


Aruspice sinistre {2}{B}




Créature : humain et sorcier R

Mue {B} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)
À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aruspice sinistre {2}{B}




Créature : humain et sorcier R

Mue {B} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)
À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aruspice sinistre {2}{B}




Créature : humain et sorcier R

Mue {B} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)
À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aruspice sinistre {2}{B}




Créature : humain et sorcier R

Mue {B} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)
À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion sanguinolent {B}




Créature : humain et guerrier R

Le Champion sanguinolent ne peut pas bloquer.
 <i>Saccage</i> ? {1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille le Champion sanguinolent depuis votre cimetière. N'activez que si vous avez attaqué ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pion d'Ulamog {1}{B}{B}




Créature : vampire et shaman U

À chaque fois que le Pion d'Ulamog ou qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, vous pouvez créer un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engageance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion sanguinolent {B}




Créature : humain et guerrier R

Le Champion sanguinolent ne peut pas bloquer.
 <i>Saccage</i> ? {1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille le Champion sanguinolent depuis votre cimetière. N'activez que si vous avez attaqué ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pion d'Ulamog {1}{B}{B}




Créature : vampire et shaman U

À chaque fois que le Pion d'Ulamog ou qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, vous pouvez créer un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engageance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pion d'Ulamog {1}{B}{B}




Créature : vampire et shaman U

À chaque fois que le Pion d'Ulamog ou qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, vous pouvez créer un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engéance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Razaketh au sang immonde {5}{B}{B}{B}



Créature légendaire : démon M


Vol, piétinement

Payez 2 points de vie, sacrifiez une autre créature : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pion d'Ulamog {1}{B}{B}




Créature : vampire et shaman U

À chaque fois que le Pion d'Ulamog ou qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, vous pouvez créer un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engéance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saccageur impitoyable {3}{B}



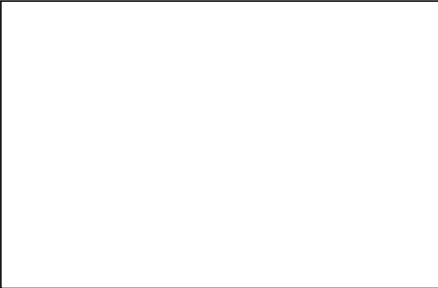
Créature : humain et pirate U

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saccageur impitoyable {3}{B}



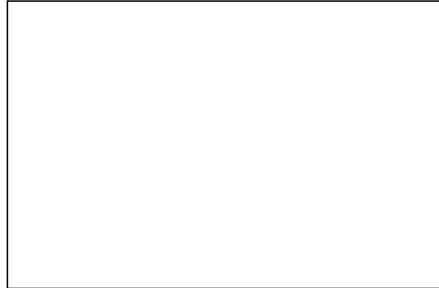
Créature : humain et pirate U

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelette réassemblable {1}{B}




Créature : squelette et guerrier U

{1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Squelette réassemblable depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saccageur impitoyable {3}{B}




Créature : humain et pirate U

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelette réassemblable {1}{B}




Créature : squelette et guerrier U

{1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Squelette réassemblable depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelette réassemblable {1}{B}




Créature : squelette et guerrier U

{1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Squelette réassemblable depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineur de Zulaport {1}{B}




Créature : humain et gremlin et allié U

À chaque fois que le Surineur de Zulaport ou qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelette réassemblable {1}{B}




Créature : squelette et guerrier U

{1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Squelette réassemblable depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineur de Zulaport {1}{B}




Créature : humain et gremlin et allié U

À chaque fois que le Surineur de Zulaport ou qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineur de Zulaport {1}{B}




Créature : humain et gremlin et allié U

À chaque fois que le Surineur de Zulaport ou qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterré vivant {2}{B}




Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineur de Zulaport {1}{B}




Créature : humain et gremlin et allié U

À chaque fois que le Surineur de Zulaport ou qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterré vivant {2}{B}



Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterré vivant

{2}{B}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation

{B}



Rituel

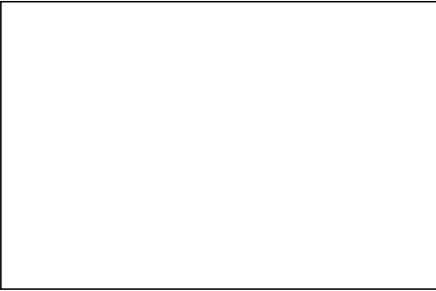
R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterré vivant

{2}{B}



Rituel

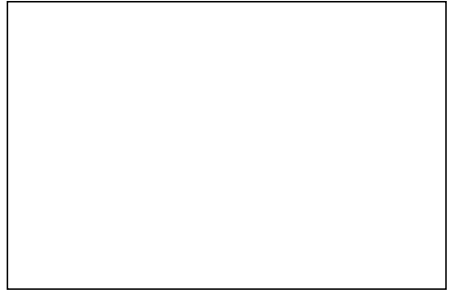
U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation

{B}



Rituel

R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse



Terrain : plaine et marais
(T) : Ajoutez {W} ou {B}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse



Terrain : plaine et marais
(T) : Ajoutez {W} ou {B}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse



Terrain : plaine et marais
(T) : Ajoutez {W} ou {B}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse



Terrain : plaine et marais
(T) : Ajoutez {W} ou {B}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ des morts



Terrain

R

Le Champ des morts arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

À chaque fois que le Champ des morts ou un autre terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si vous contrôlez au moins sept terrains avec des noms différents, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie



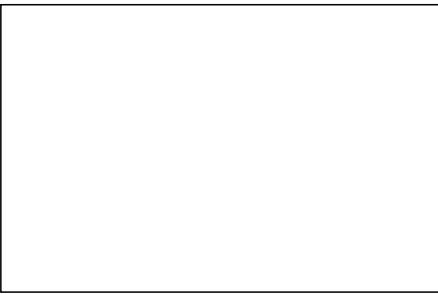
Terrain

M

{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie



Terrain

M

{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie



Terrain

M

{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse de Wöhlrajh



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{B}, {T} : Mettez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse de Wöhlrajh



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{B}, {T} : Mettez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse de Wöhlrajh



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{B}, {T} : Mettez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande



Terrain de base

C

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande



Terrain de base
{T} : Ajoutez {C}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande



Terrain de base
{T} : Ajoutez {C}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande



Terrain de base
{T} : Ajoutez {C}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie



Terrain : plaine et marais

R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie



Terrain : plaine et marais

R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel d'Ashnod

{3}



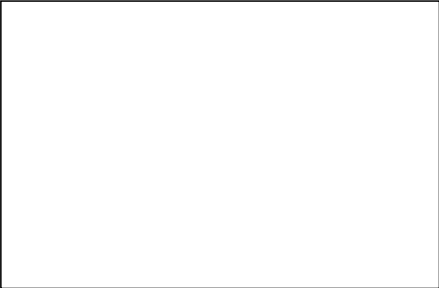
Artefact

U

Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

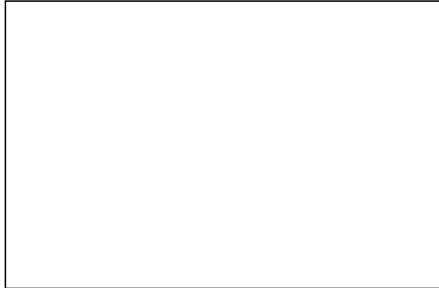
Autel d'Ashnod {3}



Artefact U
Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Autel phyrexian {3}



Artefact R
Sacrifiez une créature : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Autel phyrexian {3}



Artefact R
Sacrifiez une créature : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel phyrexian {3}



Artefact R
Sacrifiez une créature : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel phyrexian

{3}

Artefact

R

Sacrifiez une créature : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation

{1}{BP}{BP}

Éphémère

U

{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation

{1}{BP}{BP}

Éphémère

U

{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation

{1}{BP}{BP}

Éphémère

U

{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

