

Buieuse de veine {4}{B}{B}



Créature : vampire R

Vol

{R}, {T} : La Buieuse de veine inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée. Cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à la Buieuse de veine.

À chaque fois qu'une créature ayant subi ce tour-ci des blessures de la Buieuse de veine meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la Buieuse de veine.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Celui-qui-accueille-la-mort {B}



Créature : humain et shaman C

À chaque fois qu'une autre créature meurt, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Celui-qui-accueille-la-mort {B}



Créature : humain et shaman C

À chaque fois qu'une autre créature meurt, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombie de la Bourbière {1}{B}



Créature : zombie C

Exhumation {B} ({B}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité.

Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombie de la Bourbière

{1}{B}

Créature : zombie

C

Exhumation {B} ({B} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'étincelles de l'enfer

{1}{R}

Créature : élémental

U

Piétinement, célérité

Au début de l'étape de fin, sacrifiez l'Élémental d'étincelles de l'enfer.

Exhumation {1}{R} ({1}{R} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'étincelles de l'enfer

{1}{R}

Créature : élémental

U

Piétinement, célérité

Au début de l'étape de fin, sacrifiez l'Élémental d'étincelles de l'enfer.

Exhumation {1}{R} ({1}{R} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiellefeu bogardéân

{2}{R}

Créature : élémental et esprit

C

Quand le Fiellefeu bogardéân meurt, il inflige 2 blessures à la créature ciblée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiellefeu bogardéân

{2}{R}

Créature : élémental et esprit

C

Quand le Fiellefeu bogardéân meurt, il inflige 2 blessures à la créature ciblée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Iguanar sifflant

{2}{R}

Créature : lézard

C

À chaque fois qu'une autre créature meurt, vous pouvez faire que l'Iguanar sifflant inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Iguanar sifflant

{2}{R}

Créature : lézard

C

À chaque fois qu'une autre créature meurt, vous pouvez faire que l'Iguanar sifflant inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kamahl, sangrahaire

{4}{R}{R}

Créature légendaire : humain et barbare

R

Célérité

{T} : Kamahl, sangrahaire, inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manticore conquérante

{4}{R}{R}

Créature : manticore

R

Vol

Quand la Manticore conquérante arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeurs keldes

{1}{R}

Créature : humain et guerrier

C

Disparition 2 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, deux marqueurs « temps ». Au début de votre entretien, retirez-lui un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, sacrifiez le permanent.)

Quand les Maraudeurs keldes arrivent sur le champ de bataille ou quittent le champ de bataille, ils infligent 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeurs keldes

{1}{R}

Créature : humain et guerrier

C

Disparition 2 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, deux marqueurs « temps ». Au début de votre entretien, retirez-lui un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, sacrifiez le permanent.)

Quand les Maraudeurs keldes arrivent sur le champ de bataille ou quittent le champ de bataille, ils infligent 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bondisseur ignescent

{4}{B}{R}

Créature : élémental

C

Célérité

Recyclage de marais {2}, recyclage de montagne {2} {{2}}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

5/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bondisseur ignescent

{4}{B}{R}

Créature : élémental

C

Célérité

Recyclage de marais {2}, recyclage de montagne {2} ({2},
défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre
bibliothèque une carte de marais ou de montagne,
révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

5/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain d'essence

{4}{B}

Rituel

C

Le Drain d'essence inflige 3 blessures à n'importe quelle
cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cultiste de sang

{1}{B}{R}

Créature : humain et sorcier

U

{T} : Le Cultiste de sang inflige 1 blessure à la créature
ciblée.

À chaque fois qu'une créature ayant subi ce tour-ci des
blessures du Cultiste de sang est mise dans un cimetière,
mettez un marqueur +1/+1 sur le Cultiste de sang.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brasier

{X}{R}

Rituel

U

Le Brasier inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu éteignable

{3}{R}

Rituel

C

Le Feu éteignable inflige 3 blessures ç une cible, joueur ou planeswalker. Il inflige 3 blessures supplémentaires à ce joueur ou à ce planeswalker au début de votre prochaine étape d'entretien à moins que ce joueur ou que le contrôleur de ce planeswalker ne paie {U} avant cette étape.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache de lave

{4}{R}

Rituel

C

La Hache de lave inflige 5 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache de lave

{4}{R}

Rituel

C

La Hache de lave inflige 5 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trace d'arc électrique

{1}{R}

Rituel

U

La Trace d'arc électrique inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et 1 blessure à une autre cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trace d'arc électrique

{1}{R}

Rituel

U

La Trace d'arc électrique inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et 1 blessure à une autre cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de flétrissement

{1}{B}{R}

Rituel

C

L'Éclair de flétrissement inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défait de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de flétrissement

{1}{B}{R}

Rituel

C

L'Éclair de flétrissement inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défait de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de flétrissement

{1}{B}{R}

Rituel

C

L'Éclair de flétrissement inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défait de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de flétrissement

{1}{B}{R}

Rituel

C

L'Éclair de flétrissement inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défausse de deux cartes.

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

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

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

Sorin Markov

{3}{B}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Sorin

M

{+2} : Sorin Markov inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 2 points de vie.

{-3} : Le total de points de vie d'un adversaire ciblé devient 10.

{-7} : Vous contrôlez le joueur ciblé pendant son prochain tour.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra Nalaàr

{3}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra **M**

{+1} : Chandra Nalaàr inflige 1 blessure à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé.

{-X} : Chandra Nalaàr inflige X blessures à une créature ciblée.

{-8} : Chandra Nalaàr inflige 10 blessures à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé et à chaque créature que ce joueur contrôle ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère **C**

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau de la Destruction

{3}{R}{R}

Éphémère **R**

Le Flambeau de la Destruction inflige 5 blessures à n'importe quelle cible. Mélangez le Flambeau de la Destruction dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère **C**

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu à volonté

{RW}{RW}{RW}

Éphémère

C

Feu à volonté inflige 3 blessures réparties comme vous le désirez entre une, deux ou trois créatures attaquantes ou bloqueuses ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terre contaminée

{1}{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté est un marais.

À chaque fois que le terrain enchanté devient engagé, son contrôleur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle de Malfégor

{3}{B}{R}

Éphémère

C

Le Souffle de Malfégor inflige 5 blessures à chaque adversaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terre contaminée

{1}{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté est un marais.

À chaque fois que le terrain enchanté devient engagé, son contrôleur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

