

Fouetteur d'esclaves de Grixis {5}{B}



Créature : zombie et géant C

Quand le Fouetteur d'esclaves de Grixis quitte le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Exhumation {3}{B} {3}{B} : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez jouer un rituel.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite de Kederekt {B}



Créature : horreur R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, si vous contrôlez un permanent rouge, vous pouvez faire que le Parasite de Kederekt inflige 1 blessure à ce joueur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite de Kederekt {B}



Créature : horreur R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, si vous contrôlez un permanent rouge, vous pouvez faire que le Parasite de Kederekt inflige 1 blessure à ce joueur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite de Kederekt {B}



Créature : horreur R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, si vous contrôlez un permanent rouge, vous pouvez faire que le Parasite de Kederekt inflige 1 blessure à ce joueur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombie de la Bourbière

{1}{B}

Créature : zombie

C

Exhumation {B} {B} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenadier kathari

{1}{B}{R}

Créature : oiseau et shaman

C

Vol

Quand le Grenadier kathari inflige des blessures de combat à un joueur, créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin et sacrifiez le Grenadier kathari.

Exhumation {3}{B}{R} {3}{B}{R} : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez jouer un rituel.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écorcheur des Liendefiel

{5}{R}

Créature : diable

R

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

À chaque fois que l'Écorcheur des Liendefiel ou qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille depuis votre cimetière, cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenadier kathari

{1}{B}{R}

Créature : oiseau et shaman

C

Vol

Quand le Grenadier kathari inflige des blessures de combat à un joueur, créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin et sacrifiez le Grenadier kathari.

Exhumation {3}{B}{R} {3}{B}{R} : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez jouer un rituel.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ogre du champ de feu {1}{U}{B}{R}



Créature : ogre et mutant U

Initiative

Exhumation {U}{B}{R} {{U}{B}{R}} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scoriacée forgemana {BR}



Créature : élémental et shaman C

{1} : Ajoutez {B} ou {R}. N'activez pas plus de trois fois à chaque tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scoriacée forgemana {BR}



Créature : élémental et shaman C

{1} : Ajoutez {B} ou {R}. N'activez pas plus de trois fois à chaque tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scoriacée forgemana {BR}



Créature : élémental et shaman C

{1} : Ajoutez {B} ou {R}. N'activez pas plus de trois fois à chaque tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bruits nocturnes {B}



Rituel C

L'adversaire ciblé perd 3 points de vie.
Flashback {5}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bruits nocturnes {B}



Rituel C

L'adversaire ciblé perd 3 points de vie.
Flashback {5}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bruits nocturnes {B}



Rituel C

L'adversaire ciblé perd 3 points de vie.
Flashback {5}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bruits nocturnes {B}



Rituel C

L'adversaire ciblé perd 3 points de vie.
Flashback {5}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise de l'oiseau de nuit

{1}{R}

Rituel

C

Jusqu'à deux créatures ciblées ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

Flashback {3}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

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

Emprise de l'oiseau de nuit

{1}{R}

Rituel

C

Jusqu'à deux créatures ciblées ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

Flashback {3}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

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

Chaufferie d'Izzet



Terrain U

La Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

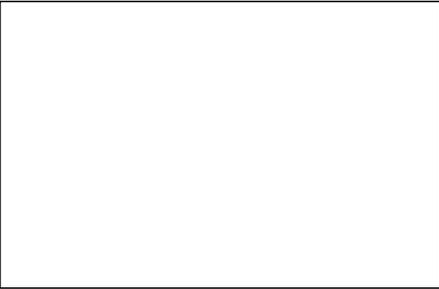


Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaufferie d'Izzet

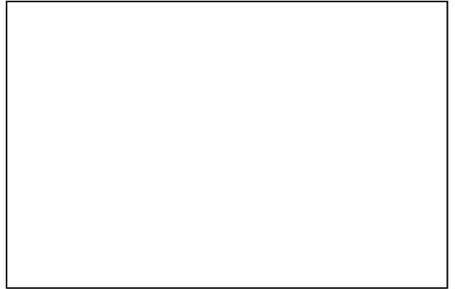


Terrain U

La Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {U}{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
{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

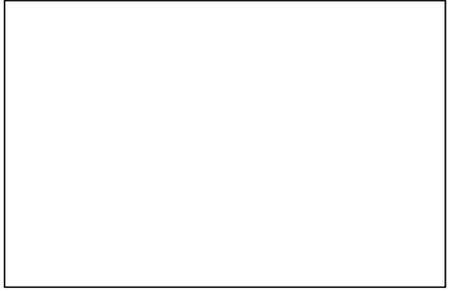


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Izzet



Terrain : porte
Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

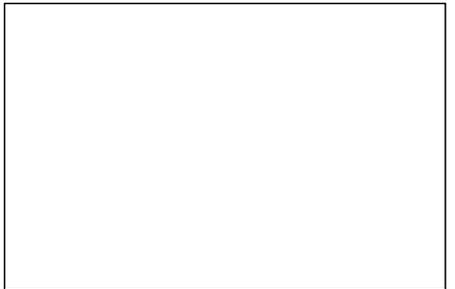


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Izzet



Terrain : porte
Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fenaison de l'autel

{1}{B}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature. Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance brûlante

{2}{R}

Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort depuis votre cimetière, la Vengeance brûlante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance brûlante

{2}{R}

Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort depuis votre cimetière, la Vengeance brûlante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance brûlante

{2}{R}

Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort depuis votre cimetière, la Vengeance brûlante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance brûlante

{2}{R}



Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort depuis votre cimetière, la Vengeance brûlante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast