

Archer squelette

{3}{B}

Créature : squelette et archer

C

Quand l'Archer squelette arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berserker du glas

{1}{B}

Créature : elfe et berserker

C

Quand le Berserker du glas meurt, si sa force était supérieure ou égale à 3, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie et Berserker.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berserker Ciel-de-sang

{1}{B}

Créature : humain et berserker

U

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, mettez deux marqueurs +1/+1 sur le Berserker Ciel-de-sang. Il acquiert la menace jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Draugr sinistre

{2}{B}

Créature neigeuse : zombie et berserker

C

{1}{S} : La Draugr sinistre gagne +1/+0 et acquiert la menace jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus. {S} peut être payé avec un mana d'une source neigeuse.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épicurien du sang {4}{B}



Créature : vampire C

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, chaque adversaire perd 1 point de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Façonneur de peste {2}{B}



Créature : humain et shaman U

Quand le Façonneur de peste arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie une créature ou un planeswalker. Chaque joueur qui ne peut pas se défaire d'une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveilleur des tombes {4}{B}{B}



Créature : oiseau et esprit R

Vol

{5}{B}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagée, une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheuse renégate {2}{B}



Créature : ange et berserker U

Vol

Quand la Faucheuse renégate arrive sur le champ de bataille, meulez quatre cartes. Si au moins une carte d'ange est meulée de cette manière, vous gagnez 4 points de vie. (Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheuse tranchante

{3}{B}{B}



Créature : ange et berserker

R

Vol, piétinement

Payez 3 points de vie : Renvoyez la Faucheuse tranchante depuis votre cimetière dans votre main. N'activez cette capacité que si vous avez fait arriver un ange ou un berserker sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fossoyeur

{3}{B}



Créature : zombie

U

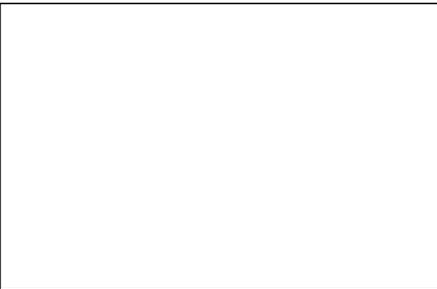
Quand le Fossoyeur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Finisseuse de Vraska

{2}{B}



Créature : gorgonoïde et assassin

C

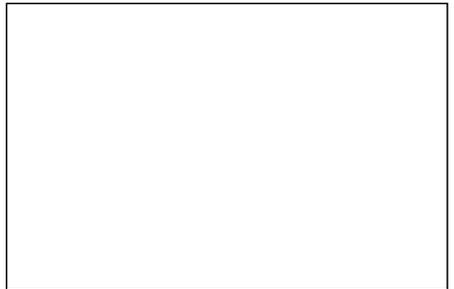
Quand la Finisseuse de Vraska arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature ciblée ou un planeswalker ciblé qu'un adversaire contrôle qui a subi des blessures ce tour-ci.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineuse de la Flotte des grands fonds

{3}{B}



Créature : humain et pirate

C

Quand la Surineuse de la Flotte des grands fonds arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle qui a subi des blessures ce tour-ci.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur audacieux {2}{B} {2}{B}



Créature : humain et gremlin C

À chaque fois que le Voleur audacieux attaque, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat de braises de Chandra {1}{R} {1}{R}



Créature : élémental et chat C

{T} : Ajoutez {R}. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort d'élémental ou un sort de planeswalker Chandra.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acrobate à la roue épineuse {3}{R} {3}{R}



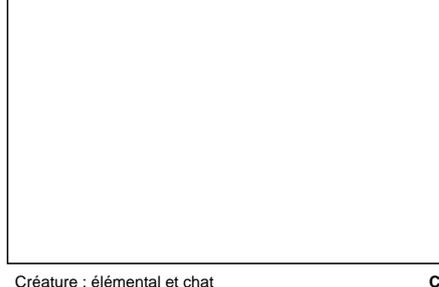
Créature : humain et gremlin C

Spectacle {2}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de spectacle à la place de son coût de mana si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.)

5/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat de braises de Chandra {1}{R} {1}{R}



Créature : élémental et chat C

{T} : Ajoutez {R}. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort d'élémental ou un sort de planeswalker Chandra.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon shivân

{4}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par des créatures avec le vol ou la portée.)

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

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soubira, caravanière des Tulzidi

{2}{R}

Créature légendaire : humain et shaman

R

Célérité

{1} : Une autre créature ciblée de force inférieure ou égale à 2 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

{1}{R}, {T}, défaussez-vous de votre main : Jusqu'à la fin du tour, à chaque fois qu'une créature de force inférieure ou égale à 2 que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane des clameurs

{2}{R}

Créature : gobelin et shaman

U

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou La célérité.)

À chaque fois que Clamor Shaman attaque, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle ne peut pas bloquer ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ogre brise-siège

{2}{B}{R}

Créature : ogre et berserker

U

{2}{B}{R} : Détruisez une créature ciblée qui a subi des blessures ce tour-ci.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assouvissement sanguin

{3}{B}



Rituel

C

Ce sort coûte {3} de moins à lancer si vous avez gagné au moins 3 points de vie ce tour-ci.  
Renvoyez jusqu'à deux cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démolition

{3}{R}



Rituel

C

Détruisez un artefact ciblé ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Courant continu

{1}{R}{R}



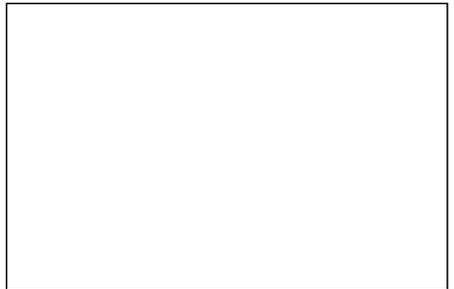
Rituel

C

Le Courant continu inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.  
Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)

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  
{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  
{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

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  
{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



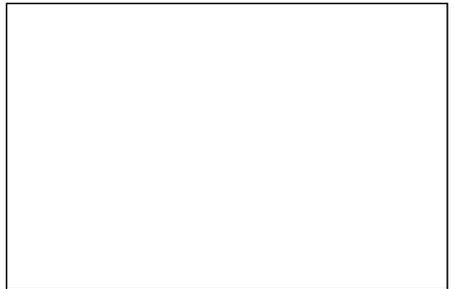
Terrain de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, pyromancienne novice

{3}{R}



Planeswalker légendaire : Chandra

U

{+1} : Les élémentaux que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

{-1} : Ajoutez {R}{R}.

{-2} : Chandra, pyromancienne novice inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défiguration {B}



Éphémère C  
Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

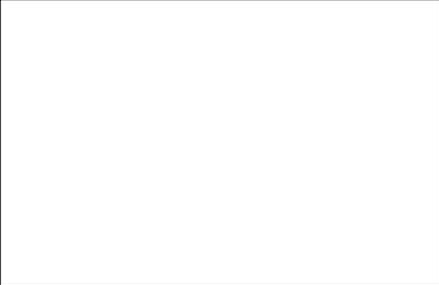
Homicide {1}{B}{B}



Éphémère C  
Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

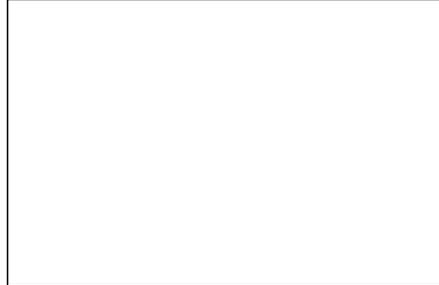
Homicide {1}{B}{B}



Éphémère C  
Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc {R}



Éphémère C  
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pleins feux

{2}{R}

Éphémère

C

Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salutation de Jaya

{1}{R}

Éphémère

C

La Salutation de Jaya inflige 3 blessures à une créature ciblée. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salutation de Jaya

{1}{R}

Éphémère

C

La Salutation de Jaya inflige 3 blessures à une créature ciblée. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poids mort

{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne -2/-2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emportement des mordus

{R}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et attaque à chaque combat si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast