

Accrobatrice

{1}{B}{R}



Créature : humain et gremlin

U

Spectacle {B}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de spectacle à la place de son coût de mana si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.)

{B} : L'Accrobatrice acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

{R} : L'Accrobatrice gagne +2/-2 jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archer aux pointes empoisonnées

{2}{B}{G}



Créature : elfe et archer

U

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

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

À chaque fois qu'une autre créature meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acrobate de feu de Rakdos

{B}{B}{R}{R}



Créature : humain et gremlin

U

Quand l'Acrobate de feu de Rakdos arrive sur le champ de bataille, il inflige 2 blessures à un adversaire ciblé et 2 blessures à jusqu'à une cible, créature ou planeswalker.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artisan fielleux

{BG}{BG}



Créature : cauchemar

M

L'Artisan fielleux gagne +1/+1 pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

{X}{BG}, {T}, sacrifiez une autre créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artiste lamefeu {B}{R}



Créature : humain et shaman U

Célérité

Au début de votre entretien, vous pouvez sacrifier une créature. Quand vous faites ainsi, l'Artiste lamefeu inflige 2 blessures à une cible, adversaire ou planeswalker.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aurige khenra {1}{R}{G}



Créature : chacal et guerrier U

Piétinement

Les autres créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin Ochran {1}{B}{G}



Créature : elfe et assassin U

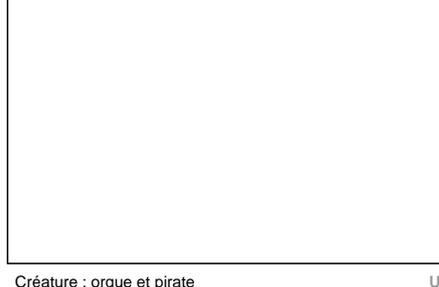
Contact mortel

Toutes les créatures capables de bloquer l'Assassin Ochran le font.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Belliciste de la Flotte Implacable {1}{B}{R}



Créature : orque et pirate U

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez sacrifier une autre créature. Si vous faites ainsi, le Belliciste de la Flotte implacable gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. (Il peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher de la Horde de l'effroi

{B}{R}

Créature : zombie et guerrier

R

Célérité

À chaque fois que le Boucher de la Horde de l'effroi inflige des blessures de combat à un joueur ou un planeswalker, mettez un marqueur +1/+1 sur le Boucher de la Horde de l'effroi.

Quand le Boucher de la Horde de l'effroi meurt, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de têtes d'élite

{BR}{BR}{BR}{BR}

Créature : humain et chevalier

U

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

{B/R}{B/R}{B/R}, sacrifiez une autre créature ou un artefact : Le Chasseur de têtes d'élite inflige 2 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisesort des Gruul

{1}{R}{G}

Créature : ogre et guerrier

R

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)

Piétinement

Tant que c'est votre tour, vous et la Brisesort des Gruul avez la défense talismanique.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diable du carnage

{1}{B}{R}

Créature : diable

U

À chaque fois qu'un joueur sacrifie un permanent, le Diable du carnage inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux des feux de la rampe

{BR}



Créature : diable

C

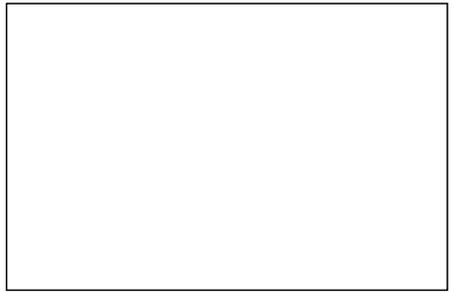
Quand le Fielleux des feux de la rampe meurt, il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand seigneur de guerre Radha

{2}{R}{G}



Créature légendaire : elfe et guerrier

R

Célérité

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez attaque, ajoutez autant de mana de n'importe quelle combinaison de {R} et/ou {G}. Jusqu'à la fin du tour, vous ne perdez pas ce mana quand les étapes et les phases se terminent.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorgone impitoyable

{1}{BG}{BG}



Créature : gorgonoïde

C

Contact mortel

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homme à tout faire de Rakdos

{1}{B}{R}



Créature : ogre et guerrier

C

À chaque fois que l'Homme à tout faire rakdos devient bloqué, il inflige 1 blessure au joueur ou au planeswalker qu'il attaque.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Izoni aux Mille Yeux

{2}{B}{B}{G}{G}

Créature légendaire : elfe et shaman

R

Quand Izoni aux Mille Yeux arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 noire et verte Insecte pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

{B}{G}, sacrifiez une autre créature : Vous gagnez 1 point de vie et vous piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kardur, fléau du domeskar

{2}{B}{R}

Créature légendaire : démon et berserker

U

Quand Kardur, fléau du domeskar arrive sur le champ de bataille, jusqu'à votre prochain tour, les créatures que vos adversaires contrôlent attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible. À chaque fois qu'une créature attaquante meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Judith, diva du fléau

{1}{B}{R}

Créature légendaire : humain et shaman

R

Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0. À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, Judith, diva du fléau inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Klothys, déesse de la Destinée

{1}{R}{G}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible
Tant que votre dévotion au rouge et au vert est inférieure à sept, Klothys n'est pas une créature.
Au début de votre première phase principale, exiliez une carte ciblée d'un cimetière. Si c'était une carte de terrain, ajoutez {R} ou {G}. Sinon, vous gagnez 2 points de vie et Klothys inflige 2 blessures à chaque adversaire.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kroxax, titan de la Soif de mort

{B}{R}

Créature légendaire : ancêtre et géant

M

Quand Kroxax arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins qu'il ne se soit échappé.

À chaque fois que Kroxax arrive sur le champ de bataille ou attaque, chaque adversaire se défausse d'une carte, puis chaque adversaire qui ne s'est pas défaussé d'une carte non-terrain de cette manière perd 3 points de vie.

Échappée ? {B}{R}{R}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Polukranos, libéré

{2}{B}{G}

Créature légendaire : zombie et hydre

M

Polukranos arrive sur le champ de bataille avec six marqueurs +1/+1 sur lui. Il s'échappe avec douze marqueurs +1/+1 sur lui à la place.

Si des blessures devaient être infligées à Polukranos pendant qu'il a un marqueur +1/+1 sur lui, prévenez ces blessures et retirez-lui autant de marqueurs +1/+1. {1}{B}{G} : Polukranos se bat contre une autre créature ciblée.

Échappée ? {4}{B}{G}, exilez six autres cartes de votre cimetière.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ogre lyncherixe

{2}{B}{R}

Créature : ogre et guerrier

U

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

À chaque fois que l'Ogre lyncherixe attaque, vous pouvez sacrifier une autre créature. Si vous faites ainsi, l'Ogre lyncherixe gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédateur de l'Immersturm

{2}{B}{R}

Créature : vampire et dragon

R

Vol

À chaque fois que le Prédateur de l'Immersturm devient engagé, exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière et mettez un marqueur +1/+1 sur le Prédateur de l'Immersturm.

Sacrifiez une autre créature : Le Prédateur de l'Immersturm acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Engagez-le.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raptor du labyrinthe

{B}{R}

Créature : cauchemar et dinosaure

R

Menace

À chaque fois qu'une créature avec la menace que vous contrôlez devient bloquée, le joueur défenseur sacrifie une créature qui la bloque.

{B}{R} : Les créatures avec la menace que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embuscade de Domri

{R}{G}

Rituel

U

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Ensuite, cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée ou à un planeswalker ciblé que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeur sangfeuille

{2}{R}{G}

Créature : élémental et druide

U

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez.

{7}{R} : Le Vengeur sangfeuille inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, joueur ou planeswalker.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moquerie macabre

{2}{B}{R}

Rituel

U

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis le cimetière d'un adversaire. Elle gagne +2/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvagerie d'Angrath

{B}{R}

Rituel

U

Choisissez l'un ?

- ? Un joueur ciblé sacrifie une créature.
- ? Un joueur ciblé sacrifie un artefact.
- ? Un joueur ciblé sacrifie un planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes du Sacrifice

Terrain

C

Les Cavernes du Sacrifice arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Cavernes du Sacrifice arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victimes de la guerre

{2}{B}{B}{G}{G}

Rituel

R

Choisissez l'un ou plus ?

- ? Détruisez un artefact ciblé.
- ? Détruisez une créature ciblée.
- ? Détruisez un enchantement ciblé.
- ? Détruisez un terrain ciblé.
- ? Détruisez un planeswalker ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression de jungle

Terrain

C

La Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

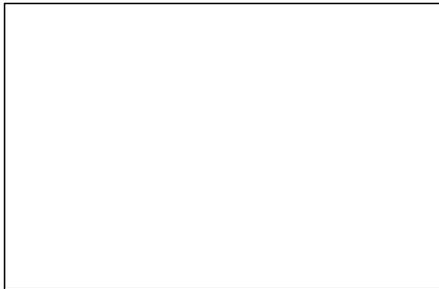


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

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
{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

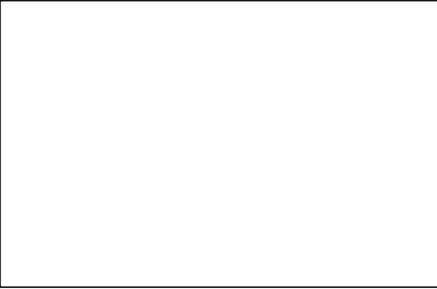


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

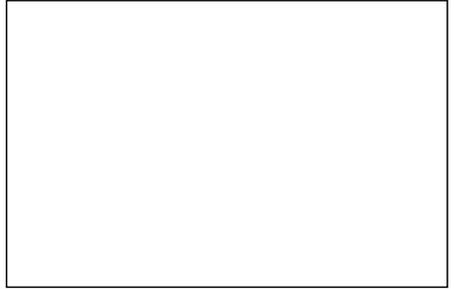
C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Angrath, capitaine du chaos

{2}{BR}{BR}



Planeswalker légendaire : Angrath

U

Les créatures que vous contrôlez ont la menace.

{-2} : Amassez des zombies 2. (Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un zombie. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Angrath aux chaînes de flamme

{3}{B}{R}



Planeswalker légendaire : Angrath

M

{+1} : Chaque adversaire se défausse d'une carte et perd 2 points de vie.

{-3} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez-la. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin si elle a une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

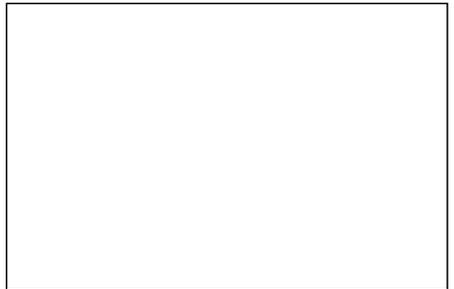
{-8} : Chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal au nombre de cartes dans son cimetière.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domri, anarchiste de Bolas

{1}{R}{G}



Planeswalker légendaire : Domri

R

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0.

{+1} : Ajoutez {R} ou {G}. Les sorts de créature que vous lancez ce tour-ci ne peuvent pas être contrecarrés.

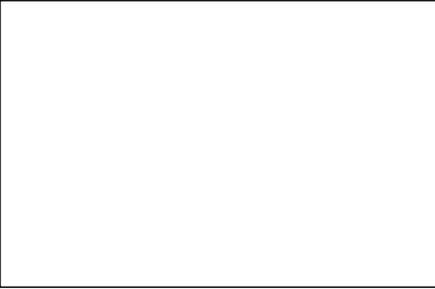
{-2} : Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affres

{B}{B}{R}



Éphémère

R

Détruisez une cible, artefact, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit au but

{3}{B}{R}



Éphémère

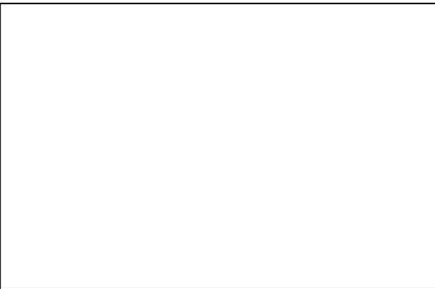
C

Détruisez une créature ciblée. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnaval // Carnage

{BR} // {2}{B}{R}



Éphémère

U

Carnaval {BR}

Le Carnaval inflige 1 blessure à une cible, créature ou planeswalker, et 1 blessure au contrôleur de ce permanent.

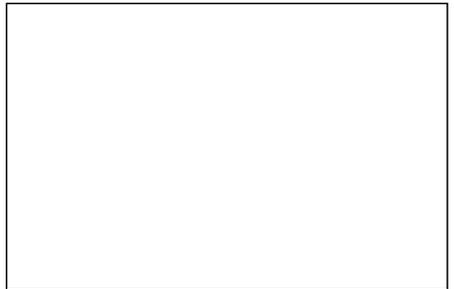
Carnage {2}{B}{R}

Le Carnage inflige 3 blessures à un adversaire ciblé. Ce joueur se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foret incontrôlé

{1}{B}{R}



Éphémère

C

La créature ciblée gagne +4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parer // Parader

{BR}{BR} // {4}{B}{R}

Éphémère

R

Parer: {BR}{BR}

Une créature ciblée gagne +3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Parader: {4}{B}{R}

Détruisez un terrain non-base ciblé. Parader inflige 2 blessures à une cible, adversaire ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reboisement de moisellerie

{3}{B}{G}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, vous gagnez 1 point de vie et vous piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Public captif

{5}{B}{R}

Enchantement

M

Le Public captif arrive sur le champ de bataille sous le contrôle de l'adversaire de votre choix.

Au début de votre entretien, choisissez l'un qui n'a pas été choisi ?

? Votre total de points de vie devient 4.

? Défaussez-vous de votre main.

? Chaque adversaire crée cinq jetons de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour vicieux de Kardur

{2}{B}{R}

Enchantement : saga

U

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I ? Vous pouvez sacrifier une créature. Quand vous faites ainsi, le Retour vicieux de Kardur inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

II ? Chaque joueur se défausse d'une carte.

III ? Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Mettez un marqueur « sagesse » sur elle. Elle acquiert la célérité jusqu'à votre prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

