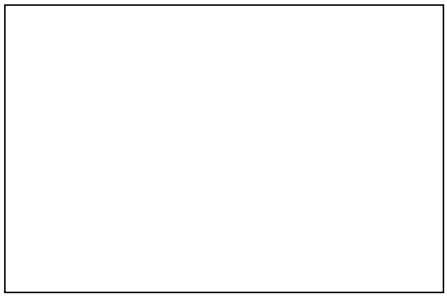
Serviteur d'Ailelame {2}{B}{B}



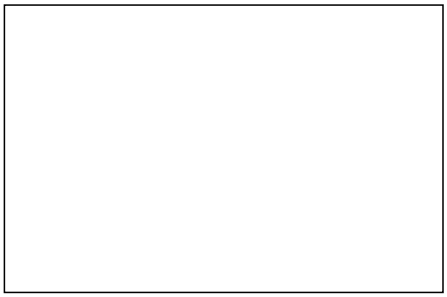
Créature : zombie U

Le Serviteur d'Ailelame a le vol tant que vous contrôlez un dragon.
Quand un dragon arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille le Serviteur d'Ailelame depuis votre cimetière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon endormi {R}



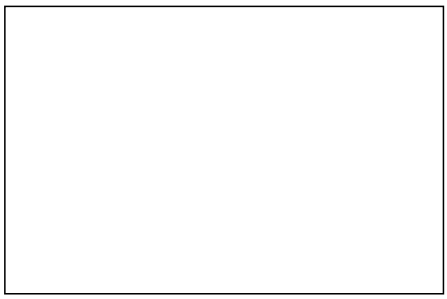
Créature : dragon R

Vol
Le Dragon endormi ne peut ni attaquer ni bloquer à moins qu'il n'ait au moins cinq marqueurs +1/+1 sur lui.
À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, mettez un marqueur +1/+1 sur le Dragon endormi.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon avaleur de mondes {3}{R}{R}{R}



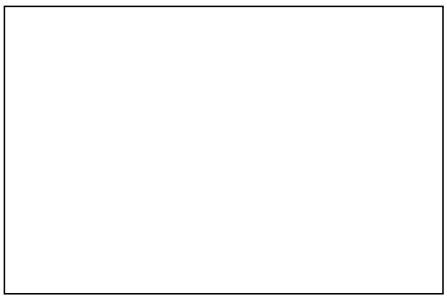
Créature : cauchemar et dragon R

Vol, piétinement
Quand le Dragon avaleur de mondes arrive sur le champ de bataille, exilez tous les autres permanents que vous contrôlez.
Quand le Dragon avaleur de mondes quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille sous le contrôle de leurs propriétaires les cartes exilées.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau de Valkas {2}{R}{R}{R}



Créature : dragon R

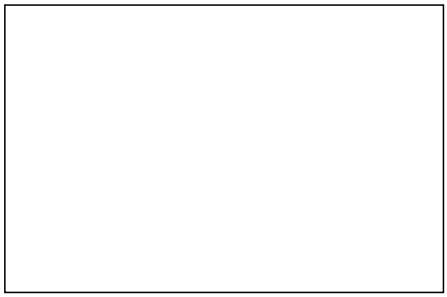
Vol
À chaque fois que le Fléau de Valkas ou qu'un autre dragon arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, il inflige X blessures à n'importe quelle cible, X étant le nombre de dragons que vous contrôlez.
{R} : Le Fléau de Valkas gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailelame le Ressuscité {3}{B}{B}{R}{R}



Créature légendaire : zombie et dragon R

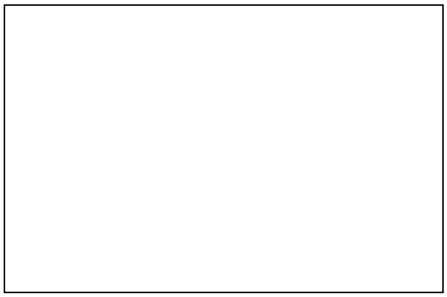
Vol
Quand Ailelame le Ressuscité arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de permanent Dragon ciblée depuis votre cimetière.

{B}{R} : Toutes les créatures Dragon gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atarka, seigneur-dragon {5}{R}{G}



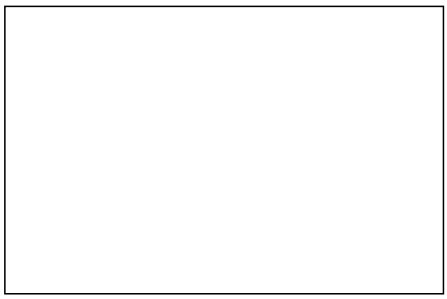
Créature légendaire : ancêtre et dragon M

Vol, piétinement
Quand Atarka, seigneur-dragon arrive sur le champ de bataille, elle inflige 5 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles, créatures et/ou planeswalkers que vos adversaires contrôlent.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailelame le Ressuscité {3}{B}{B}{R}{R}



Créature légendaire : zombie et dragon R

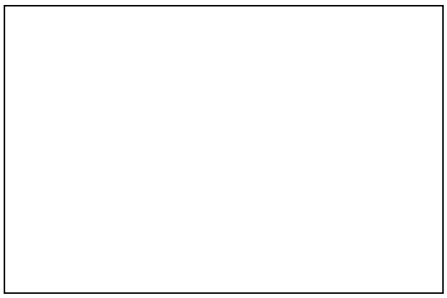
Vol
Quand Ailelame le Ressuscité arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de permanent Dragon ciblée depuis votre cimetière.

{B}{R} : Toutes les créatures Dragon gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kolaghan, seigneur-dragon {4}{B}{R}



Créature légendaire : ancêtre et dragon M

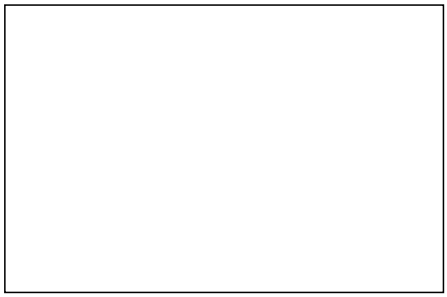
Vol, célérité
Les autres créatures que vous contrôlez ont la célérité.
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort de créature ou de planeswalker ayant le même nom qu'une carte de son cimetière, ce joueur perd 10 points de vie.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suzerain escouflenfer {4}{B}{R}{R}{G}



Créature : dragon M

Vol, piétinement, célérité
{R} : Le Suzerain escouflenfer gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
{B}{G} : Régénérez le Suzerain escouflenfer.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

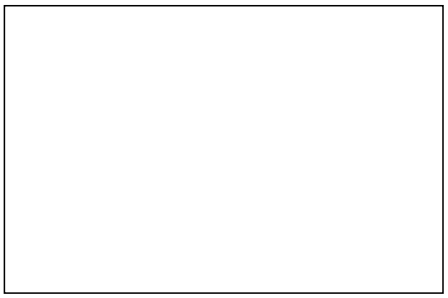
Enterré vivant {2}{B}

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

Enterré vivant {2}{B}

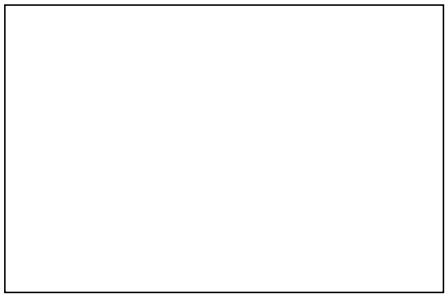


Rituel U

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}

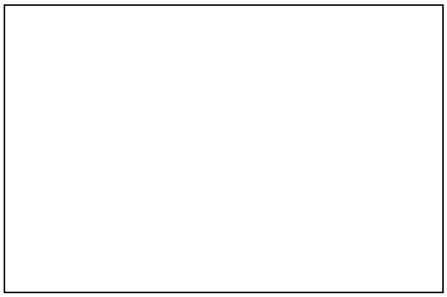


Rituel U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi {R}



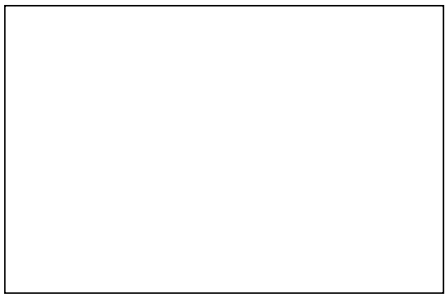
Rituel C

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

Pivot du destin {3}{B}{B}

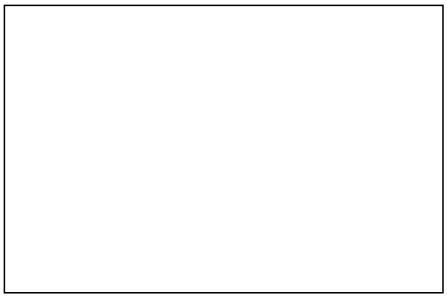


Rituel R

Choisissez l'un ?
? Détruisez toutes les créatures Dragon.
? Détruisez toutes les créatures non-Dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi {R}



Rituel C

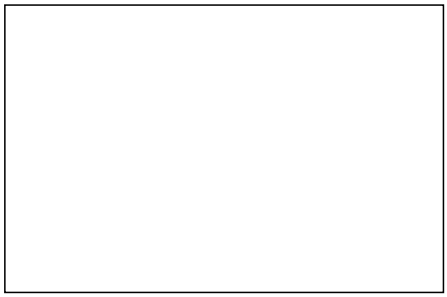
Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi {R}



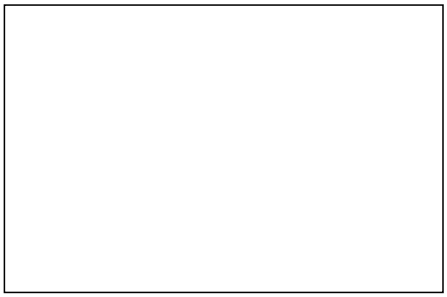
Rituel **C**

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

Voic lancinante {1}{R}

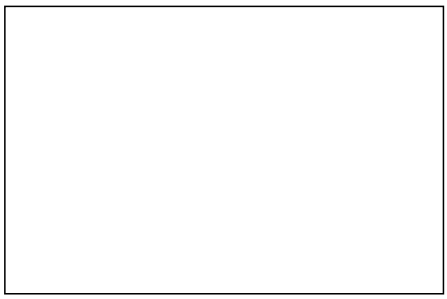


Rituel **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi {R}



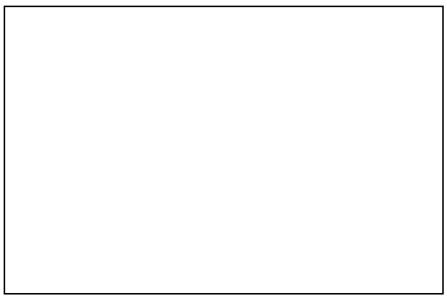
Rituel **C**

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

Voic lancinante {1}{R}



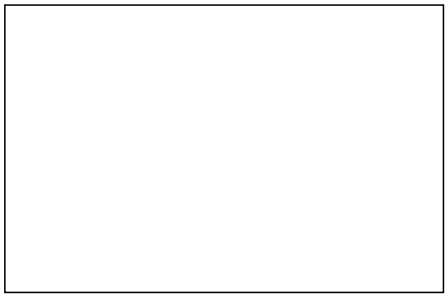
Rituel **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voic lancinante {1}{R}

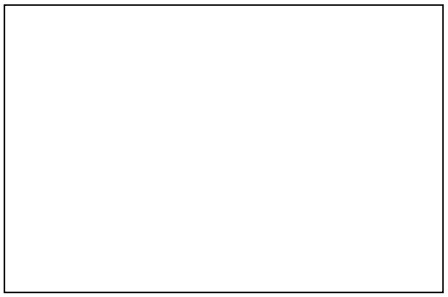


Rituel **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente

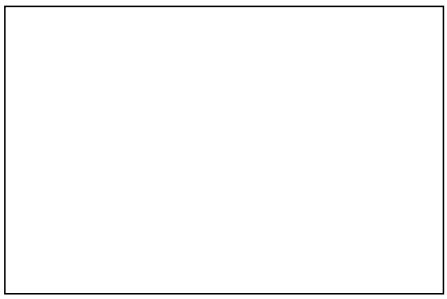


Terrain **R**

{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

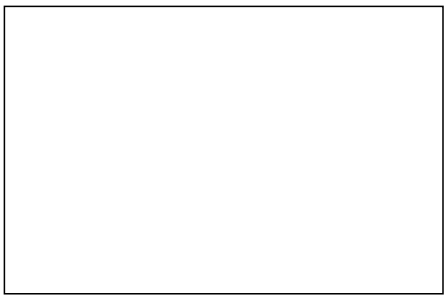


Terrain **R**

{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

Fondrière sanguinolente



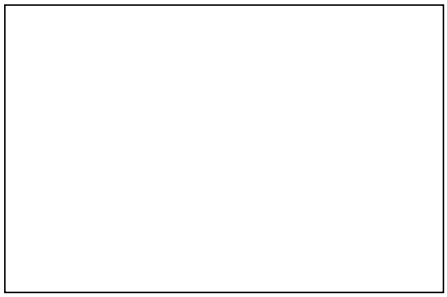
Terrain **R**

{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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente

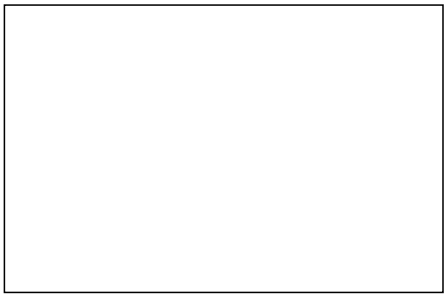


Terrain R

{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

Marais

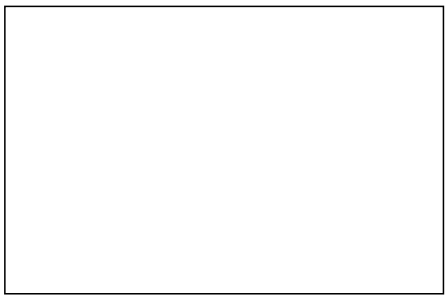


Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

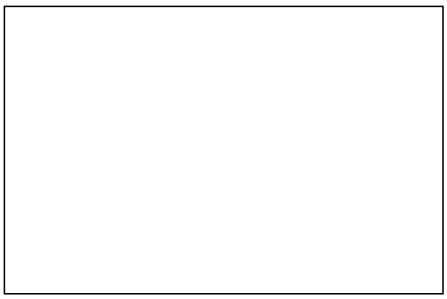


Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

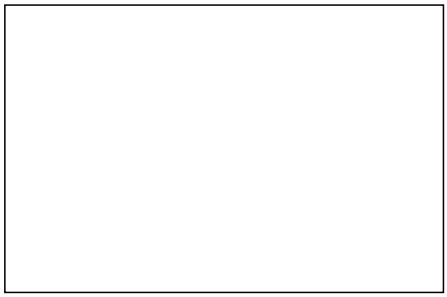
Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

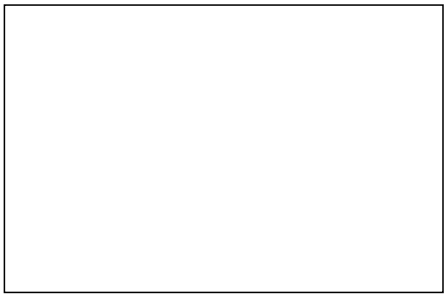


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon

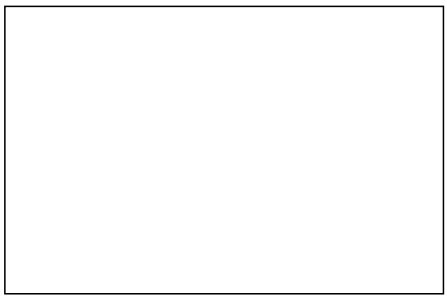


Terrain **R**

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

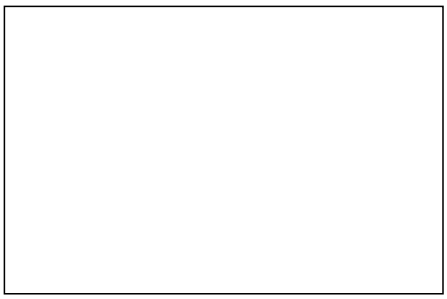


Terrain **R**

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



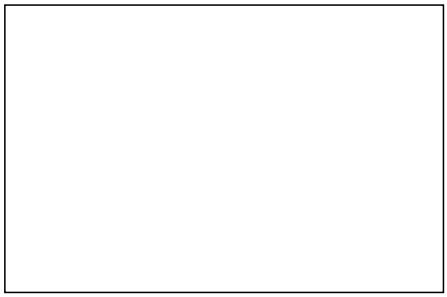
Terrain **R**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon

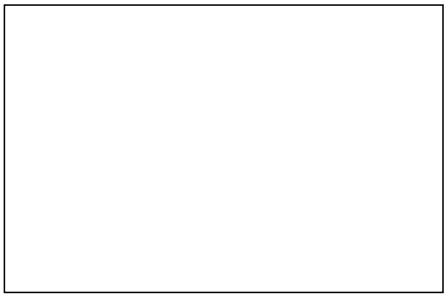


Terrain R

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

Entaille meurtrière {4}{B}

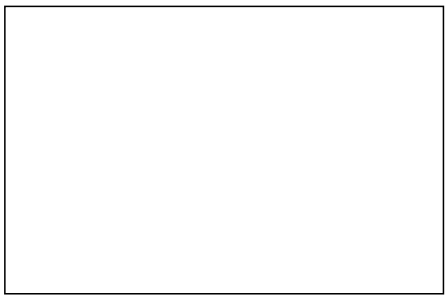


Éphémère U

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ensevelissement {B}

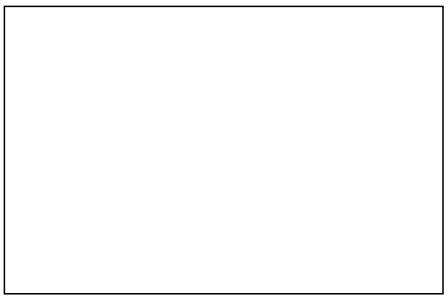


Éphémère R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entaille meurtrière {4}{B}



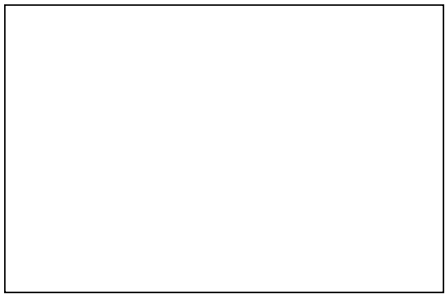
Éphémère U

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil des morts {X}{B}{B}



Éphémère R

Ne lancez ce sort que pendant le combat pendant le tour d'un adversaire.
Renvoyez sur le champ de bataille X cartes de créature ciblées depuis votre cimetière. Sacrifiez ces créatures au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

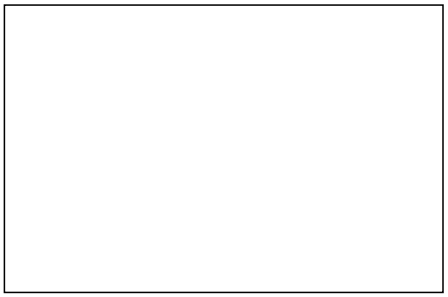
Rugissement draconique {1}{R}

Éphémère U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez révéler une carte de dragon de votre main.
Le Rugissement draconique inflige 3 blessures à une créature ciblée. Si vous avez révélé une carte de dragon ou si vous contrôliez un dragon au moment où vous avez lancé ce sort, le Rugissement draconique inflige 3 blessures au contrôleur de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rugissement draconique {1}{R}

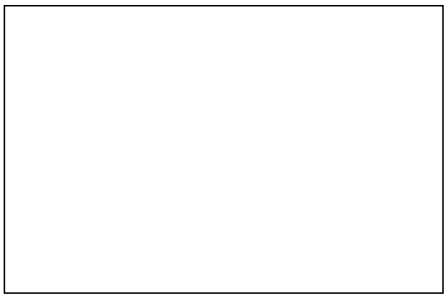


Éphémère U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez révéler une carte de dragon de votre main.
Le Rugissement draconique inflige 3 blessures à une créature ciblée. Si vous avez révélé une carte de dragon ou si vous contrôliez un dragon au moment où vous avez lancé ce sort, le Rugissement draconique inflige 3 blessures au contrôleur de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rugissement draconique {1}{R}

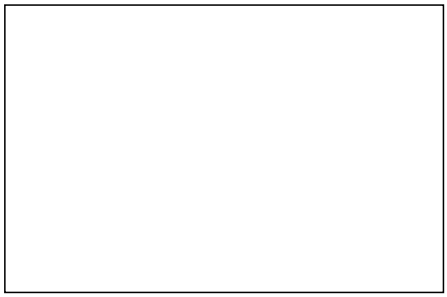


Éphémère U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez révéler une carte de dragon de votre main.
Le Rugissement draconique inflige 3 blessures à une créature ciblée. Si vous avez révélé une carte de dragon ou si vous contrôliez un dragon au moment où vous avez lancé ce sort, le Rugissement draconique inflige 3 blessures au contrôleur de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rugissement draconique {1}{R}

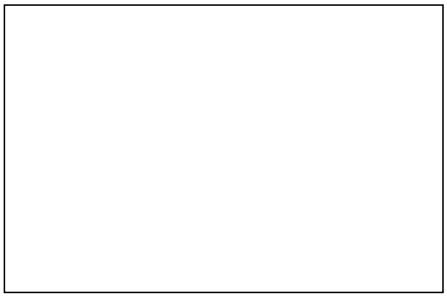


Éphémère U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez révéler une carte de dragon de votre main.
Le Rugissement draconique inflige 3 blessures à une créature ciblée. Si vous avez révélé une carte de dragon ou si vous contrôliez un dragon au moment où vous avez lancé ce sort, le Rugissement draconique inflige 3 blessures au contrôleur de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison {B}{R}

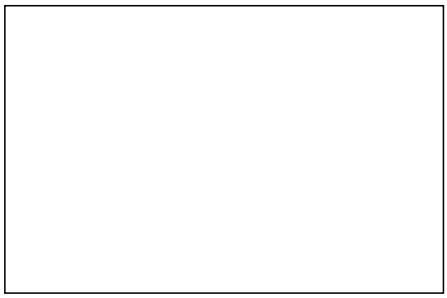


Éphémère U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison {B}{R}

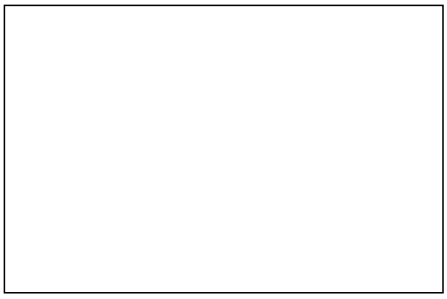


Éphémère U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animation des morts {1}{B}



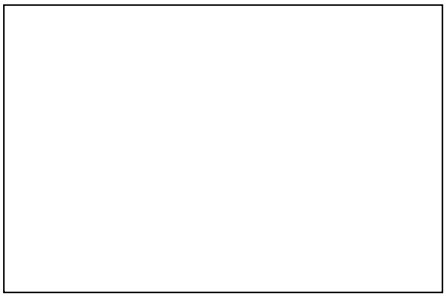
Enchantement : aura U

Enchanter : carte de créature d'un cimetière
Quand l'Animation des morts arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille elle perd « Enchanter : carte de créature d'un cimetière » et acquiert « Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec l'Animation des morts. » Renvoyez la carte de créature enchantée sur le champ de bataille sous votre contrôle et attachez-lui l'Animation des morts. Quand l'Animation des morts quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.
La créature enchantée gagne -1/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animation des morts {1}{B}

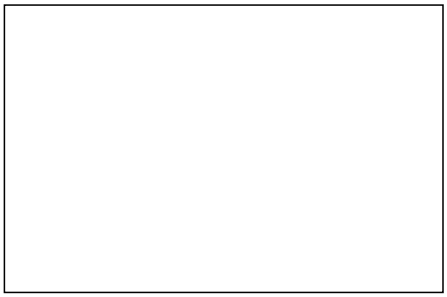


Enchantement : aura U

Enchanter : carte de créature d'un cimetière
Quand l'Animation des morts arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille elle perd « Enchanter : carte de créature d'un cimetière » et acquiert « Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec l'Animation des morts. » Renvoyez la carte de créature enchantée sur le champ de bataille sous votre contrôle et attachez-lui l'Animation des morts. Quand l'Animation des morts quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.
La créature enchantée gagne -1/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animation des morts {1}{B}

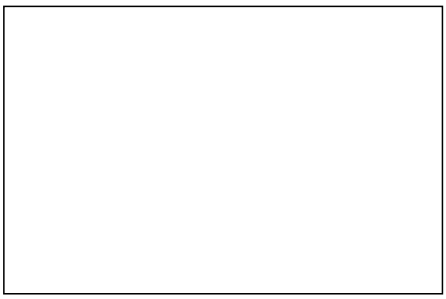


Enchantement : aura U

Enchanter : carte de créature d'un cimetière
Quand l'Animation des morts arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille elle perd « Enchanter : carte de créature d'un cimetière » et acquiert « Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec l'Animation des morts. » Renvoyez la carte de créature enchantée sur le champ de bataille sous votre contrôle et attachez-lui l'Animation des morts. Quand l'Animation des morts quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.
La créature enchantée gagne -1/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animation des morts {1}{B}

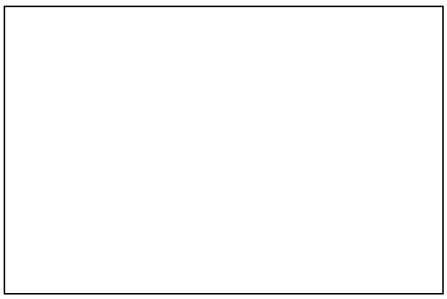


Enchantement : aura U

Enchanter : carte de créature d'un cimetière
Quand l'Animation des morts arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille elle perd « Enchanter : carte de créature d'un cimetière » et acquiert « Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec l'Animation des morts. » Renvoyez la carte de créature enchantée sur le champ de bataille sous votre contrôle et attachez-lui l'Animation des morts. Quand l'Animation des morts quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.
La créature enchantée gagne -1/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécromancie {2}{B}



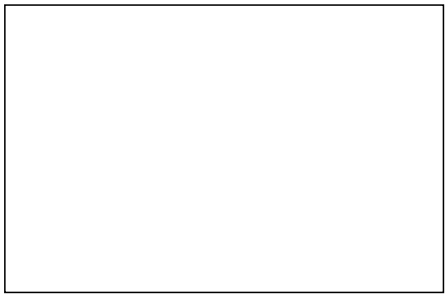
Enchantement U

Vous pouvez lancer la Nécromancie comme si elle avait le flash. Si vous l'avez lancé à tout moment où un rituel n'aurait pas pu être lancé, le contrôleur du permanent qu'elle devient la sacrifie au début de la prochaine étape de nettoyage.
Lorsque vous jouez la Nécromancie choisissez une créature ciblée dans n'importe quel cimetière.
Quand la Nécromancie arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille, elle devient une aura avec « Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec la Nécromancie ». Mettez une carte de créature ciblée depuis un cimetière sur le champ de bataille et attachez-lui la Nécromancie. Quand la Nécromancie quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécromancie {2}{B}

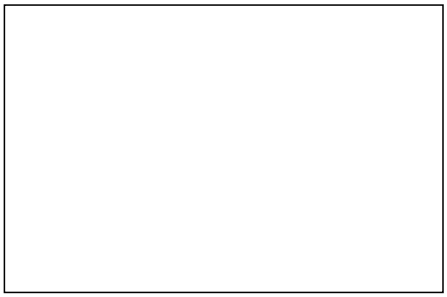


Enchantement U

Vous pouvez lancer la Nécromancie comme si elle avait le flash. Si vous l'avez lancé à tout moment où un rituel n'aurait pas pu être lancé, le contrôleur du permanent qu'elle devient la sacrifie au début de la prochaine étape de nettoyage.
Lorsque vous jouez la Nécromancie choisissez une créature ciblée dans n'importe quel cimetière.
Quand la Nécromancie arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille, elle devient une aura avec « Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec la Nécromancie ». Mettez une carte de créature ciblée depuis un cimetière sur le champ de bataille et attachez-lui la Nécromancie. Quand la Nécromancie quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempête draconique {1}{R}

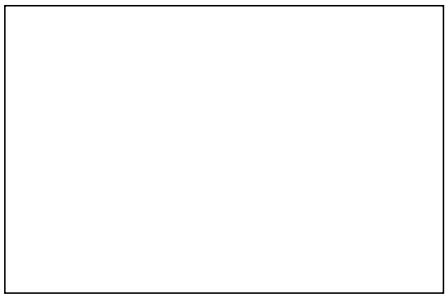


Enchantement R

À chaque fois qu'une créature avec le vol arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
À chaque fois qu'un dragon arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, il inflige X blessures à n'importe quelle cible, X étant le nombre de dragons que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécromancie {2}{B}

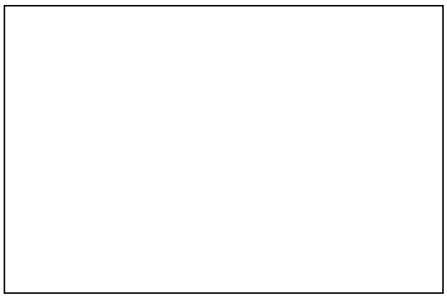


Enchantement U

Vous pouvez lancer la Nécromancie comme si elle avait le flash. Si vous l'avez lancé à tout moment où un rituel n'aurait pas pu être lancé, le contrôleur du permanent qu'elle devient la sacrifie au début de la prochaine étape de nettoyage.
Lorsque vous jouez la Nécromancie choisissez une créature ciblée dans n'importe quel cimetière.
Quand la Nécromancie arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille, elle devient une aura avec « Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec la Nécromancie ». Mettez une carte de créature ciblée depuis un cimetière sur le champ de bataille et attachez-lui la Nécromancie. Quand la Nécromancie quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempête draconique {1}{R}



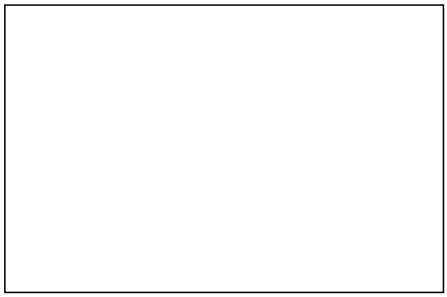
Enchantement R

À chaque fois qu'une créature avec le vol arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
À chaque fois qu'un dragon arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, il inflige X blessures à n'importe quelle cible, X étant le nombre de dragons que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Museleur vexatoire {RG}{RG}



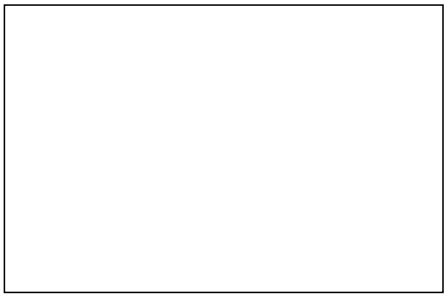
Créature : gobelin et shamane R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
{R/G} : Le sort ciblé ne peut pas être contrecarré.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fête fracassante {R}



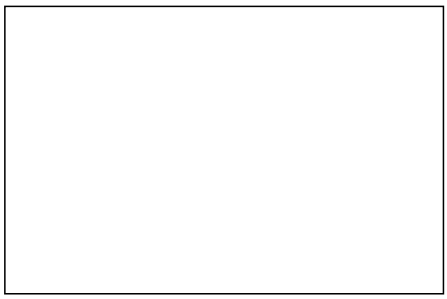
Rituel U

Duplication {R} (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)

Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anarchie {2}{R}{R}

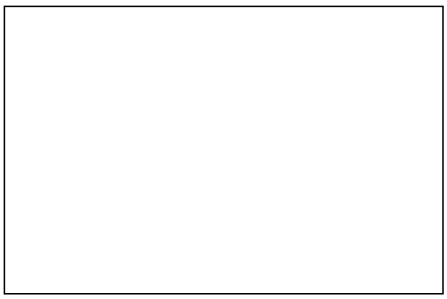


Rituel U

Détruisez tous les permanents blancs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral {4}



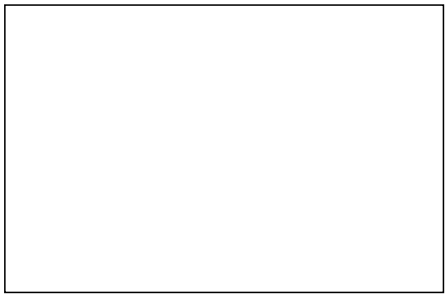
Artefact R

Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.
{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute du héros {1}{B}{B}

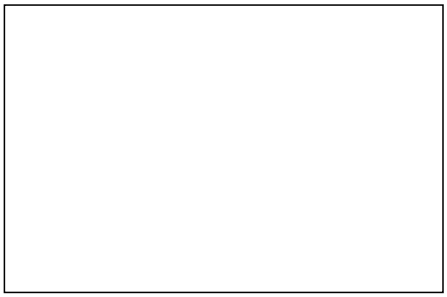


Éphémère U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit diabolique {1}{B}

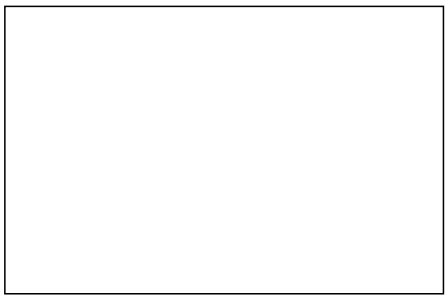


Éphémère C

Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute du héros {1}{B}{B}

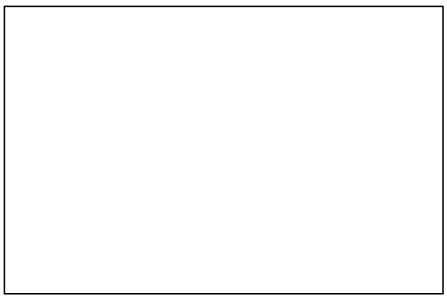


Éphémère U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit diabolique {1}{B}



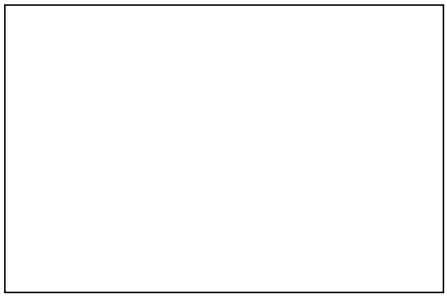
Éphémère C

Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure trahison {B}

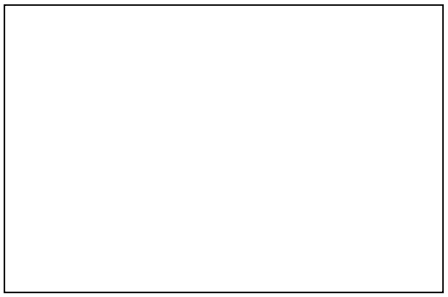


Éphémère U

Détruisez une créature noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En mille morceaux {1}{R}

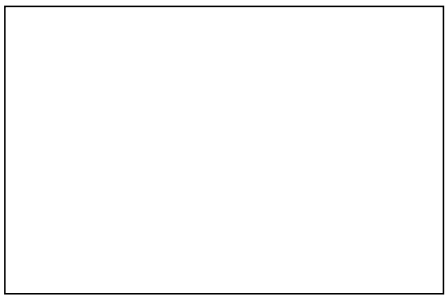


Éphémère C

Détruisez un artefact ciblé. En mille morceaux inflige 3 blessures au contrôleur de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance selon Goryo {1}{B}

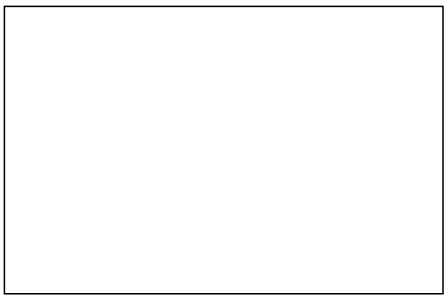


Éphémère : arcane R

Renvoyez une carte de créature légendaire ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Cette créature acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin.
Imprégnation d'arcane {2}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En mille morceaux {1}{R}



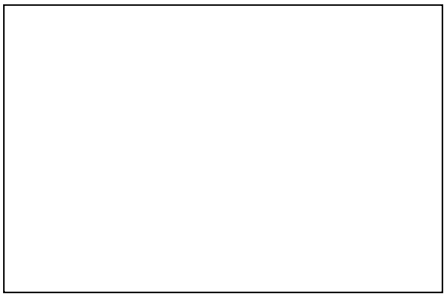
Éphémère C

Détruisez un artefact ciblé. En mille morceaux inflige 3 blessures au contrôleur de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En mille morceaux {1}{R}

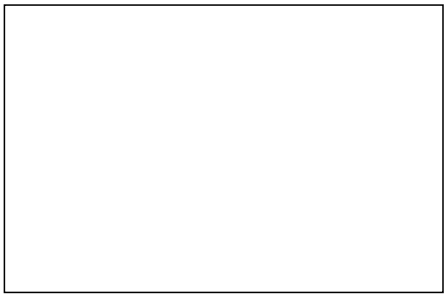


Éphémère **C**

Détruisez un artefact ciblé. En mille morceaux inflige 3 blessures au contrôleur de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve élémentaire rouge {R}

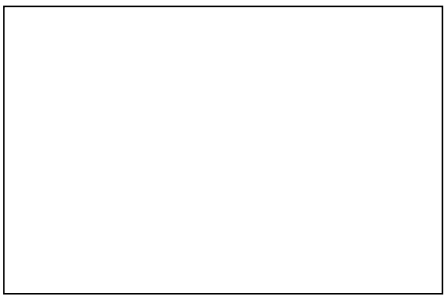


Éphémère **C**

Choisissez l'un ?
? Contrecarrez un sort bleu ciblé.
? Détruisez un permanent bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve élémentaire rouge {R}



Éphémère **C**

Choisissez l'un ?
? Contrecarrez un sort bleu ciblé.
? Détruisez un permanent bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast