

Chasseur de gros gibier

{1}{B}{B}

Créature : humain et rebelle et assassin

U

Quand le Chasseur de gros gibier arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4. Elle ne peut pas être régénérée.

Folie {B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon extracteur

{4}{B}{B}

Créature : démon

R

Vol

À chaque fois qu'une autre créature quitte le champ de bataille, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé mette les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Exhumation {2}{B} ({2}{B}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de gros gibier

{1}{B}{B}

Créature : humain et rebelle et assassin

U

Quand le Chasseur de gros gibier arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4. Elle ne peut pas être régénérée.

Folie {B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon extracteur

{4}{B}{B}

Créature : démon

R

Vol

À chaque fois qu'une autre créature quitte le champ de bataille, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé mette les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Exhumation {2}{B} ({2}{B}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon extracteur

{4}{B}{B}

Créature : démon

R

Vol

À chaque fois qu'une autre créature quitte le champ de bataille, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé mette les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Exhumation {2}{B} {2}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorgone recluse

{3}{B}{B}

Créature : gorgonoïde

C

À chaque fois que la Gorgone recluse bloque ou devient bloquée par une créature non-noire, détruisez cette créature à la fin du combat.

Folie {B}{B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon extracteur

{4}{B}{B}

Créature : démon

R

Vol

À chaque fois qu'une autre créature quitte le champ de bataille, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé mette les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Exhumation {2}{B} {2}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorgone recluse

{3}{B}{B}

Créature : gorgonoïde

C

À chaque fois que la Gorgone recluse bloque ou devient bloquée par une créature non-noire, détruisez cette créature à la fin du combat.

Folie {B}{B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécroplasme

{1}{B}{B}

Créature : limon

R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur le Nécroplasme.

Au début de votre étape de fin, détruisez chaque créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs +1/+1 sur le Nécroplasme.

Dragage 2

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeur d'Oona

{1}{B}

Créature : peuple fée et gredin

R

Vol

Défaussez-vous d'une carte : Le Rôdeur d'Oona gagne -2/-0 jusqu'à la fin du tour. N'importe quel joueur peut activer cette capacité.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécroplasme

{1}{B}{B}

Créature : limon

R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur le Nécroplasme.

Au début de votre étape de fin, détruisez chaque créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs +1/+1 sur le Nécroplasme.

Dragage 2

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeur d'Oona

{1}{B}

Créature : peuple fée et gredin

R

Vol

Défaussez-vous d'une carte : Le Rôdeur d'Oona gagne -2/-0 jusqu'à la fin du tour. N'importe quel joueur peut activer cette capacité.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeur d'Oona

{1}{B}

Créature : peuple fée et gredin

R

Vol

Défaussez-vous d'une carte : Le Rôdeur d'Oona gagne -2/-0 jusqu'à la fin du tour. N'importe quel joueur peut activer cette capacité.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre téméraire

{3}{R}{R}

Créature : guivre

U

Piétinement

Folie {2}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites ainsi, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre téméraire

{3}{R}{R}

Créature : guivre

U

Piétinement

Folie {2}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites ainsi, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange crinefeu

{3}{R}{W}{W}

Créature : ange

R

Vol, initiative

Au début de votre entretien, si l'Ange crinefeu est dans votre cimetière ou sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

{6}{R}{R}{W}{W} : Renvoyez sur le champ de bataille l'Ange crinefeu depuis votre cimetière. N'activez que pendant votre entretien.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange crinefeu

{3}{R}{W}{W}

Créature : ange

R

Vol, initiative

Au début de votre entretien, si l'Ange crinefeu est dans votre cimetière ou sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

{6}{R}{R}{W}{W} : Renvoyez sur le champ de bataille l'Ange crinefeu depuis votre cimetière. N'activez que pendant votre entretien.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre de Sedraxis

{U}{B}{R}

Créature : spectre

U

Vol

À chaque fois que le Spectre de Sedraxis inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

Exhumation {1}{B} ({1}{B} : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre de Sedraxis

{U}{B}{R}

Créature : spectre

U

Vol

À chaque fois que le Spectre de Sedraxis inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

Exhumation {1}{B} ({1}{B} : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre de Sedraxis

{U}{B}{R}

Créature : spectre

U

Vol

À chaque fois que le Spectre de Sedraxis inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

Exhumation {1}{B} ({1}{B} : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre de Sedraxis

{U}{B}{R}

Créature : spectre

U

Vol

À chaque fois que le Spectre de Sedraxis inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

Exhumation {1}{B} {1}{B} : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conflagration

{X}{X}{R}

Rituel

U

La Conflagration inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles.

Flashback ? {R}{R}, défaussez-vous de X cartes. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conflagration

{X}{X}{R}

Rituel

U

La Conflagration inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles.

Flashback ? {R}{R}, défaussez-vous de X cartes. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi

{R}

Rituel

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi

{R}

Rituel

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi

{R}

Rituel

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi

{R}

Rituel

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âmes persistantes

{2}{W}

Rituel

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Flashback {1}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âmes persistantes

{2}{W}

Rituel

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Flashback {1}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âmes persistantes

{2}{W}

Rituel

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Flashback {1}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âmes persistantes

{2}{W}

Rituel

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Flashback {1}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



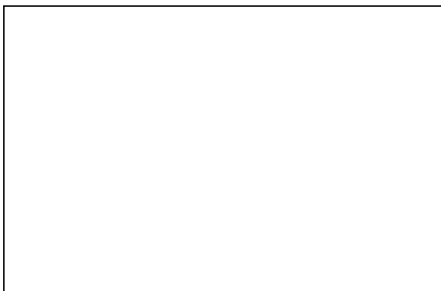
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



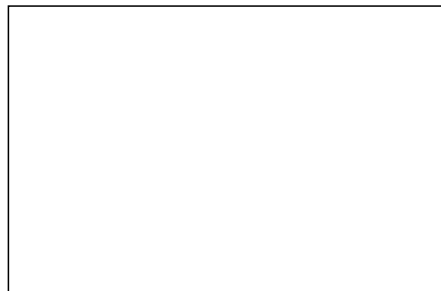
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



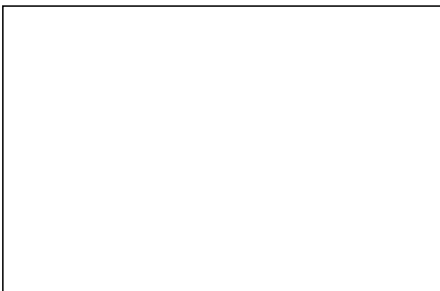
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



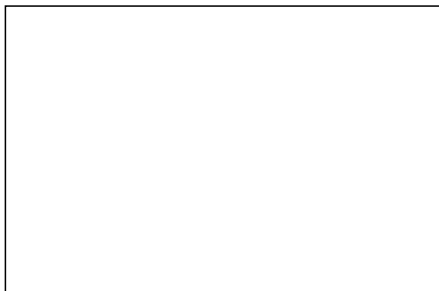
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



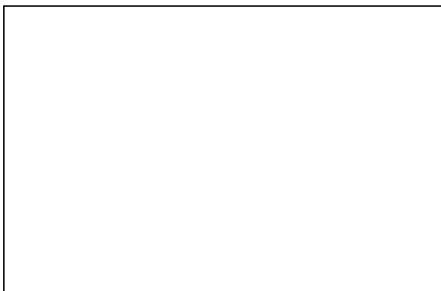
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



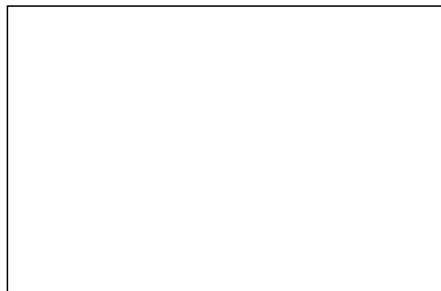
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman d'indulgence

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Le Talisman d'indulgence vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman d'indulgence

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Le Talisman d'indulgence vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman d'indulgence

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Le Talisman d'indulgence vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enjeu à risque

{1}{R}

Éphémère

C

Défaussez-vous de votre main, puis piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enjeu à risque

{1}{R}

Éphémère

C

Défaussez-vous de votre main, puis piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon aux ailes arquées

{2}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol, célérité

Au début de l'étape de fin, renvoyez le Dragon aux ailes arquées dans la main de son propriétaire.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon aux ailes arquées

{2}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol, célérité

Au début de l'étape de fin, renvoyez le Dragon aux ailes arquées dans la main de son propriétaire.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaie des Hauts de Kher

{6}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

{1}{R} : La Plaie des Hauts de Kher inflige 2 blessures à chaque créature sans le vol.

{5}{R} : La Plaie des Hauts de Kher inflige 6 blessures à chaque autre créature avec le vol.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaie des Hauts de Kher

{6}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

{1}{R} : La Plaie des Hauts de Kher inflige 2 blessures à chaque créature sans le vol.

{5}{R} : La Plaie des Hauts de Kher inflige 6 blessures à chaque autre créature avec le vol.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accidenté // Mouvementé

{1}{R}{5}{R}

Rituel

U

Accidenté

{1}{R}

Accidenté inflige 2 blessures à chaque créature sans le vol.

Mouvementé

{5}{R}

Mouvementé inflige 6 blessures à chaque créature avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accidenté // Mouvementé

{1}{R}{5}{R}

Rituel

U

Accidenté

{1}{R}

Accidenté inflige 2 blessures à chaque créature sans le vol.

Mouvementé

{5}{R}

Mouvementé inflige 6 blessures à chaque créature avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accidenté // Mouvementé

{1}{R}{5}{R}

Rituel

U

Accidenté

{1}{R}

Accidenté inflige 2 blessures à chaque créature sans le vol.

Mouvementé

{5}{R}

Mouvementé inflige 6 blessures à chaque créature avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accidenté // Mouvementé

{1}{R}{5}{R}

Rituel

U

Accidenté

{1}{R}

Accidenté inflige 2 blessures à chaque créature sans le vol.

Mouvementé

{5}{R}

Mouvementé inflige 6 blessures à chaque créature avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Départ de flammes

{R}{R}{R}

Rituel

R

Le Départ de flammes inflige 3 blessures à chaque créature sans le vol et à chaque joueur. Les créatures blessées de cette manière ne peuvent pas être régénérées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Départ de flammes

{R}{R}{R}

Rituel

R

Le Départ de flammes inflige 3 blessures à chaque créature sans le vol et à chaque joueur. Les créatures blessées de cette manière ne peuvent pas être régénérées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Départ de flammes

{R}{R}{R}

Rituel

R

Le Départ de flammes inflige 3 blessures à chaque créature sans le vol et à chaque joueur. Les créatures blessées de cette manière ne peuvent pas être régénérées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin{1}{B}

ÉphémèreU
Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin{1}{B}

ÉphémèreU
Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin{1}{B}

ÉphémèreU
Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast