

Messenger de Bomat {1}



Créature-artefact : construction R

Célérité

À chaque fois que le Messenger de Bomat attaque, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée. (Vous ne pouvez pas la regarder.)

{R}, défaussez-vous de votre main, sacrifiez le Messenger de Bomat : Mettez toutes les cartes exilées par le Messenger de Bomat dans les mains de leurs propriétaires.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messenger de Bomat {1}



Créature-artefact : construction R

Célérité

À chaque fois que le Messenger de Bomat attaque, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée. (Vous ne pouvez pas la regarder.)

{R}, défaussez-vous de votre main, sacrifiez le Messenger de Bomat : Mettez toutes les cartes exilées par le Messenger de Bomat dans les mains de leurs propriétaires.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messenger de Bomat {1}



Créature-artefact : construction R

Célérité

À chaque fois que le Messenger de Bomat attaque, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée. (Vous ne pouvez pas la regarder.)

{R}, défaussez-vous de votre main, sacrifiez le Messenger de Bomat : Mettez toutes les cartes exilées par le Messenger de Bomat dans les mains de leurs propriétaires.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messenger de Bomat {1}



Créature-artefact : construction R

Célérité

À chaque fois que le Messenger de Bomat attaque, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée. (Vous ne pouvez pas la regarder.)

{R}, défaussez-vous de votre main, sacrifiez le Messenger de Bomat : Mettez toutes les cartes exilées par le Messenger de Bomat dans les mains de leurs propriétaires.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite du rebut {2}



Créature-artefact : construction R

Le Parasite du rebut ne peut pas bloquer.
 {1}{B}, exilez une autre carte de créature depuis votre cimetière : Renvoyez sur le champ de bataille le Parasite du rebut depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite du rebut {2}



Créature-artefact : construction R

Le Parasite du rebut ne peut pas bloquer.
 {1}{B}, exilez une autre carte de créature depuis votre cimetière : Renvoyez sur le champ de bataille le Parasite du rebut depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite du rebut {2}



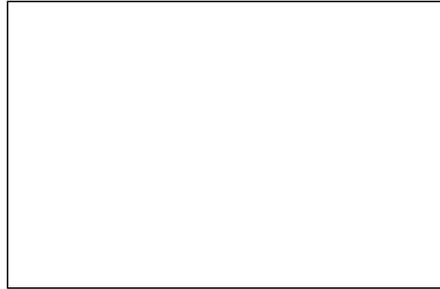
Créature-artefact : construction R

Le Parasite du rebut ne peut pas bloquer.
 {1}{B}, exilez une autre carte de créature depuis votre cimetière : Renvoyez sur le champ de bataille le Parasite du rebut depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héritière Falkenrath {1}{B}



Créature : vampire U

Défaussez-vous d'une carte : Transformez l'Héritière Falkenrath. N'activez qu'une seule fois par tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héritière Falkenrath {1}{B}



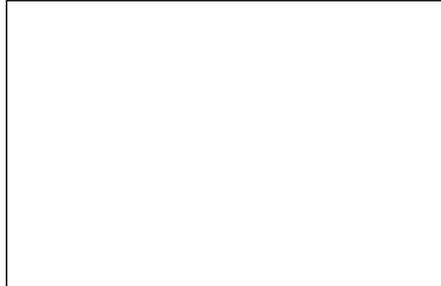
Créature : vampire U

Défaussez-vous d'une carte : Transformez l'Héritière Falkenrath. N'activez qu'une seule fois par tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héritière Falkenrath {1}{B}



Créature : vampire U

Défaussez-vous d'une carte : Transformez l'Héritière Falkenrath. N'activez qu'une seule fois par tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héritière Falkenrath {1}{B}



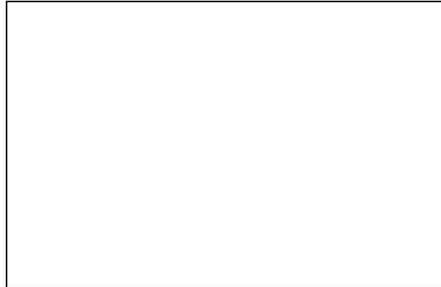
Créature : vampire U

Défaussez-vous d'une carte : Transformez l'Héritière Falkenrath. N'activez qu'une seule fois par tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bagarreur à la rage de sang {1}{R}



Créature : minotaure et guerrier U

Quand le Bagarreur à la rage de sang arrive sur le champ de bataille, défaussez-vous d'une carte.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bagarreur à la rage de sang {1}{R}



Créature : minotaure et guerrier U

Quand le Bagarreur à la rage de sang arrive sur le champ de bataille, défaussez-vous d'une carte.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bagarreur à la rage de sang {1}{R}



Créature : minotaure et guerrier U

Quand le Bagarreur à la rage de sang arrive sur le champ de bataille, défaussez-vous d'une carte.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bagarreur à la rage de sang {1}{R}



Créature : minotaure et guerrier U

Quand le Bagarreur à la rage de sang arrive sur le champ de bataille, défaussez-vous d'une carte.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expert lamefeu {R}



Créature : chacal et guerrier U

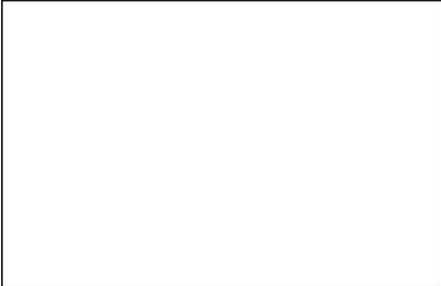
Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une carte, l'Expert lamefeu gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expert lamefeu {R}



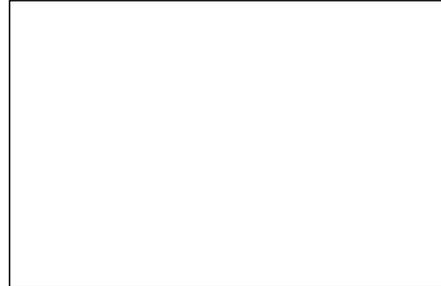
Créature : chacal et guerrier U

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)
 À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une carte, l'Expert lamefeu gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expert lamefeu {R}



Créature : chacal et guerrier U

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)
 À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une carte, l'Expert lamefeu gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expert lamefeu {R}



Créature : chacal et guerrier U

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)
 À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une carte, l'Expert lamefeu gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hazoret la Fervente {3}{R}



Créature légendaire : dieu M

Indestructible, célérité
 Hazoret la Fervente ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous n'ayez une carte ou moins en main.
 {2}{R}, défaussez-vous d'une carte : Hazoret inflige 2 blessures à chaque adversaire.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hazoret la Fervente

{3}{R}

Créature légendaire : dieu

M

Indestructible, célérité

Hazoret la Fervente ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous n'ayez une carte ou moins en main.

{2}{R}, défaussez-vous d'une carte : Hazoret inflige 2 blessures à chaque adversaire.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Olivia, mobilisée pour la guerre

{1}{B}{R}

Créature légendaire : vampire et chevalier

M

Vol

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour, et elle devient un vampire en plus de ses autres types.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Olivia, mobilisée pour la guerre

{1}{B}{R}

Créature légendaire : vampire et chevalier

M

Vol

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour, et elle devient un vampire en plus de ses autres types.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Olivia, mobilisée pour la guerre

{1}{B}{R}

Créature légendaire : vampire et chevalier

M

Vol

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour, et elle devient un vampire en plus de ses autres types.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse du hall de sang

{2}{B}{R}



Créature : vampire et clerc

R

À chaque fois que la Prêtresse du hall de sang arrive sur le champ de bataille ou attaque, si vous n'avez pas de carte en main, la Prêtresse du hall de sang inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Folie {1}{B}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse du hall de sang

{2}{B}{R}



Créature : vampire et clerc

R

À chaque fois que la Prêtresse du hall de sang arrive sur le champ de bataille ou attaque, si vous n'avez pas de carte en main, la Prêtresse du hall de sang inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Folie {1}{B}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse du hall de sang

{2}{B}{R}



Créature : vampire et clerc

R

À chaque fois que la Prêtresse du hall de sang arrive sur le champ de bataille ou attaque, si vous n'avez pas de carte en main, la Prêtresse du hall de sang inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Folie {1}{B}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

4/4

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

Marécage fumant



Terrain : marais et montagne R

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

Le Marécage fumant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage fumant



Terrain : marais et montagne R

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

Le Marécage fumant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage fumant



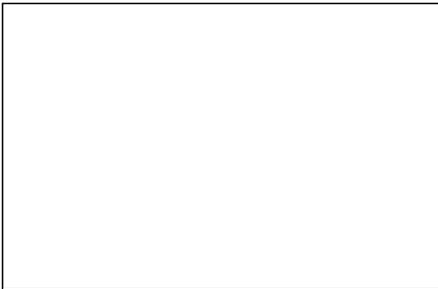
Terrain : marais et montagne R

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

Le Marécage fumant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage fumant



Terrain : marais et montagne R

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

Le Marécage fumant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage fumant



Terrain : marais et montagne

R

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

Le Marécage fumant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage fumant



Terrain : marais et montagne

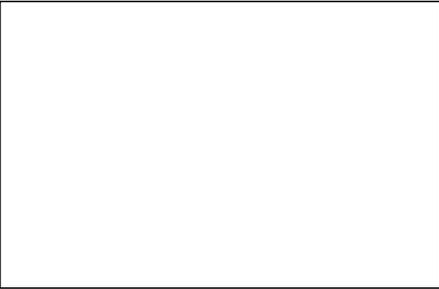
R

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

Le Marécage fumant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage fumant



Terrain : marais et montagne

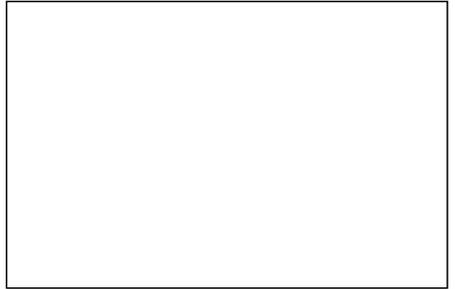
R

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

Le Marécage fumant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage fumant



Terrain : marais et montagne

R

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

Le Marécage fumant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

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

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

Ruines angoissantes



Terrain

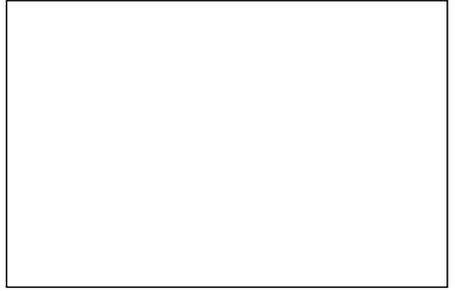
R

Au moment où les Ruines angoissantes arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de marais ou de montagne de votre main. Si vous ne le faites pas, les Ruines angoissantes arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines angoissantes



Terrain

R

Au moment où les Ruines angoissantes arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de marais ou de montagne de votre main. Si vous ne le faites pas, les Ruines angoissantes arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines angoissantes



Terrain

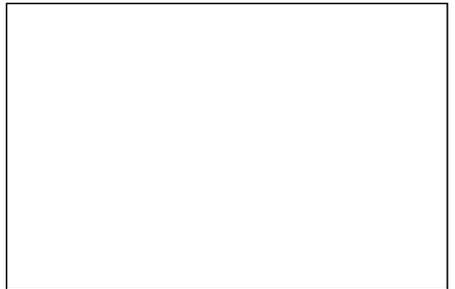
R

Au moment où les Ruines angoissantes arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de marais ou de montagne de votre main. Si vous ne le faites pas, les Ruines angoissantes arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines angoissantes



Terrain

R

Au moment où les Ruines angoissantes arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de marais ou de montagne de votre main. Si vous ne le faites pas, les Ruines angoissantes arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clé de la ville

{2}

Artefact

R

{T}, défaussez-vous d'une carte : Jusqu'à une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.
À chaque fois que la Clé de la ville devient dégagée, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache d'éclairs

{R}

Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte ou payez {5}.
La Hache d'éclairs inflige 5 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clé de la ville

{2}

Artefact

R

{T}, défaussez-vous d'une carte : Jusqu'à une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.
À chaque fois que la Clé de la ville devient dégagée, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache d'éclairs

{R}

Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte ou payez {5}.
La Hache d'éclairs inflige 5 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache d'éclairs

{R}

Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte ou payez {5}.
La Hache d'éclairs inflige 5 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempérament fougueux

{1}{R}{R}

Éphémère

C

Le Tempérament fougueux inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
Folie {R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache d'éclairs

{R}

Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte ou payez {5}.
La Hache d'éclairs inflige 5 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempérament fougueux

{1}{R}{R}

Éphémère

C

Le Tempérament fougueux inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
Folie {R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempérament fogueux

{1}{R}{R}

Éphémère

C

Le Tempérament fogueux inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Folie {R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désintégration illicite

{1}{B}{R}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Si vous contrôlez un artefact, la Désintégration illicite inflige 3 blessures au contrôleur de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempérament fogueux

{1}{R}{R}

Éphémère

C

Le Tempérament fogueux inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Folie {R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désintégration illicite

{1}{B}{R}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Si vous contrôlez un artefact, la Désintégration illicite inflige 3 blessures au contrôleur de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désintégration illicite

{1}{B}{R}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Si vous contrôlez un artefact, la Désintégration illicite inflige 3 blessures au contrôleur de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drana, libératrice de Malakir

{1}{B}{B}

Créature légendaire : vampire et allié

M

Vol, initiative

À chaque fois que Drana, libératrice de Malakir inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature attaquante que vous contrôlez.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désintégration illicite

{1}{B}{R}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Si vous contrôlez un artefact, la Désintégration illicite inflige 3 blessures au contrôleur de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drana, libératrice de Malakir

{1}{B}{B}

Créature légendaire : vampire et allié

M

Vol, initiative

À chaque fois que Drana, libératrice de Malakir inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature attaquante que vous contrôlez.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brutalité collective

{1}{B}

Rituel

R

Intensification ? Défaussez-vous d'une carte.

Choisissez l'un ou plus ?

? Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte d'éphémère ou de rituel. Ce joueur se défausse de cette carte.

? Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

? Un adversaire ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charité des veines

{2}{B}

Rituel

C

Un adversaire ciblé perd 3 points de vie et vous gagnez 3 points de vie.

Folie {B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charité des veines

{2}{B}

Rituel

C

Un adversaire ciblé perd 3 points de vie et vous gagnez 3 points de vie.

Folie {B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charité des veines

{2}{B}

Rituel

C

Un adversaire ciblé perd 3 points de vie et vous gagnez 3 points de vie.

Folie {B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charité des veines

{2}{B}

Rituel

C

Un adversaire ciblé perd 3 points de vie et vous gagnez 3 points de vie.

Folie {B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festin de scarabées

{B}

Éphémère

C

Exilez jusqu'à trois cartes ciblées d'un cimetière unique.

Recyclage {B} ({B}), défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festin de scarabées

{B}

Éphémère

C

Exilez jusqu'à trois cartes ciblées d'un cimetière unique.

Recyclage {B} ({B}), défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festin de scarabées

{B}

Éphémère

C

Exilez jusqu'à trois cartes ciblées d'un cimetière unique.

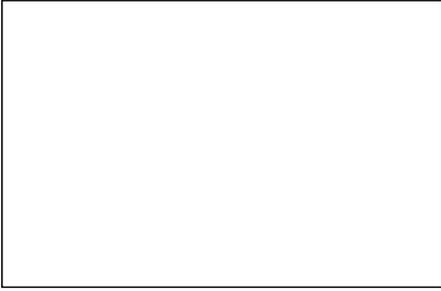
Recyclage {B} ({B}), défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festin de scarabées

{B}



Éphémère

C

Exilez jusqu'à trois cartes ciblées d'un cimetière unique.

Recyclage (B) ((B), défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast