

Nécromancien condamné {2}{B}



Créature : humain et clerc et mercenaire R

{B}, {T}, sacrifiez le Nécromancien condamné : Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon à la salve de flammes {4}{R}{R}



Créature : dragon R

Vol

À chaque fois que le Dragon à la salve de flammes attaque, vous pouvez payer {X}{R}. Si vous faites ainsi, le Dragon à la salve de flammes inflige X blessures à n'importe quelle cible.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécromancien condamné {2}{B}



Créature : humain et clerc et mercenaire R

{B}, {T}, sacrifiez le Nécromancien condamné : Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon à la salve de flammes {4}{R}{R}



Créature : dragon R

Vol

À chaque fois que le Dragon à la salve de flammes attaque, vous pouvez payer {X}{R}. Si vous faites ainsi, le Dragon à la salve de flammes inflige X blessures à n'importe quelle cible.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon à la salve de flammes

{4}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois que le Dragon à la salve de flammes attaque, vous pouvez payer {X}{R}. Si vous faites ainsi, le Dragon à la salve de flammes inflige X blessures à n'importe quelle cible.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon au rabais

{3}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol, célérité

Quand le Dragon au rabais arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé crée trois jetons de créature 2/2 blanche Chevalier avec l'initiative.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon à la salve de flammes

{4}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois que le Dragon à la salve de flammes attaque, vous pouvez payer {X}{R}. Si vous faites ainsi, le Dragon à la salve de flammes inflige X blessures à n'importe quelle cible.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon avaleur de mondes

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

Créature : cauchemar et dragon

R

Vol, piétinement

Quand le Dragon avaleur de mondes arrive sur le champ de bataille, exiliez tous les autres permanents que vous contrôlez.

Quand le Dragon avaleur de mondes quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille sous le contrôle de leurs propriétaires les cartes exilées.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Dragon du fourneau** {6}{R}{R}{R}



Créature : dragon R

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)

Vol

Quand le Dragon du fourneau arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, exilez tous les artefacts.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Dragon fourgueule** {5}{R}{R}



Créature : dragon R

Amplification 3 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, mettez sur elle trois marqueurs +1/+1 pour chaque carte de dragon que vous révélez de votre main.)

Vol

{T} : Le Dragon fourgueule inflige un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs +1/+1 qu'il a sur lui à n'importe quelle cible.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Dragon du fourneau** {6}{R}{R}{R}



Créature : dragon R

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)

Vol

Quand le Dragon du fourneau arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, exilez tous les artefacts.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Dragon fourgueule** {5}{R}{R}



Créature : dragon R

Amplification 3 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, mettez sur elle trois marqueurs +1/+1 pour chaque carte de dragon que vous révélez de votre main.)

Vol

{T} : Le Dragon fourgueule inflige un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs +1/+1 qu'il a sur lui à n'importe quelle cible.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Dragon shivân** {4}{R}{R}



Créature : dragon U

Vol

{R} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Dragon tyran** {8}{R}{R}



Créature : dragon R

Vol, piétinement

Double initiative

Au début de votre entretien, sacrifiez le Dragon tyran à moins que vous ne payiez {R}{R}{R}{R}.

{R} : Le Dragon tyran gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Dragon tyran** {8}{R}{R}



Créature : dragon R

Vol, piétinement

Double initiative

Au début de votre entretien, sacrifiez le Dragon tyran à moins que vous ne payiez {R}{R}{R}{R}.

{R} : Le Dragon tyran gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Escouffener impérial** {5}{R}{R}



Créature : dragon R

Vol

Mue {6}{R}{R}

Quand l'Escouffener impérial est retourné face visible, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de dragon, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**La Colère** {3}{R}



Créature : incarnation U

Célérité

Tant que La Colère est dans votre cimetière et que vous contrôlez une montagne, les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Shamane languedragon** {1}{R}{R}



Créature : humain et barbare et shaman U

Les sorts de dragon que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Shamane languedragon** {1}{R}{R}



Créature : humain et barbare et shaman U

Les sorts de dragon que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Shamane languedragon** {1}{R}{R}



Créature : humain et barbare et shaman U

Les sorts de dragon que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailelame le Ressuscité

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

Créature légendaire : zombie et dragon

R

Vol

Quand Ailelame le Ressuscité arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de permanent Dragon ciblée depuis votre cimetière.

{B}{R} : Toutes les créatures Dragon gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterré vivant

{2}{B}

Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailelame le Ressuscité

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

Créature légendaire : zombie et dragon

R

Vol

Quand Ailelame le Ressuscité arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de permanent Dragon ciblée depuis votre cimetière.

{B}{R} : Toutes les créatures Dragon gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterré vivant

{2}{B}

Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu de tout bois

{3}{R}

Rituel

R

Dégagez une créature ciblée. Cette phase principale est suivie d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une phase principale supplémentaire.  
Flashback {2}{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orage des dragons

{8}{R}

Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de permanent dragon et mettez-la sur le champ de bataille. Mélangez ensuite votre bibliothèque.  
Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orage des dragons

{8}{R}

Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de permanent dragon et mettez-la sur le champ de bataille. Mélangez ensuite votre bibliothèque.  
Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente

Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

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

Ruines naines



Terrain

U

Les Ruines naines arrivent sur le champ de bataille engagées.

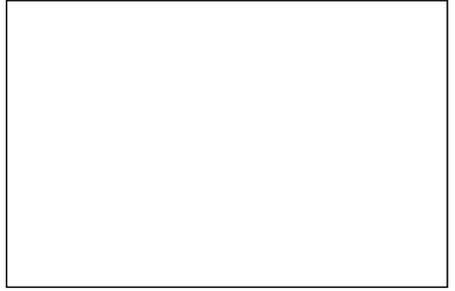
{T}: Ajoutez {R}.

{T}, sacrifiez les Ruines naines : Ajoutez {R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}



Éphémère

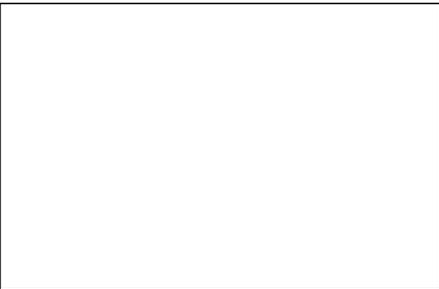
C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}



Éphémère

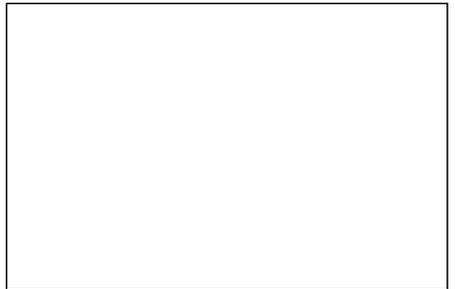
C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}



Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}

Éphémère C

Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur {1}{B}

Éphémère C

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves insidieux {3}{B}

Éphémère R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de X cartes. Cherchez X cartes dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez ces cartes sur le dessus dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur {1}{B}

Éphémère C

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur

{1}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant

{2}{R}

Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attaque sauvage

{3}{R}{R}

Éphémère

M

Ne lancez ce sort que pendant votre tour et pendant le combat.

Choisissez l'un ?

? Les créatures que vous contrôlez acquièrent la double initiative jusqu'à la fin du tour.

? Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

Union {1}{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant

{2}{R}

Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant

{2}{R}

Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animation des morts

{1}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : carte de créature d'un cimetière

Quand l'Animation des morts arrive sur le champ de

bataille, si elle est sur le champ de bataille elle perd «

Enchanter : carte de créature d'un cimetière » et acquiert «

Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec

l'Animation des morts. » Renvoyez la carte de créature

enchantée sur le champ de bataille sous votre contrôle et

attachez-lui l'Animation des morts. Quand l'Animation des

morts quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette

créature la sacrifie.

La créature enchantée gagne -1/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animation des morts

{1}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : carte de créature d'un cimetière

Quand l'Animation des morts arrive sur le champ de

bataille, si elle est sur le champ de bataille elle perd «

Enchanter : carte de créature d'un cimetière » et acquiert «

Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec

l'Animation des morts. » Renvoyez la carte de créature

enchanted sur le champ de bataille sous votre contrôle et

attachez-lui l'Animation des morts. Quand l'Animation des

morts quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette

créature la sacrifie.

La créature enchantée gagne -1/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animation des morts

{1}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : carte de créature d'un cimetière

Quand l'Animation des morts arrive sur le champ de

bataille, si elle est sur le champ de bataille elle perd «

Enchanter : carte de créature d'un cimetière » et acquiert «

Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec

l'Animation des morts. » Renvoyez la carte de créature

enchanted sur le champ de bataille sous votre contrôle et

attachez-lui l'Animation des morts. Quand l'Animation des

morts quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette

créature la sacrifie.

La créature enchantée gagne -1/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attaque furtive

{3}{R}

Enchantement

R

{R} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main. Cette créature acquiert la célérité. Sacrifiez cette créature au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon à deux têtes

{4}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

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

Le Dragon à deux têtes peut bloquer une créature supplémentaire à chaque combat.

{1}{R} : Le Dragon à deux têtes gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon à deux têtes

{4}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

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

Le Dragon à deux têtes peut bloquer une créature supplémentaire à chaque combat.

{1}{R} : Le Dragon à deux têtes gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombification

{3}{B}

Rituel

U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombification

{3}{B}



Rituel

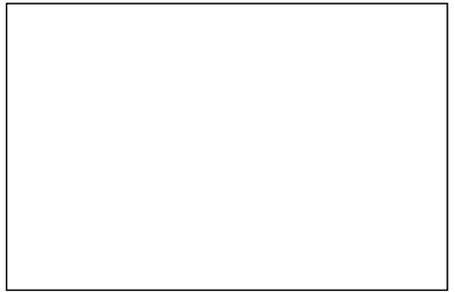
U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oblitération

{6}{R}{R}



Rituel

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
Détruisez tous les artefacts, créatures et terrains. Ils ne peuvent pas être régénérés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oblitération

{6}{R}{R}



Rituel

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
Détruisez tous les artefacts, créatures et terrains. Ils ne peuvent pas être régénérés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goutte de soleil

{2}



Artefact

U

À chaque fois que vous subissez des blessures, mettez autant de marqueurs « charge » sur la Goutte de soleil. Au début de chaque entretien, vous pouvez retirer un marqueur « charge » de la Goutte de soleil. Si vous faites ainsi, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goutte de soleil

{2}

Artefact

U

À chaque fois que vous subissez des blessures, mettez autant de marqueurs « charge » sur la Goutte de soleil. Au début de chaque entretien, vous pouvez retirer un marqueur « charge » de la Goutte de soleil. Si vous faites ainsi, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

