

Sentinelle gargouille

{3}



Créature-artefact : gargouille

U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

{3} : Jusqu'à la fin du tour, la Sentinelle gargouille perd le défenseur et acquiert le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corbeau charognard

{2}{B}



Créature : zombie et oiseau

C

Vol (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)

Le Corbeau charognard arrive sur le champ de bataille engagé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle gargouille

{3}



Créature-artefact : gargouille

U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

{3} : Jusqu'à la fin du tour, la Sentinelle gargouille perd le défenseur et acquiert le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corbeau charognard

{2}{B}



Créature : zombie et oiseau

C

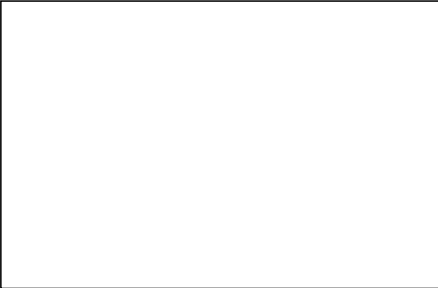
Vol (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)

Le Corbeau charognard arrive sur le champ de bataille engagé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fossoyeur {3}{B}



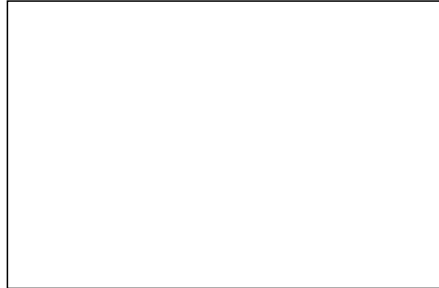
Créature : zombie U

Quand le Fossoyeur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant noctefeu {4}{B}



Créature : zombie et géant U


Le Géant noctefeu gagne +1/+1 tant que vous contrôlez au moins une montagne.

{4}{R} : Le Géant noctefeu inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant noctefeu {4}{B}



Créature : zombie et géant U


Le Géant noctefeu gagne +1/+1 tant que vous contrôlez au moins une montagne.

{4}{R} : Le Géant noctefeu inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de Zof {3}{B}



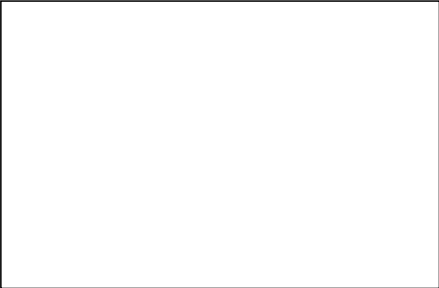
Créature : ombre C

{2}{B} : L'Ombre de Zof gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Persécuteur indulgent {3}{B}{B}



Créature : démon R

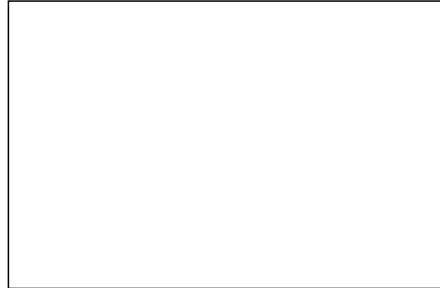
Vol

Au début de votre entretien, piochez une carte à moins qu'un adversaire ciblé ne sacrifie une créature ou ne paie 3 points de vie.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats typhoïdiens {B}




Créature : rat C

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats typhoïdiens {B}




Créature : rat C

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats typhoïdiens {B}



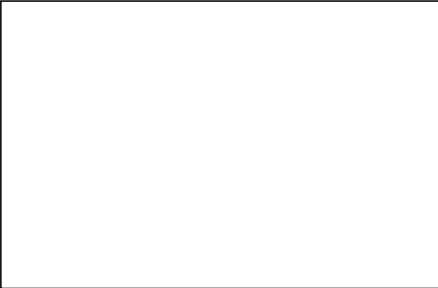
Créature : rat C

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dresseur goblin {2}{R}

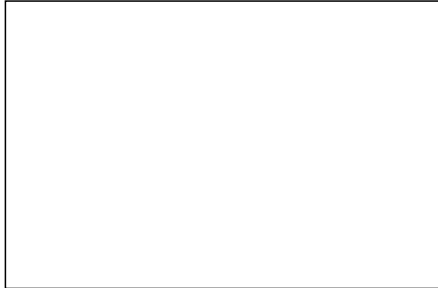


Créature : goblin et chevalier **C**

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux à la torche {1}{R}




Créature : diable **C**

{R}, sacrifiez le Fielleux à la torche : Détruisez un artefact ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dresseur goblin {2}{R}




Créature : goblin et chevalier **C**

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux à la torche {1}{R}



Créature : diable **C**

{R}, sacrifiez le Fielleux à la torche : Détruisez un artefact ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant fulminant

{3}{R}{R}

Créature : géant

C

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nébulosité putride

{2}{B}

Rituel

C

Les créatures non-noires gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de feu

{1}{R}{R}

Créature : mur

C

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

{R} : Le Mur de feu gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cône de flammes

{3}{R}{R}

Rituel

U

Le Cône de flammes inflige 1 blessure à n'importe quelle cible, 2 blessures à une autre cible, et 3 blessures à une troisième cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Se frayer un chemin

{R}



Rituel

C

Détruisez une créature avec le défenseur ciblé.

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
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

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

Souvenir profane

{1}



Artefact

U

À chaque fois qu'une carte de créature est mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souvenir profane

{1}



Artefact

U

À chaque fois qu'une carte de créature est mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair en poussière

{3}{B}{B}



Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair en poussière

{3}{B}{B}



Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de salvafeu

{5}{R}



Éphémère

C

L'Éclair de salvafeu inflige 5 blessures à une créature ciblée. Détruisez tous les équipements attachés à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de salvefeu

{5}{R}



Éphémère

C

L'Éclair de salvefeu inflige 5 blessures à une créature ciblée. Détruisez tous les équipements attachés à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}



Éphémère

R

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}



Éphémère

R

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayon de chaleur

{X}{R}



Éphémère

U

Le Rayon de chaleur inflige X blessures à la créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayon de chaleur

{X}{R}

Éphémère

U

Le Rayon de chaleur inflige X blessures à la créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goudron caustique

{4}{B}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté a « {T} : Un joueur ciblé perd 3 points de vie. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blessure d'arme blanche

{2}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne -2/-2.

Au début de l'entretien du contrôleur de la créature enchantée, ce joueur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère brûlante

{4}{R}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

