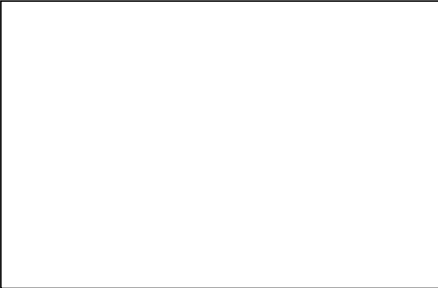


Carapace de nantuko {2}{B}

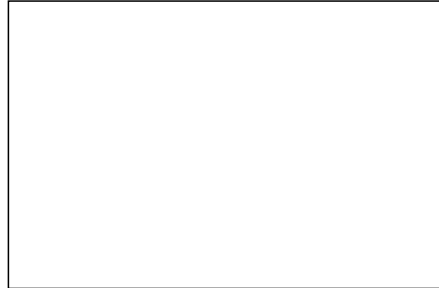


Créature : zombie et insecte **C**
Sacrifiez une créature : La Carapace de nantuko gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carapace de nantuko {2}{B}




Créature : zombie et insecte **C**
Sacrifiez une créature : La Carapace de nantuko gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carapace de nantuko {2}{B}




Créature : zombie et insecte **C**
Sacrifiez une créature : La Carapace de nantuko gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lustrelame de Malakir {1}{B}




Créature : vampire et guerrier **U**
À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Lustrelame de Malakir.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lustrelame de Malakir {1}{B}




Créature : vampire et guerrier U

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Lustrelame de Malakir.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brute de pavés {3}{R}

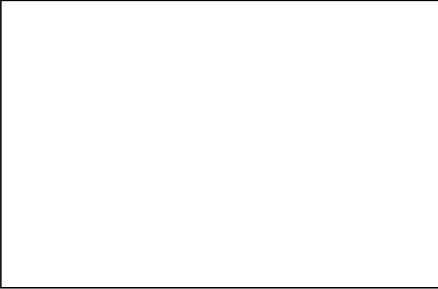


Créature : élémental C

5/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeur sacpeau {2}{B}



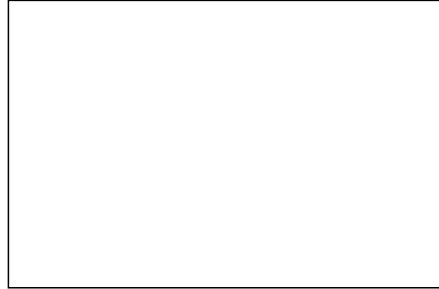
Créature : zombie et guerrier U

Quand le Maraudeur sacpeau arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie une créature.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vainqueur charismatique {3}{R}



Créature : humain et guerrier U

Quand le Vainqueur charismatique arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle d'une créature de force inférieure ou égale à 2 qu'un adversaire contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vainqueur charismatique

{3}{R}

Créature : humain et guerrier

U

Quand le Vainqueur charismatique arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle d'une créature de force inférieure ou égale à 2 qu'un adversaire contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerbère brûlant

{2}{B}{R}

Créature : élémental et chien

U

{1}, sacrifiez une autre créature : le Cerbère brûlant inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerbère brûlant

{2}{B}{R}

Créature : élémental et chien

U

{1}, sacrifiez une autre créature : le Cerbère brûlant inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet nocturne

{3}{B}

Rituel

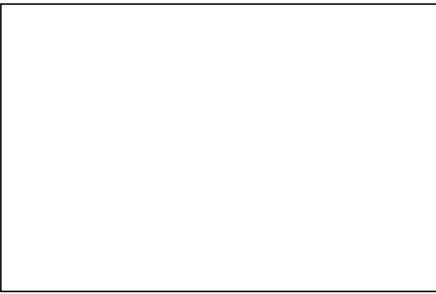
C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous pouvez y choisir une carte non-terrain. Si vous faites ainsi, ce joueur se défausse de cette carte. Si vous ne le faites pas, ce joueur se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recrutement nécromantique

{4}{B}



Rituel

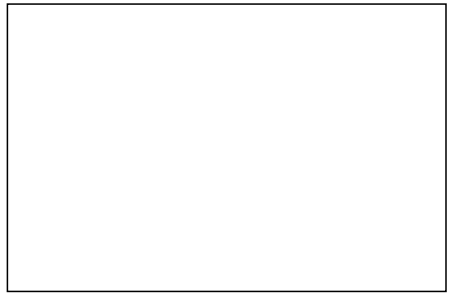
U

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée d'un cimetière.
<i>Maîtrise de sort</i> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, cette créature arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte de trahison

{2}{R}



Rituel

C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée 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

Acte de trahison

{2}{R}



Rituel

C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée 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

Acte de trahison

{2}{R}



Rituel

C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée 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

Embracement de Chandra

{3}{R}{R}

Rituel

R

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessure égal à sa force à chaque autre créature et à chaque adversaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

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
{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

Réanimation cruelle

{4}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature non-zombie ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Renvoyez jusqu'à une carte de zombie ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Furie de Chandra

{4}{R}

Éphémère

C

La Furie de Chandra inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker et 1 blessure à chaque créature que ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation cruelle

{4}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature non-zombie ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Renvoyez jusqu'à une carte de zombie ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion ardente

{R}

Éphémère

C

L'Impulsion ardente inflige 2 blessures à une créature ciblée.
<>Maîtrise de sort</> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, l'Impulsion ardente inflige 3 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion ardente

{R}

Éphémère

C

L'Impulsion ardente inflige 2 blessures à une créature ciblée.

Maîtrise de sort ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, l'Impulsion ardente inflige 3 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast