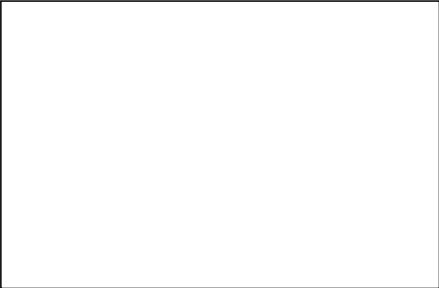


Artiste de sang {1}{B}



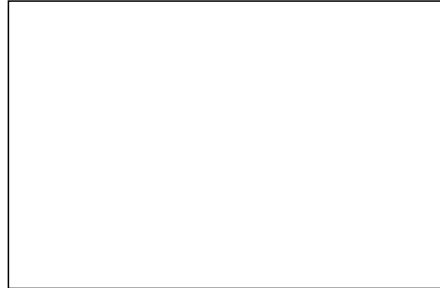
Créature : vampire U

À chaque fois que l'Artiste de sang ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artiste de sang {1}{B}




Créature : vampire U

À chaque fois que l'Artiste de sang ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artiste de sang {1}{B}




Créature : vampire U

À chaque fois que l'Artiste de sang ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artiste de sang {1}{B}



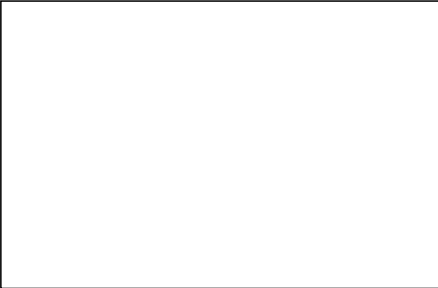
Créature : vampire U

À chaque fois que l'Artiste de sang ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécration de sang {B}{B}



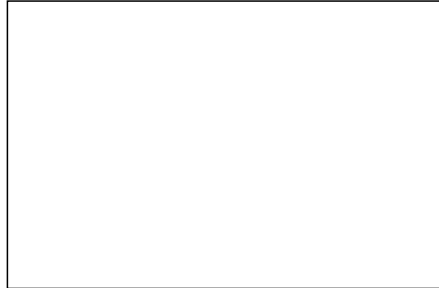
Créature : vampire et esprit R

L'Exécration de sang ne peut pas bloquer
 L'Exécration de sang a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.
 <i>>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer l'Exécration de sang depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécration de sang {B}{B}




Créature : vampire et esprit R

L'Exécration de sang ne peut pas bloquer
 L'Exécration de sang a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.
 <i>>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer l'Exécration de sang depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécration de sang {B}{B}




Créature : vampire et esprit R

L'Exécration de sang ne peut pas bloquer
 L'Exécration de sang a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.
 <i>>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer l'Exécration de sang depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de chaudron {B}




Créature : chat U

Quand le Familier de chaudron arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.
 Sacrifiez une nourriture : Renvoyez sur le champ de bataille le Familier de chaudron depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de chaudron {B}




Créature : chat U

Quand le Familier de chaudron arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.
 Sacrifiez une nourriture : Renvoyez sur le champ de bataille le Familier de chaudron depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de chaudron {B}



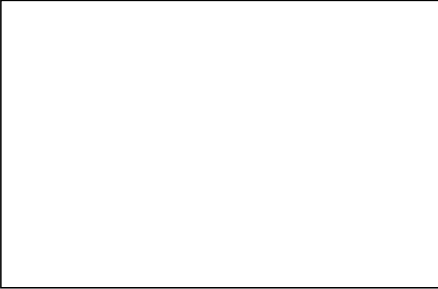
Créature : chat U

Quand le Familier de chaudron arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.
 Sacrifiez une nourriture : Renvoyez sur le champ de bataille le Familier de chaudron depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de chaudron {B}



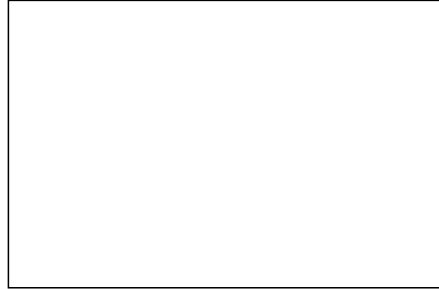
Créature : chat U

Quand le Familier de chaudron arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.
 Sacrifiez une nourriture : Renvoyez sur le champ de bataille le Familier de chaudron depuis votre cimetière.

1/1

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 Engéance. 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

Prêtresse des dieux oubliés {1}{B}

Créature : humain et clerc R

{T}, sacrifiez deux autres créatures : N'importe quel nombre de joueurs ciblés perdent chacun 2 points de vie et sacrifient une créature. Vous ajoutez {B}{B} et piochez une carte.

1/2

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

Prêtresse des dieux oubliés {1}{B}

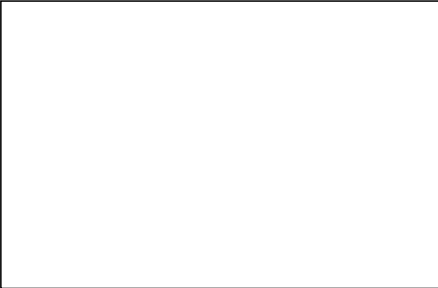
Créature : humain et clerc R

{T}, sacrifiez deux autres créatures : N'importe quel nombre de joueurs ciblés perdent chacun 2 points de vie et sacrifient une créature. Vous ajoutez {B}{B} et piochez une carte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traître infernal {B}{B}



Créature : esprit R

Célérité

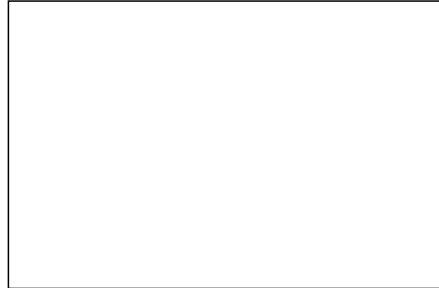
Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

À chaque fois qu'une autre créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Traître infernal sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diable du carnage {1}{B}{R}




Créature : diable U

À chaque fois qu'un joueur sacrifie un permanent, le Diable du carnage inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traître infernal {B}{B}



Créature : esprit R

Célérité


Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

À chaque fois qu'une autre créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Traître infernal sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diable du carnage {1}{B}{R}



Créature : diable U

À chaque fois qu'un joueur sacrifie un permanent, le Diable du carnage inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diable du carnage

{1}{B}{R}

Créature : diable

U

À chaque fois qu'un joueur sacrifie un permanent, le Diable du carnage inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang

Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ville d'effroi

{B}{R}

Rituel

R

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang

Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire



Terrain

R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire



Terrain

R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire



Terrain

R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire



Terrain

R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Marchepeste



Terrain

R

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Marchepeste



Terrain

R

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tanière du gobelours



Terrain

R

Si vous contrôlez au moins deux autres terrains, la Tanière du gobelours arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R}.

{3}{R} : Jusqu'à la fin du tour, la Tanière du gobelours devient une créature 3/2 rouge Gobelin avec « À chaque fois que cette créature attaque, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin qui est engagé et attaquant ». C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Marchepeste



Terrain

R

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}




Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Foudre {R}



Éphémère C
La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

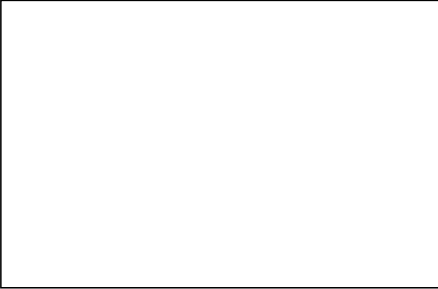
Affres {B}{B}{R}



Éphémère R
Détruisez une cible, artefact, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

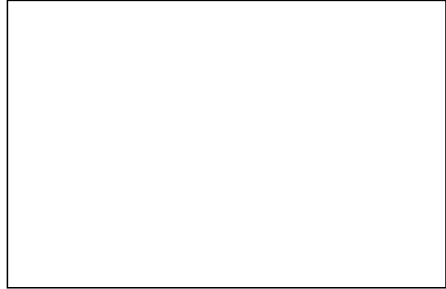
Foudre {R}



Éphémère C
La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombardement des gobelins {1}{R}



Enchantement R
Sacrifiez une créature : Le Bombardement des gobelins inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombardement des gobelins

{1}{R}

Enchantement

R

Sacrifiez une créature : Le Bombardement des gobelins inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffeur de charogne

{B}

Créature : zombie

C

Le Bouffeur de charogne ne peut pas bloquer.

Sacrifiez une créature : Placez un marqueur +1/+1 sur le Bouffeur de charogne.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombardement des gobelins

{1}{R}

Enchantement

R

Sacrifiez une créature : Le Bombardement des gobelins inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux des feux de la rampe

{BR}

Créature : diable

C

Quand le Fielleux des feux de la rampe meurt, il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation

{2}{B}{B}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrir l'essaim

{1}{B}

Rituel

C

Détruisez une cible, créature ou enchantement, qu'un adversaire contrôle. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}

Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défasse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit au premier né

{R}

Rituel

U

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ob Nihilis, l'Adversaire

{1}{B}{R}

Planeswalker légendaire : Nihilis

M

Victime X. La copie n'est pas légendaire et elle a une loyauté de départ de X. (Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez sacrifier une créature de force X. Quand vous faites ainsi, copiez ce sort. La copie devient un jeton.)

{+1} : Chaque adversaire perd 2 points de vie à moins qu'il ne se défausse d'une carte. Si vous contrôlez un démon ou un diable, vous gagnez 2 points de vie.

{-2} : Créez un jeton de créature 1/1 rouge Diable avec la

Quand cette créature meurt, elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

{-7} : Un joueur ciblé pioche sept cartes et perd 7 points de vie.

Commandement de Kolaghan

{1}{B}{R}

Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

? Un joueur ciblé se défausse d'une carte.

? Détruisez un artefact ciblé.

? Le Commandement selon Kolaghan inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau bittaire

{B}{B}

Éphémère

U

Une créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature gagnent -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast