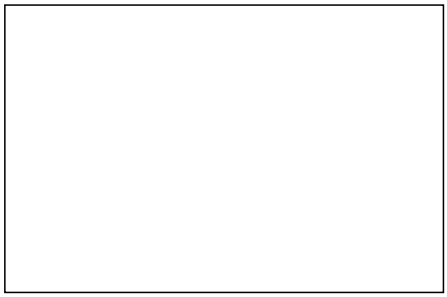
Horreur cachée {1}{B}{B}



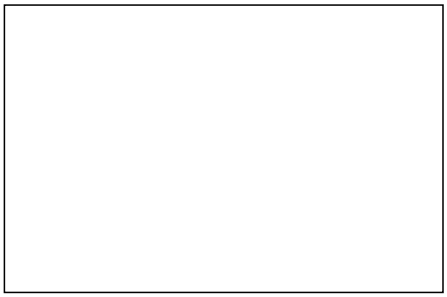
Créature : horreur U

Quand l'Horreur cachée arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte de créature.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur cachée {1}{B}{B}



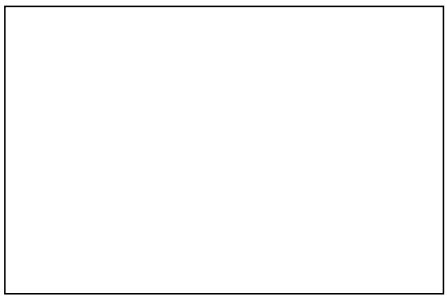
Créature : horreur U

Quand l'Horreur cachée arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte de créature.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur cachée {1}{B}{B}



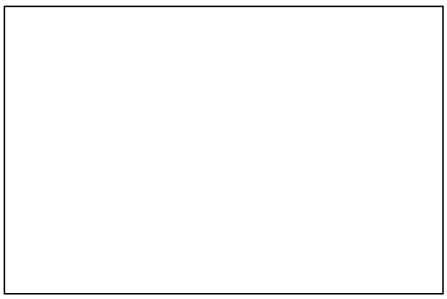
Créature : horreur U

Quand l'Horreur cachée arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte de créature.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur cachée {1}{B}{B}



Créature : horreur U

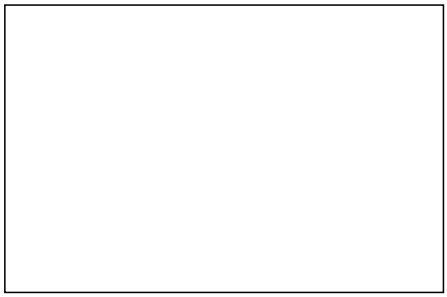
Quand l'Horreur cachée arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte de créature.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serviteur d'Ailelame {2}{B}{B}



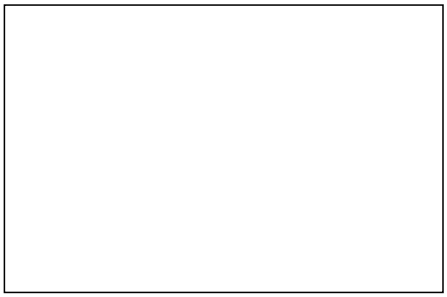
Créature : zombie U

Le Serviteur d'Ailelame a le vol tant que vous contrôlez un dragon.
Quand un dragon arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille le Serviteur d'Ailelame depuis votre cimetière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serviteur d'Ailelame {2}{B}{B}



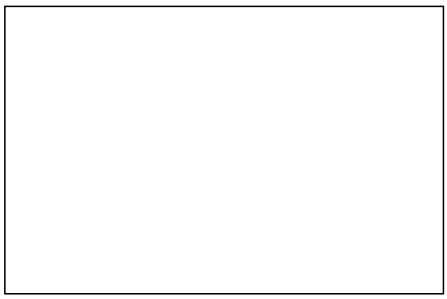
Créature : zombie U

Le Serviteur d'Ailelame a le vol tant que vous contrôlez un dragon.
Quand un dragon arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille le Serviteur d'Ailelame depuis votre cimetière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serviteur d'Ailelame {2}{B}{B}



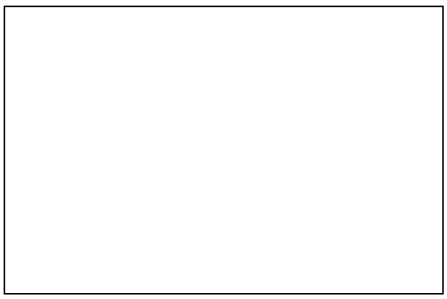
Créature : zombie U

Le Serviteur d'Ailelame a le vol tant que vous contrôlez un dragon.
Quand un dragon arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille le Serviteur d'Ailelame depuis votre cimetière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



Créature : dragon R

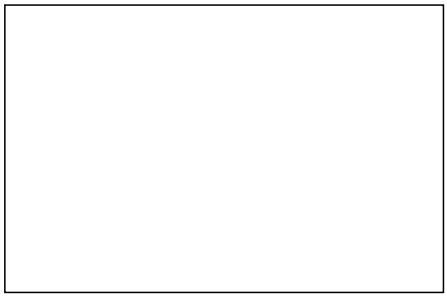
Vol
À chaque fois que le Dragon à la salve de flammes attaque, vous pouvez payer {X}{R}. Si vous faites ainsi, le Dragon à la salve de flammes inflige X blessures à n'importe quelle cible.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon de Tertrépine {5}{R}{R}



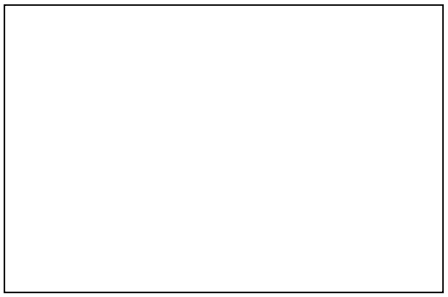
Créature : dragon R

Vol
Quand le Dragon de Tertrépine arrive sur le champ de bataille, vous pouvez vous défausser de votre main et piocher un nombre de cartes égal au nombre de blessures infligées à un adversaire ciblé ce tour-ci.

7/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon du tonnerre {5}{R}{R}



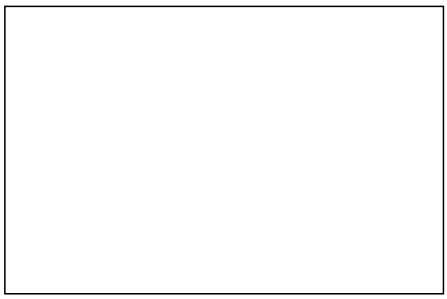
Créature : dragon R

Vol
Quand le Dragon du tonnerre arrive sur le champ de bataille, il inflige 3 blessures à chaque créature sans le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon des volcans {4}{R}{R}



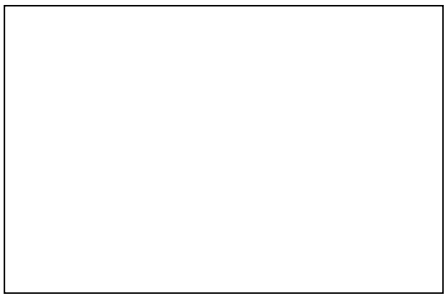
Créature : dragon U

Vol, célérité

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon fourgueule {5}{R}{R}



Créature : dragon R

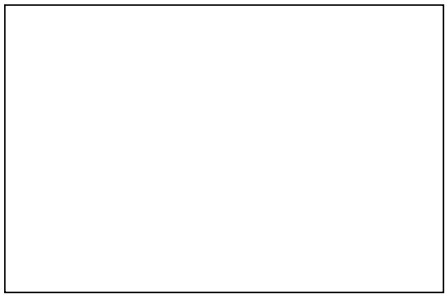
Amplification 3 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, mettez sur elle trois marqueurs +1/+1 pour chaque carte de dragon que vous révélez de votre main.)
Vol
{T} : Le Dragon fourgueule inflige un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs +1/+1 qu'il a sur lui à n'importe quelle cible.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer ancien {4}{R}{R}{R}



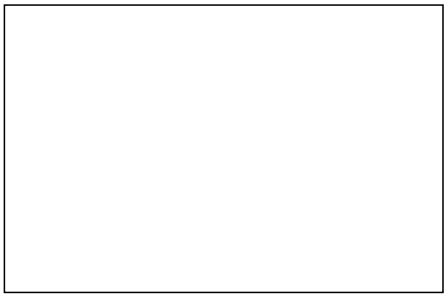
Créature : dragon R

Vol
{R} : L'Escouflenfer ancien inflige 1 blessure à une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle. N'activez que si l'Escouflenfer ancien attaque.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer du Bogardân {6}{R}{R}



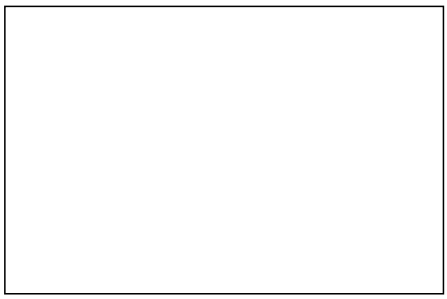
Créature : dragon M

Flash
Vol
Quand l'Escouflenfer du Bogardân arrive sur le champ de bataille, il inflige 5 blessures réparties comme vous le voulez entre n'importe quel nombre de cibles.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer ancien {4}{R}{R}{R}



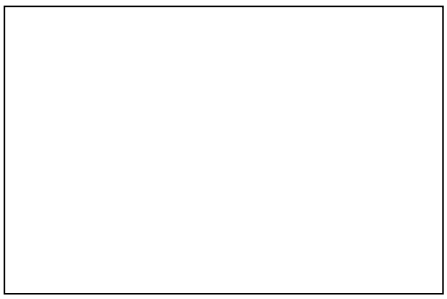
Créature : dragon R

Vol
{R} : L'Escouflenfer ancien inflige 1 blessure à une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle. N'activez que si l'Escouflenfer ancien attaque.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Colère {3}{R}



Créature : incarnation U

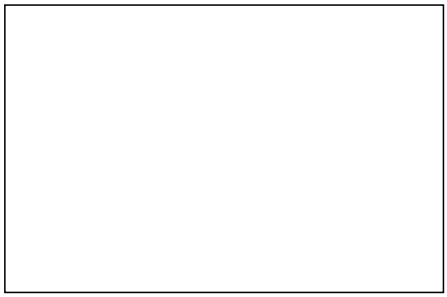
Célérité
Tant que La Colère est dans votre cimetière et que vous contrôlez une montagne, les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailelame le Ressuscité {3}{B}{B}{R}{R}



Créature légendaire : zombie et dragon R

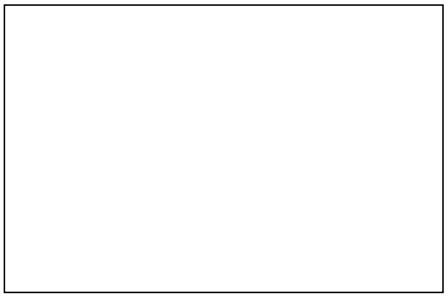
Vol
Quand Ailelame le Ressuscité arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de permanent Dragon ciblée depuis votre cimetière.

{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}

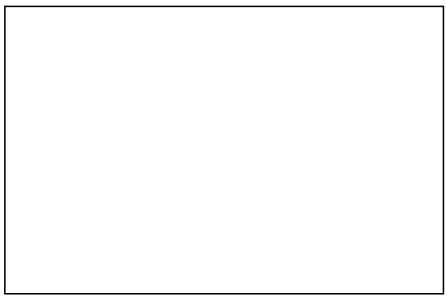


Rituel U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterré vivant {2}{B}

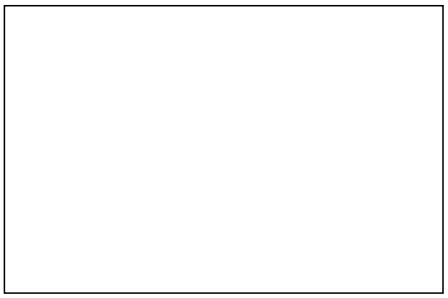


Rituel U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterré vivant {2}{B}



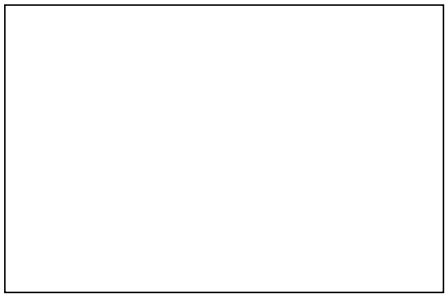
Rituel U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterré vivant {2}{B}

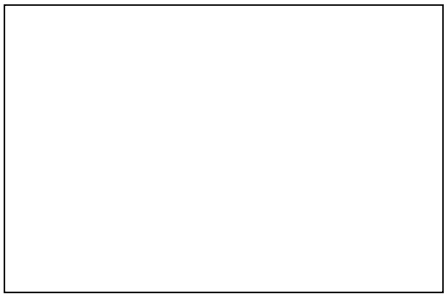


Rituel U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de l'effroi {2}{B}{B}

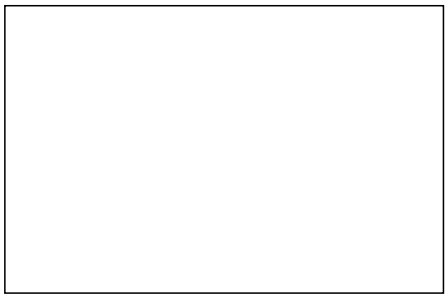


Rituel C

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.
Flashback ? Sacrifiez trois créatures. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de l'effroi {2}{B}{B}

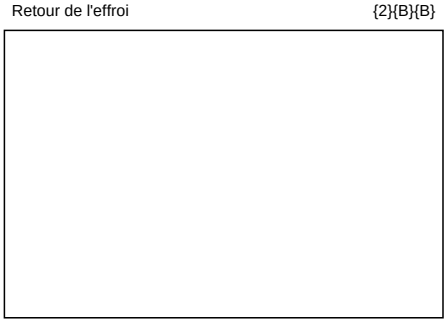


Rituel C

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.
Flashback ? Sacrifiez trois créatures. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de l'effroi {2}{B}{B}



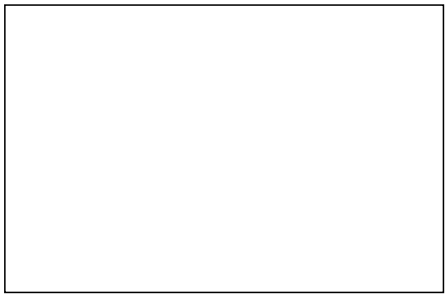
Rituel C

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.
Flashback ? Sacrifiez trois créatures. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de l'effroi {2}{B}{B}

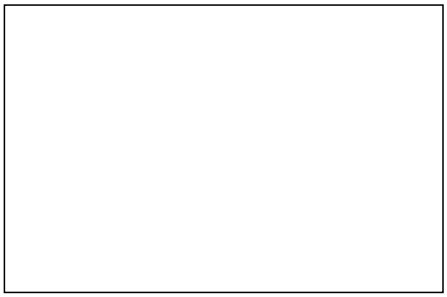


Rituel **C**

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.
Flashback ? Sacrifiez trois créatures. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reviviscence {4}{B}

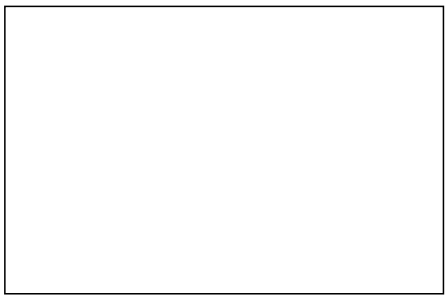


Rituel U

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Cette créature est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reviviscence {4}{B}

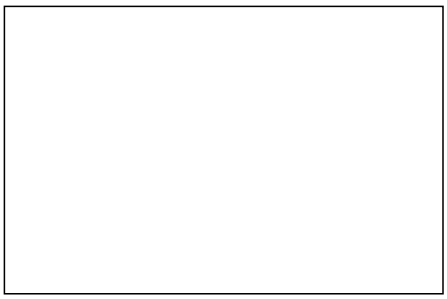


Rituel U

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Cette créature est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reviviscence {4}{B}



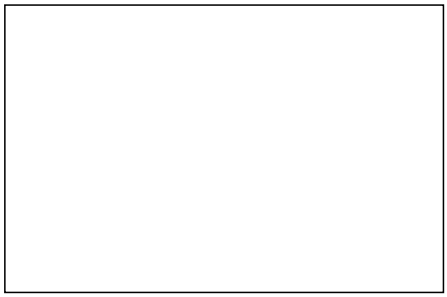
Rituel U

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Cette créature est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reviviscence {4}{B}

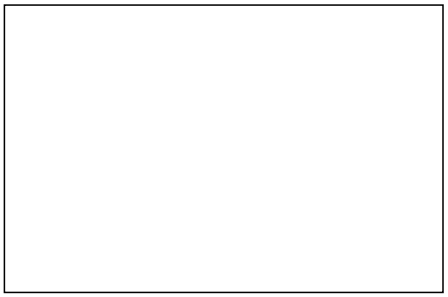


Rituel U

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Cette créature est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi {R}



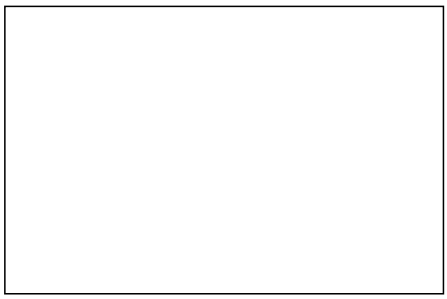
Rituel C

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}



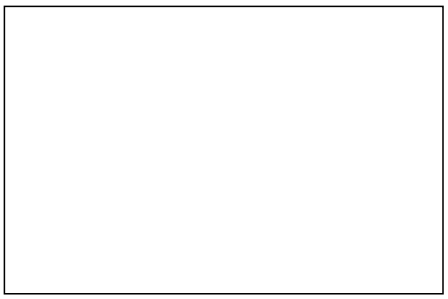
Rituel C

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

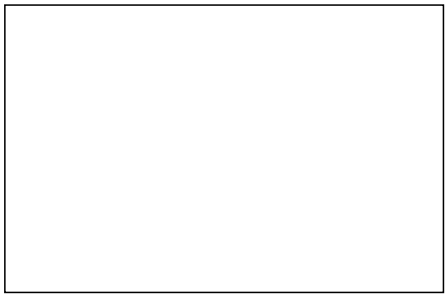
Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi {R}



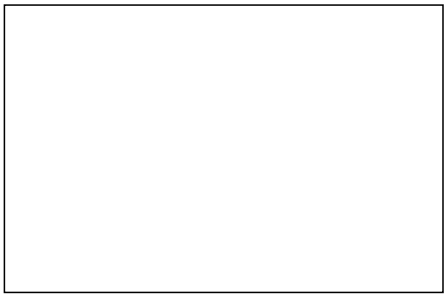
Rituel **C**

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

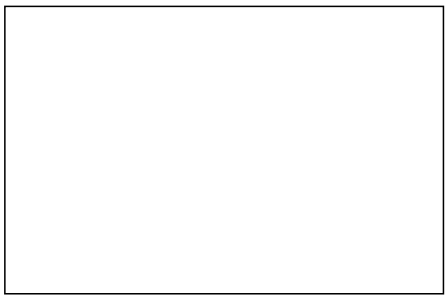


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

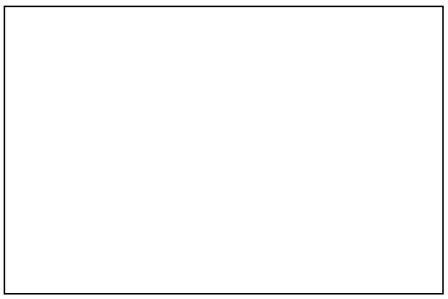


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



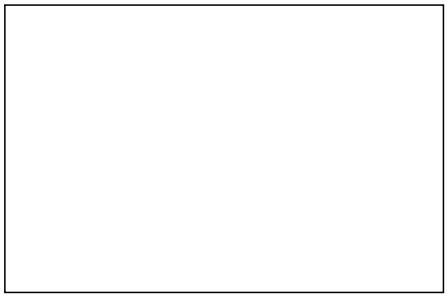
Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

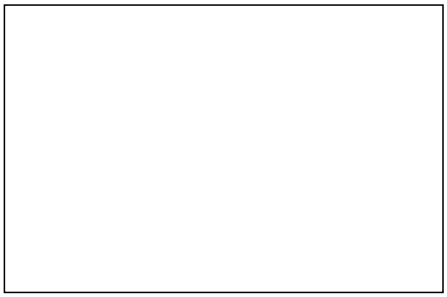


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

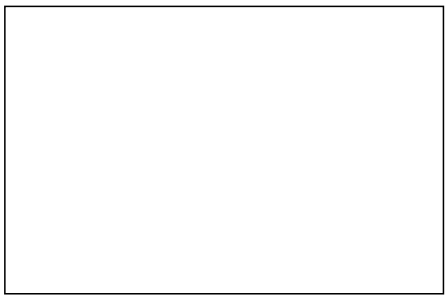


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

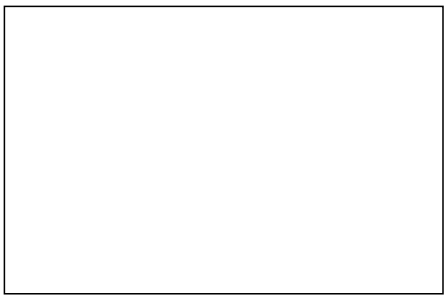


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

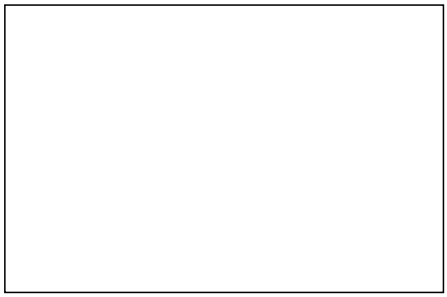


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

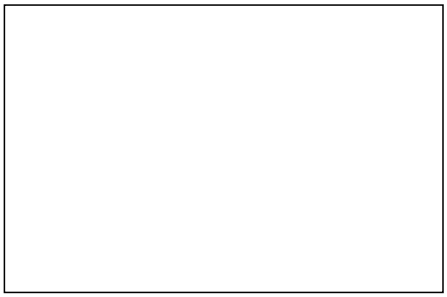


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

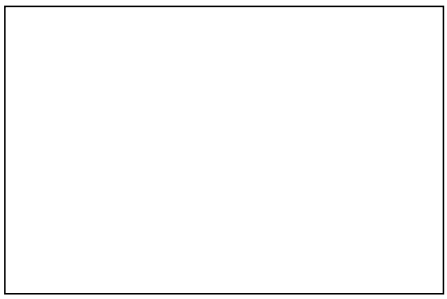


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

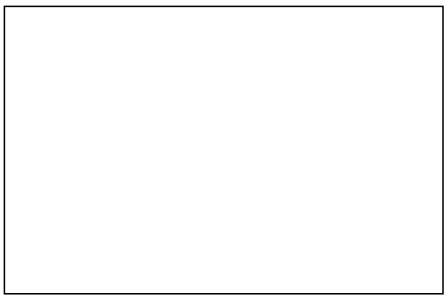


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

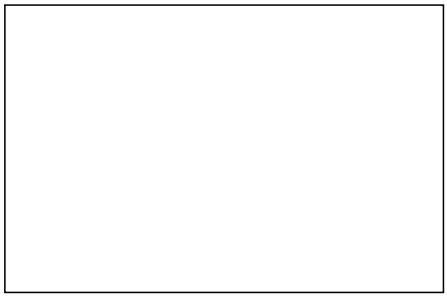


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

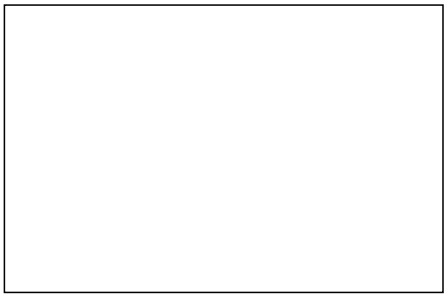


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

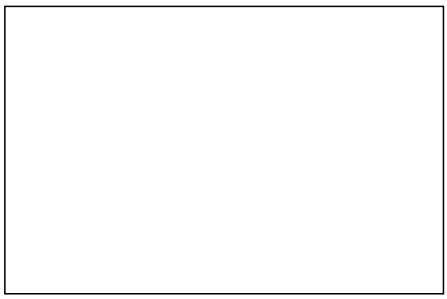


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

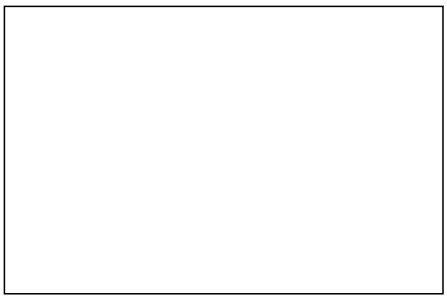


Terrain de base : montagne **C**

{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

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

Sarkhan le Fou {3}{B}{R}

Planeswalker légendaire : Sarkhan **M**

{+0} : Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Sarkhan le Fou s'inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de cette carte.

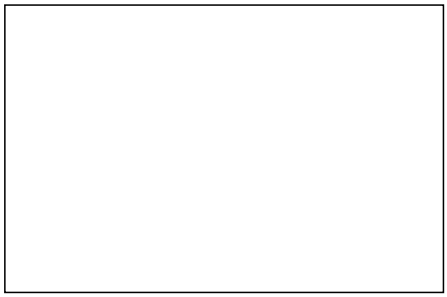
{-2} : Le contrôleur de la créature ciblée la sacrifie, puis ce joueur crée un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

{-4} : Chaque créature Dragon que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chants des damnés {B}

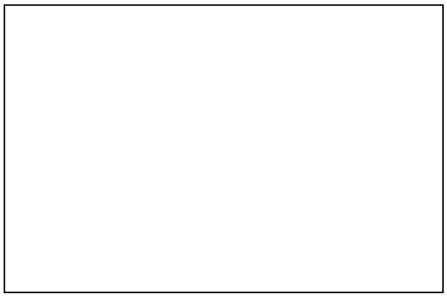


Éphémère **C**

Ajoutez {B} pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chants des damnés {B}

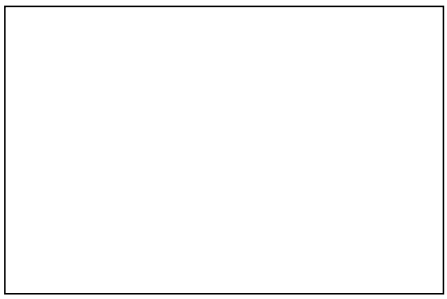


Éphémère **C**

Ajoutez {B} pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chants des damnés {B}

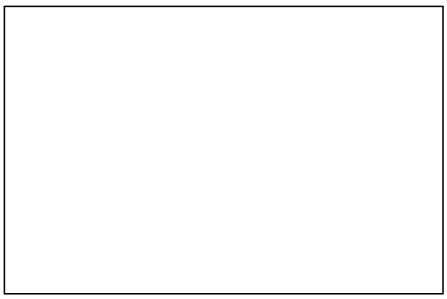


Éphémère **C**

Ajoutez {B} pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chants des damnés {B}

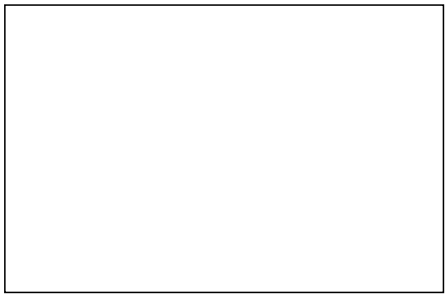


Éphémère **C**

Ajoutez {B} pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant {2}{R}

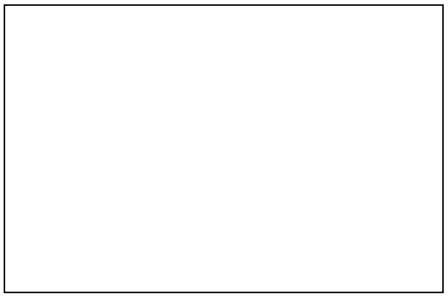


Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servitude diabolique {3}{B}



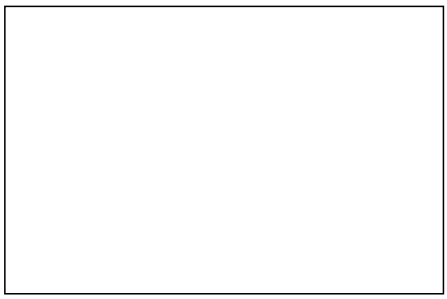
Enchantement U

Quand la servitude diabolique arrive sur le champ de bataille, choisissez une carte de créature ciblée dans votre cimetière et mettez cette créature sur le champ de bataille.

Quand la créature mise sur le champ de bataille avec la Servitude diabolique meurt, exilez-la et renvoyez la Servitude diabolique dans la main de son propriétaire. Quand la servitude diabolique quitte le champ de bataille, exilez la créature mise sur le champ de bataille avec la Servitude diabolique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant {2}{R}

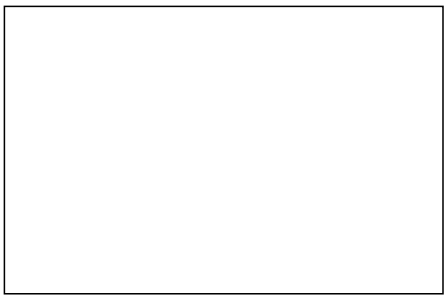


Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servitude diabolique {3}{B}



Enchantement U

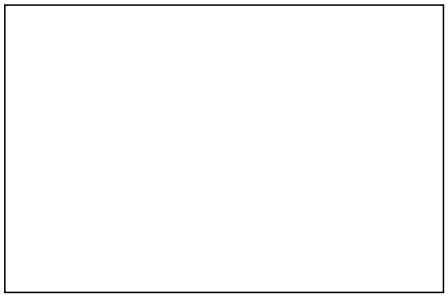
Quand la servitude diabolique arrive sur le champ de bataille, choisissez une carte de créature ciblée dans votre cimetière et mettez cette créature sur le champ de bataille.

Quand la créature mise sur le champ de bataille avec la Servitude diabolique meurt, exilez-la et renvoyez la Servitude diabolique dans la main de son propriétaire. Quand la servitude diabolique quitte le champ de bataille, exilez la créature mise sur le champ de bataille avec la Servitude diabolique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servitude diabolique {3}{B}



Enchantement U

Quand la servitude diabolique arrive sur le champ de bataille, choisissez une carte de créature ciblée dans votre cimetière et mettez cette créature sur le champ de bataille.

Quand la créature mise sur le champ de bataille avec la Servitude diabolique meurt, exilez-la et renvoyez la Servitude diabolique dans la main de son propriétaire. Quand la servitude diabolique quitte le champ de bataille, exilez la créature mise sur le champ de bataille avec la Servitude diabolique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast