

Démon de la porte de la mort

{6}{B}{B}{B}



Créature : démon

M

Vous pouvez payer 6 points de vie et sacrifier trois créatures noires à la place du coût de mana de ce sort.
Vol, piétinement

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon de la porte de la mort

{6}{B}{B}{B}



Créature : démon

M

Vous pouvez payer 6 points de vie et sacrifier trois créatures noires à la place du coût de mana de ce sort.
Vol, piétinement

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon de la porte de la mort

{6}{B}{B}{B}



Créature : démon

M

Vous pouvez payer 6 points de vie et sacrifier trois créatures noires à la place du coût de mana de ce sort.
Vol, piétinement

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon de la porte de la mort

{6}{B}{B}{B}



Créature : démon

M

Vous pouvez payer 6 points de vie et sacrifier trois créatures noires à la place du coût de mana de ce sort.
Vol, piétinement

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstruosité du moldgraf {4}{G}{G}{G}



Créature : insecte R

Piétinement

Quand la Monstruosité du moldgraf meurt, exilez-la, puis renvoyez sur le champ de bataille deux cartes de créature choisies au hasard depuis votre cimetière.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstruosité du moldgraf {4}{G}{G}{G}



Créature : insecte R

Piétinement

Quand la Monstruosité du moldgraf meurt, exilez-la, puis renvoyez sur le champ de bataille deux cartes de créature choisies au hasard depuis votre cimetière.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstruosité du moldgraf {4}{G}{G}{G}



Créature : insecte R

Piétinement

Quand la Monstruosité du moldgraf meurt, exilez-la, puis renvoyez sur le champ de bataille deux cartes de créature choisies au hasard depuis votre cimetière.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstruosité du moldgraf {4}{G}{G}{G}



Créature : insecte R

Piétinement

Quand la Monstruosité du moldgraf meurt, exilez-la, puis renvoyez sur le champ de bataille deux cartes de créature choisies au hasard depuis votre cimetière.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon du bûcher

{5}{R}{R}



Créature : dragon

M

Vol

À chaque fois que le Dragon du bûcher inflige des blessures de combat à un joueur, il inflige autant de blessures à chaque créature que ce joueur contrôle.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon du bûcher

{5}{R}{R}



Créature : dragon

M

Vol

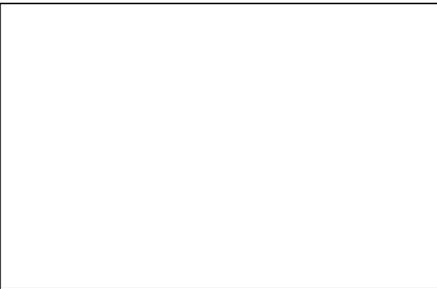
À chaque fois que le Dragon du bûcher inflige des blessures de combat à un joueur, il inflige autant de blessures à chaque créature que ce joueur contrôle.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon du bûcher

{5}{R}{R}



Créature : dragon

M

Vol

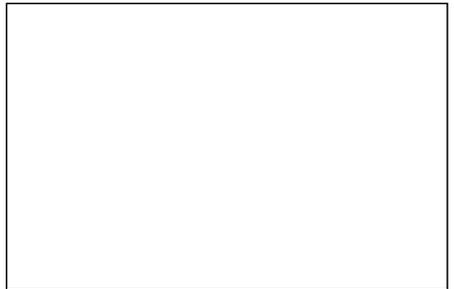
À chaque fois que le Dragon du bûcher inflige des blessures de combat à un joueur, il inflige autant de blessures à chaque créature que ce joueur contrôle.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon du bûcher

{5}{R}{R}



Créature : dragon

M

Vol

À chaque fois que le Dragon du bûcher inflige des blessures de combat à un joueur, il inflige autant de blessures à chaque créature que ce joueur contrôle.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léviathan de la houle

{5}{U}{U}{U}



Créature : léviathan

R

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

Tous les terrains sont des îles en plus de leurs autres types.

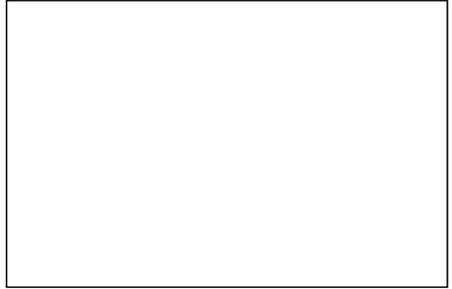
Les créatures sans le vol ou la traversée des îles ne peuvent pas attaquer.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léviathan de la houle

{5}{U}{U}{U}



Créature : léviathan

R

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

Tous les terrains sont des îles en plus de leurs autres types.

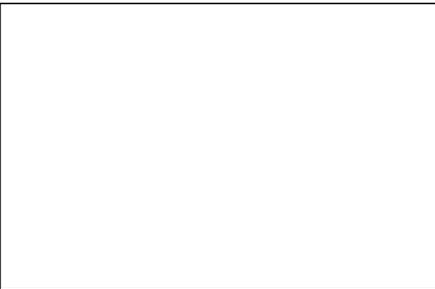
Les créatures sans le vol ou la traversée des îles ne peuvent pas attaquer.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léviathan de la houle

{5}{U}{U}{U}



Créature : léviathan

R

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

Tous les terrains sont des îles en plus de leurs autres types.

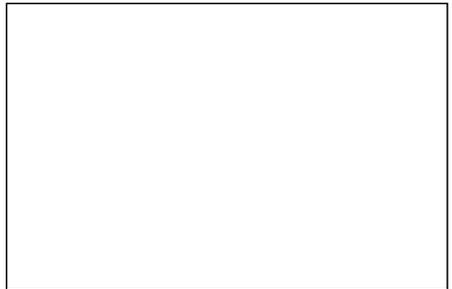
Les créatures sans le vol ou la traversée des îles ne peuvent pas attaquer.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léviathan de la houle

{5}{U}{U}{U}



Créature : léviathan

R

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

Tous les terrains sont des îles en plus de leurs autres types.

Les créatures sans le vol ou la traversée des îles ne peuvent pas attaquer.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterrement

{1}{B}



Rituel

M

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterrement

{1}{B}



Rituel

M

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterrement

{1}{B}



Rituel

M

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterrement

{1}{B}



Rituel

M

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi

{R}

Rituel

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi

{R}

Rituel

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi

{R}

Rituel

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi

{R}

Rituel

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

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

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

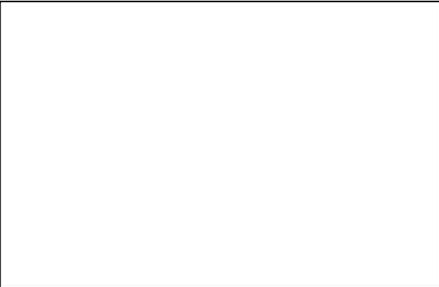
R

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

Sommet du Crânedragon



Terrain

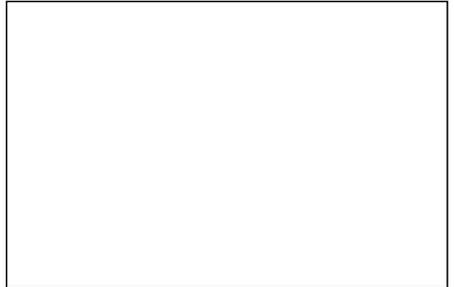
R

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

Charme funéraire

{B}



Éphémère

P

Choisissez l'un ?

? Un joueur ciblé se défait d'une carte.

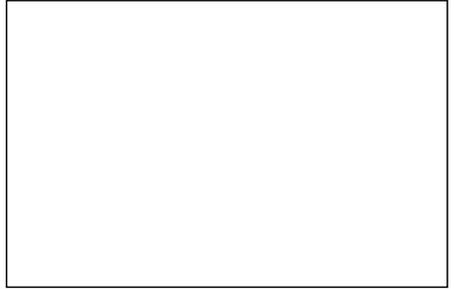
? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée acquiert la traversée des marais jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme funéraire

{B}



Éphémère

P

Choisissez l'un ?

? Un joueur ciblé se défait d'une carte.

? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée acquiert la traversée des marais jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme funéraire

{B}



Éphémère

P

Choisissez l'un ?

? Un joueur ciblé se défait d'une carte.

? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée acquiert la traversée des marais jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme funéraire

{B}



Éphémère

P

Choisissez l'un ?

? Un joueur ciblé se défait d'une carte.

? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée acquiert la traversée des marais jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}



Éphémère

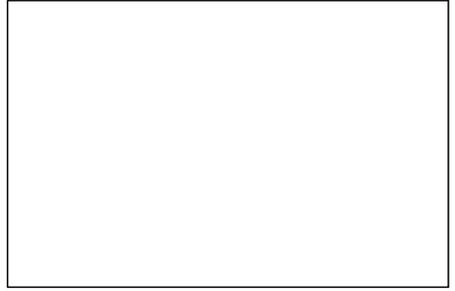
U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}



Éphémère

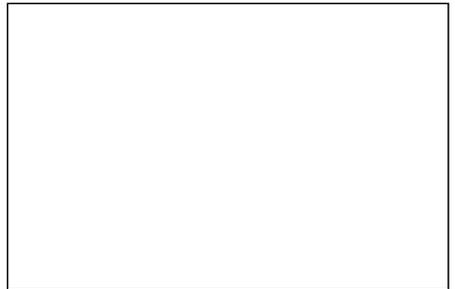
U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact 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

Hache d'éclairs

{R}



Éphémère

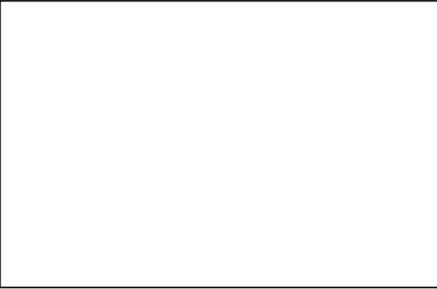
U

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

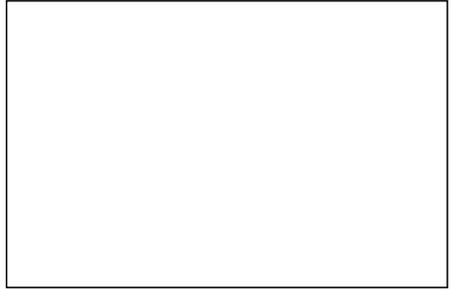
U

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

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

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

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

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

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

Danse macabre

{1}{B}



Enchantement : aura

U

Enchanter : carte de créature dans un cimetière

Quand la Danse macabre arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille, elle perd « enchanter : carte de créature dans un cimetière » et acquiert « enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec la Danse macabre ». Mettez la carte de créature enchantée sur le champ de bataille engagée sous votre contrôle et attachez-lui la Danse macabre. Quand la Danse macabre quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.

La créature enchantée gagne +1/+1 et ne se dégage pas pendant l'étape de dégage ment de son contrôleur.

Au début de l'entretien du contrôleur de la créature

enchantée, ce joueur peut payer {1}{B}. Si le joueur fait ainsi, dégagez cette créature.

Danse macabre

{1}{B}



Enchantement : aura

U

Enchanter : carte de créature dans un cimetière

Quand la Danse macabre arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille, elle perd « enchanter : carte de créature dans un cimetière » et acquiert « enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec la Danse macabre ». Mettez la carte de créature enchantée sur le champ de bataille engagée sous votre contrôle et attachez-lui la Danse macabre. Quand la Danse macabre quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.

La créature enchantée gagne +1/+1 et ne se dégage pas pendant l'étape de dégage ment de son contrôleur.

Au début de l'entretien du contrôleur de la créature

enchantée, ce joueur peut payer {1}{B}. Si le joueur fait ainsi, dégagez cette créature.

Danse macabre

{1}{B}



Enchantement : aura

U

Enchanter : carte de créature dans un cimetière

Quand la Danse macabre arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille, elle perd « enchanter : carte de créature dans un cimetière » et acquiert « enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec la Danse macabre ». Mettez la carte de créature enchantée sur le champ de bataille engagée sous votre contrôle et attachez-lui la Danse macabre. Quand la Danse macabre quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.

La créature enchantée gagne +1/+1 et ne se dégage pas pendant l'étape de dégage ment de son contrôleur.

Au début de l'entretien du contrôleur de la créature

enchantée, ce joueur peut payer {1}{B}. Si le joueur fait ainsi, dégagez cette créature.

Danse macabre

{1}{B}



Enchantement : aura

U

Enchanter : carte de créature dans un cimetière

Quand la Danse macabre arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille, elle perd « enchanter : carte de créature dans un cimetière » et acquiert « enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec la Danse macabre ». Mettez la carte de créature enchantée sur le champ de bataille engagée sous votre contrôle et attachez-lui la Danse macabre. Quand la Danse macabre quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.

La créature enchantée gagne +1/+1 et ne se dégage pas pendant l'étape de dégage ment de son contrôleur.

Au début de l'entretien du contrôleur de la créature

enchantée, ce joueur peut payer {1}{B}. Si le joueur fait ainsi, dégagez cette créature.

