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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dresseur gobelin {2}{R}

Créature : gobelin 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 gobelin {2}{R}

Créature : gobelin 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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Se frayer un chemin {R}

Rituel **C**

Détruisez une créature avec le défenseur ciblée.

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

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 **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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 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

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 C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante {1}{R}

Éphémère C

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast