

Éventreur à la faucille {1}{B}



Créature : élémental et guerrier **C**

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éventreur à la faucille {1}{B}



Créature : élémental et guerrier **C**

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éventreur à la faucille {1}{B}



Créature : élémental et guerrier **C**

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éventreur à la faucille {1}{B}



Créature : élémental et guerrier **C**

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécroglisseur {1}{B}{B}



Créature : élémental R

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
 À chaque fois qu'une créature avec un marqueur -1/-1 qu'un adversaire contrôle meurt, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille cette carte sous votre contrôle.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasse-nova {3}{R}



Créature : élémental et guerrier R

Piétinement
 Appui d'élémental (Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous n'exiliez un autre élémental que vous contrôlez. Quand ce permanent quitte le champ de bataille, cette carte revient sur le champ de bataille.)

10/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasse-nova {3}{R}



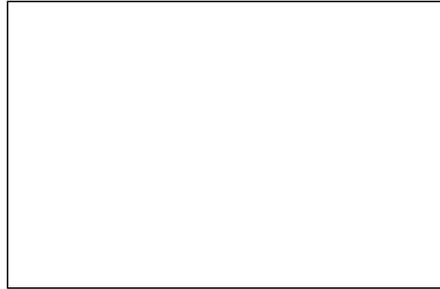
Créature : élémental et guerrier R

Piétinement
 Appui d'élémental (Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous n'exiliez un autre élémental que vous contrôlez. Quand ce permanent quitte le champ de bataille, cette carte revient sur le champ de bataille.)

10/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'étincelles {R}



Créature : élémental U

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

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'étincelles {R}

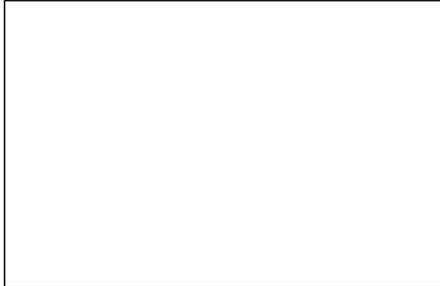


Créature : élémental U
 Piétinement, célérité
 Au début de l'étape de fin, sacrifiez l'Élémental d'étincelles.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'étincelles {R}



Créature : élémental U
 Piétinement, célérité
 Au début de l'étape de fin, sacrifiez l'Élémental d'étincelles.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'étincelles {R}



Créature : élémental U
 Piétinement, célérité
 Au début de l'étape de fin, sacrifiez l'Élémental d'étincelles.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Natreuse de fumée {T}{R}



Créature : élémental et shaman C
 {T} : Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'élémental ou activer des capacités d'élémentaux.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Natteuse de fumée

{1}{R}



Créature : élémental et shaman

C

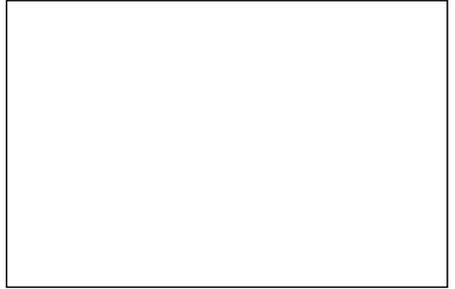
{T} : Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'élémental ou activer des capacités d'élémentaux.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de Kulrajh

{3}{BR}{BR}



Créature : élémental et chevalier

U

Vol

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

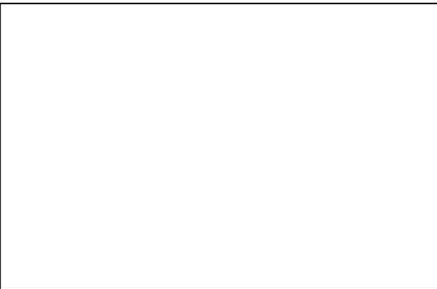
Les créatures avec des marqueurs sur elles que vos adversaires contrôlent ne peuvent ni attaquer, ni bloquer.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soufflaigreur

{5}{R}



Créature : élémental

C

Quand le Soufflaigreur quitte le champ de bataille, il inflige 6 blessures à une créature ciblée.

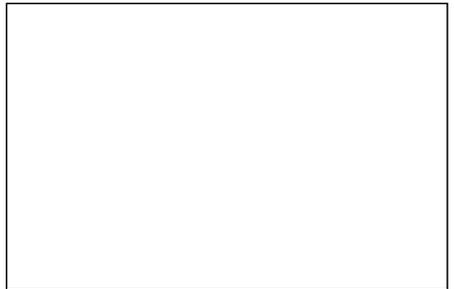
Évocation {1}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de Kulrajh

{3}{BR}{BR}



Créature : élémental et chevalier

U

Vol

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

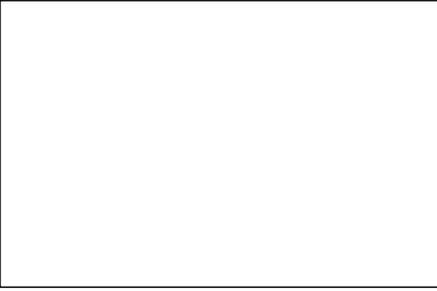
Les créatures avec des marqueurs sur elles que vos adversaires contrôlent ne peuvent ni attaquer, ni bloquer.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de Kulrajh

{3}{BR}{BR}



Créature : élémental et chevalier

U

Vol

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

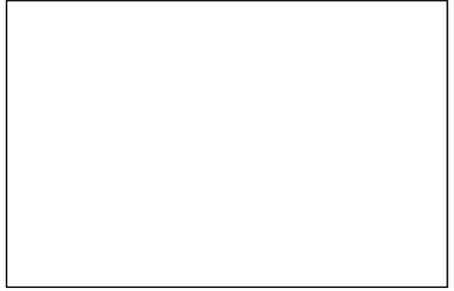
Les créatures avec des marqueurs sur elles que vos adversaires contrôlent ne peuvent ni attaquer, ni bloquer.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évideur de Cendrelande

{BR}{BR}{BR}



Créature : élémental et guerrier

U

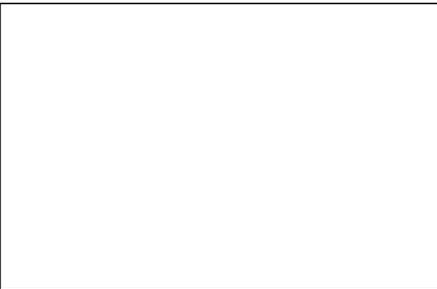
L'Évideur de Cendrelande ne peut pas bloquer.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évideur de Cendrelande

{BR}{BR}{BR}



Créature : élémental et guerrier

U

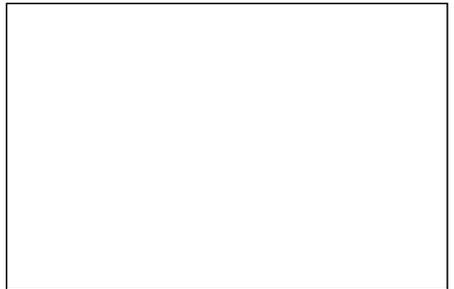
L'Évideur de Cendrelande ne peut pas bloquer.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évideur de Cendrelande

{BR}{BR}{BR}



Créature : élémental et guerrier

U

L'Évideur de Cendrelande ne peut pas bloquer.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évideur de Cendrelande

{BR}{BR}{BR}



Créature : élémental et guerrier

U

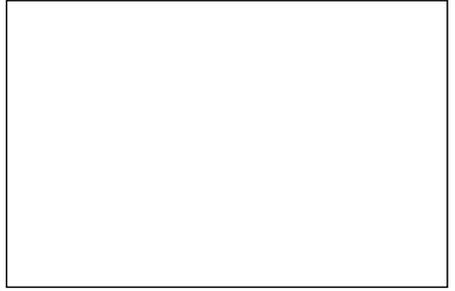
L'Évideur de Cendrelande ne peut pas bloquer.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de Cendrelande

{1}{BR}{BR}{BR}



Créature : élémental et chevalier

R

Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+1.

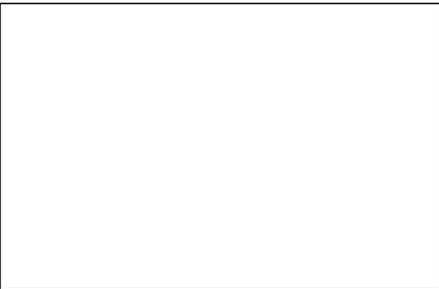
À chaque fois que le Noble féal de Cendrelande devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, ce joueur perd 4 points de vie.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de Cendrelande

{1}{BR}{BR}{BR}



Créature : élémental et chevalier

R

Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+1.

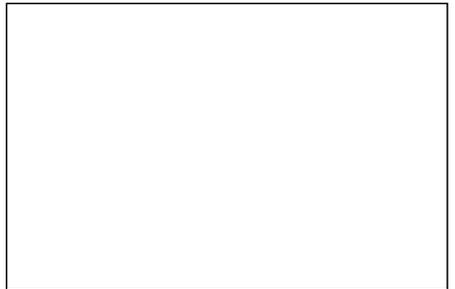
À chaque fois que le Noble féal de Cendrelande devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, ce joueur perd 4 points de vie.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de Cendrelande

{1}{BR}{BR}{BR}



Créature : élémental et chevalier

R

Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois que le Noble féal de Cendrelande devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, ce joueur perd 4 points de vie.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de Cendrelande

{1}{BR}{BR}{BR}

Créature : élémental et chevalier

R

Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois que le Noble féal de Cendrelande devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, ce joueur perd 4 points de vie.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flétrissement progressif

{3}{B}{B}

Rituel

U

Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée, deux marqueurs -1/-1 sur une autre créature ciblée, et trois marqueurs -1/-1 sur une troisième créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flétrissement progressif

{3}{B}{B}

Rituel

U

Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée, deux marqueurs -1/-1 sur une autre créature ciblée, et trois marqueurs -1/-1 sur une troisième créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revers sauvage

{3}{R}

Rituel

U

Choisissez trois permanents non-enchantement ciblés. Détruisez l'un d'eux au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revers sauvage

{3}{R}



Rituel

U

Choisissez trois permanents non-enchantement ciblés.
Détruisez l'un d'eux au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revers sauvage

{3}{R}



Rituel

U

Choisissez trois permanents non-enchantement ciblés.
Détruisez l'un d'eux au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revers sauvage

{3}{R}



Rituel

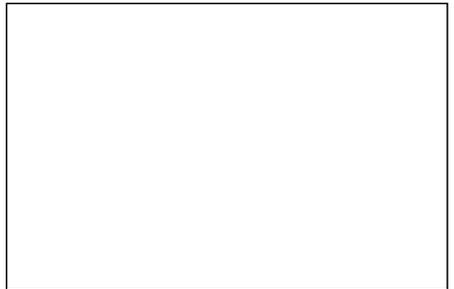
U

Choisissez trois permanents non-enchantement ciblés.
Détruisez l'un d'eux au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torrent d'âmes

{4}{BR}



Rituel

U

Renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à une carte de
créature ciblée de votre cimetière si {B} a été dépensé pour
lancer ce sort. Les créatures qu'un joueur ciblé contrôle
gagnent +2/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour
si {R} a été dépensé pour lancer ce sort. (Faites les deux si
{B}{R} a été dépensé.)

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

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



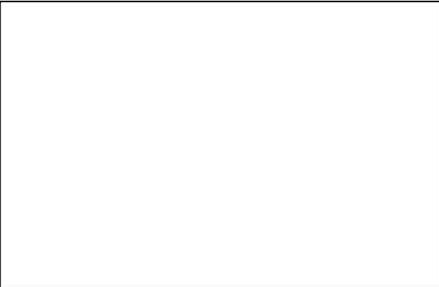
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



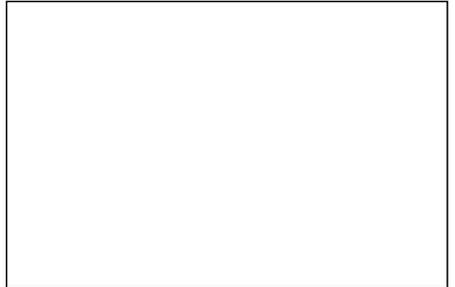
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



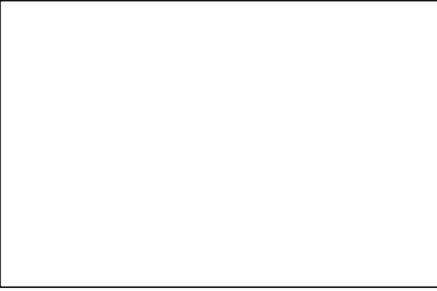
Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux aphotiques

{B}



Éphémère

C

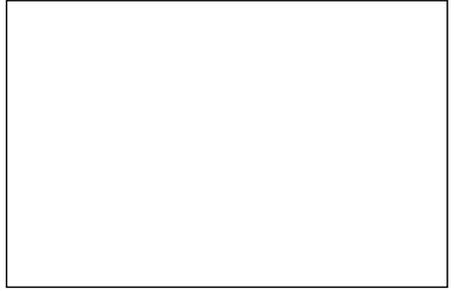
Une créature ciblée devient noire et acquiert la peur jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux pourpres

{R}



Éphémère

C

Une créature ciblée devient rouge et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux aphotiques

{B}



Éphémère

C

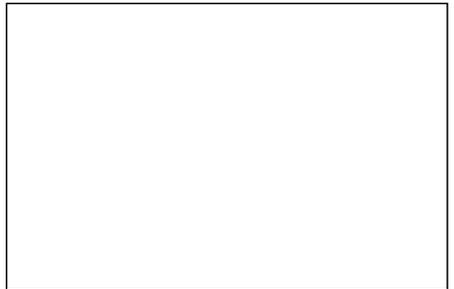
Une créature ciblée devient noire et acquiert la peur jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux pourpres

{R}



Éphémère

C

Une créature ciblée devient rouge et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux pourpres

{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée devient rouge et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve d'âmes

{3}{R}{R}{R}

Éphémère

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez toutes les créatures que vous contrôlez.
La Salve d'âmes inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal à la force totale des créatures sacrifiées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux pourpres

{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée devient rouge et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve perforante

{2}{R}

Éphémère

C

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
La Salve perforante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve perforante

{2}{R}

Éphémère

C

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

La Salve perforante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infestation de luciles impériales

{2}{B}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature meurt, si elle avait un marqueur -1/-1 sur elle, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cendres croulantes

{1}{B}

Enchantement

U

Au début de votre entretien, détruisez la créature ciblée avec un marqueur -1/-1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poings du Demi-dieu

{1}{BR}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est noire, elle gagne +1/+1 et elle a la flétrissure. (Elle inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

Tant que la créature enchantée est rouge, elle gagne +1/+1 et elle a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poings du Demi-dieu

{1}{BR}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est noire, elle gagne +1/+1 et elle a la flétrissure. (Elle inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

Tant que la créature enchantée est rouge, elle gagne +1/+1 et elle a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stupeur

{2}{B}

Rituel

P

Un adversaire ciblé se défausse d'une carte au hasard, et se défausse ensuite d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stupeur

{2}{B}

Rituel

P

Un adversaire ciblé se défausse d'une carte au hasard, et se défausse ensuite d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de faille

{2}{R}

Rituel

C

L'Éclair de faille inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Suspension 1?{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {R} et l'exiler avec un marqueur « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de faille

{2}{R}

Rituel

C

L'Éclair de faille inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Suspension 1?{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {R} et l'exiler avec un marqueur « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extirpation

{B}

Éphémère

R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.) Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'une carte de terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire toutes les cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de faille

{2}{R}

Rituel

C

L'Éclair de faille inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Suspension 1?{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {R} et l'exiler avec un marqueur « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extirpation

{B}

Éphémère

R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.) Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'une carte de terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire toutes les cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

