


Balafreur d'os en maraude {2}{B}




Créature : zombie et minotaure **C**

Le Balafreur d'os en maraude ne peut pas bloquer à moins que vous ne contrôliez un autre zombie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éternel ammout {2}{B}




Créature : zombie et crocodile et démon **R**

Affliction 3 (À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd 3 point de vie.)
 À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, mettez un marqueur -1/-1 sur l'Éternel ammout.
 À chaque fois que l'Éternel ammout inflige des blessures de combat à un joueur, retirez-lui tous ses marqueurs -1/-1.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafreur d'os en maraude {2}{B}



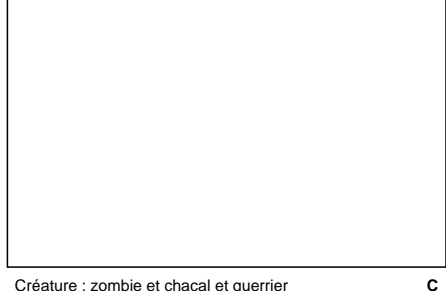
Créature : zombie et minotaure **C**

Le Balafreur d'os en maraude ne peut pas bloquer à moins que vous ne contrôliez un autre zombie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éternel khenra {1}{B}



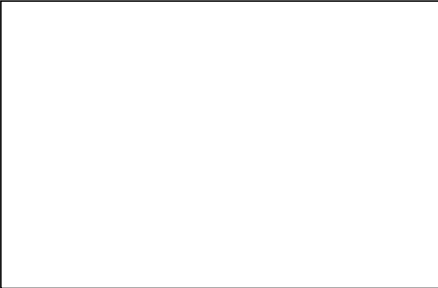
Créature : zombie et chacal et guerrier **C**

Affliction 1 (À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd 1 point de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éternel khenra {1}{B}



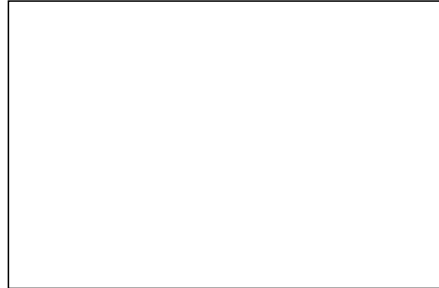
Créature : zombie et chacal et guerrier C

Affliction 1 (À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd 1 point de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éternelle manticore {3}{R}{R}




Créature : zombie et manticore U

Affliction 3 (À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd 3 point de vie.)
L'Éternelle manticore attaque à chaque combat si possible.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éternel khenra {1}{B}




Créature : zombie et chacal et guerrier C

Affliction 1 (À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd 1 point de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éternelle manticore {3}{R}{R}



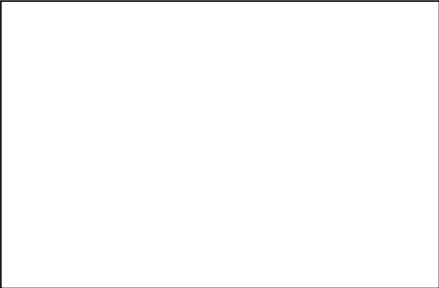
Créature : zombie et manticore U

Affliction 3 (À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd 3 point de vie.)
L'Éternelle manticore attaque à chaque combat si possible.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure brûlepoing {1}{R}



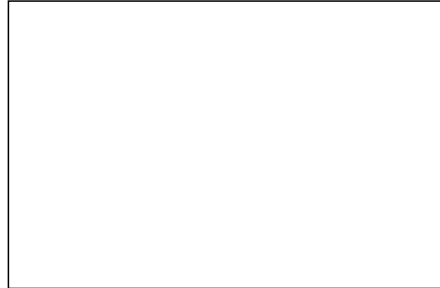
Créature : minotaure et sorcier U

Initiative
 {1}{R}, défaussez-vous d'une carte : Le Minotaure brûlepoing gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éternel des Vérités cruelles {2}{U}




Créature : zombie et clerc U

Affliction 2 (À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd 2 point de vie.)
 À chaque fois que l'Éternel des Vérités cruelles attaque et qu'il n'est pas bloqué, piochez une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure brûlepoing {1}{R}




Créature : minotaure et sorcier U

Initiative
 {1}{R}, défaussez-vous d'une carte : Le Minotaure brûlepoing gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éternel des Vérités cruelles {2}{U}




Créature : zombie et clerc U

Affliction 2 (À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd 2 point de vie.)
 À chaque fois que l'Éternel des Vérités cruelles attaque et qu'il n'est pas bloqué, piochez une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide aérien {2}{U}




Créature : drakón C

Vol
À chaque fois que le Guide aérien attaque, une autre créature attaquante ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte des Éternels

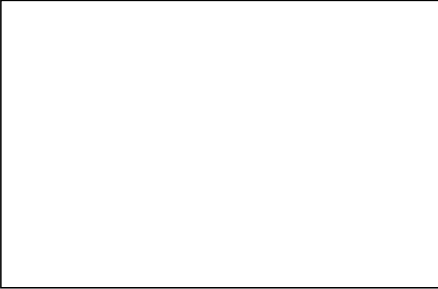


Terrain U

Quand la Crypte des Éternels arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide aérien {2}{U}



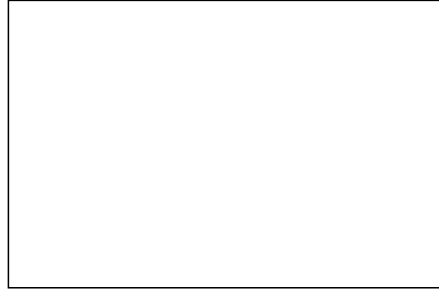
Créature : drakón C

Vol
À chaque fois que le Guide aérien attaque, une autre créature attaquante ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte des Éternels



Terrain U

Quand la Crypte des Éternels arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte des Éternels



Terrain U

Quand la Crypte des Éternels arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte des Éternels



Terrain U

Quand la Crypte des Éternels arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de cendres



Terrain

C

Les Landes de cendres arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de cendres



Terrain

C

Les Landes de cendres arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de cendres



Terrain

C

Les Landes de cendres arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de cendres



Terrain

C

Les Landes de cendres arrivent sur le champ de bataille engagées.

{T} : Ajoutez {B} ou {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
{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

Nicol Bolas, le manipulateur

{5}{U}{B}{R}



Planeswalker légendaire : Bolas

M

{+3} : Chaque adversaire perd 3 points de vie à moins que ce joueur ne sacrifie un permanent non-terrain ou se défausse d'une carte.

{-3} : Détruisez une créature ciblée. Piochez une carte.

{-11} : Nicol Bolas, le manipulateur inflige 7 blessures à chaque adversaire. Vous piochez sept cartes.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



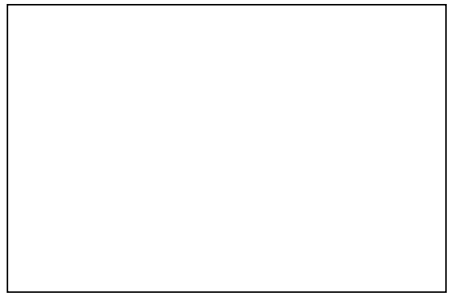
Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récompense finale

{4}{B}



Éphémère

C

Exilez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récompense finale

{4}{B}



Éphémère

C

Exilez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Giclée de magma

{R}



Éphémère

C

La Giclée de magma inflige 2 blessures à la créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récompense finale

{4}{B}



Éphémère

C

Exilez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Giclée de magma

{R}



Éphémère

C

La Giclée de magma inflige 2 blessures à la créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouvrir le feu

{2}{R}



Éphémère

C

Ouvrir le feu inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouvrir le feu

{2}{R}



Éphémère

C

Ouvrir le feu inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast