Diables brisecharme {5}{R}

Créature : diable R

Au début de votre entretien, renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel choisie au hasard depuis votre cimetière dans votre main.
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, les Diables brisecharme gagnent +4/+0 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaie de la Chaîne de Geier {3}{R}{R}

Créature : élémental U

La Plaie de la Chaîne de Geier gagne +1/+1 pour chaque créature que vos adversaires contrôlent.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diables brûlegoudron {4}{R}

Créature : diable C

Quand les Diables brûlegoudron meurent, ils infligent 3 blessures à n'importe quelle cible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assistant dément {1}{U}

Créature : humain et sorcier C

{T}, meulez une carte : Ajoutez {C}. (Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assistant dément {1}{U}

Créature : humain et sorcier **C**

{T}, meulez une carte : Ajoutez {C}. (Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe forteresse {3}{U}

Créature : crabe **C**

1/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assistant dément {1}{U}

Créature : humain et sorcier **C**

{T}, meulez une carte : Ajoutez {C}. (Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe forteresse {3}{U}

Créature : crabe **C**

1/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesmériste ondine {1}{U}

Créature : ondin **C**

{U}, {T} : Un joueur ciblé meule deux cartes.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab cuirassé {2}{U}

Créature : zombie et guerrier **C**

Quand le Skaab cuirassé arrive sur le champ de bataille, meulez quatre cartes.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesmériste ondine {1}{U}

Créature : ondin **C**

{U}, {T} : Un joueur ciblé meule deux cartes.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab cuirassé {2}{U}

Créature : zombie et guerrier **C**

Quand le Skaab cuirassé arrive sur le champ de bataille, meulez quatre cartes.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sturmgeist {3}{U}{U}

Créature : esprit R

Vol
La force et l'endurance du Sturmgeist sont chacune égales au nombre de cartes dans votre main.
À chaque fois que le Sturmgeist inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée de corneilles {3}{U}{U}

Créature : oiseau U

Vol
À chaque fois qu'une autre créature meurt, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée de corneilles {3}{U}{U}

Créature : oiseau U

Vol
À chaque fois qu'une autre créature meurt, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dans la gueule de l'enfer {4}{R}{R}

Rituel U

Détruisez un terrain ciblé. Dans la gueule de l'enfer inflige 13 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secousse agressive {2}{R}

Rituel U

La Secousse agressive inflige 2 blessures à chaque créature sans le vol.
Flashback {4}{R}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Départ silencieux {U}

Rituel C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
Flashback {4}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Départ silencieux {U}

Rituel C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
Flashback {4}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise fantomatique {3}{U}

Rituel C

Mettez une créature ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.
Flashback {7}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise fantomatique {3}{U}

Rituel **C**

Mettez une créature ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.
Flashback {7}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de cellier {2}

Artefact **U**

{3}, {T} : Un joueur ciblé met la carte du dessous de sa bibliothèque dans son cimetière. Si c'est une carte de créature, vous créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cloche de meneur de goule {1}

Artefact **C**

{T} : Chaque joueur meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bûcher des moissons {1}{R}

Éphémère **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, exilez X cartes de votre cimetière.
Le Bûcher des moissons inflige X blessures à la créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divagations de désespoir {1}{R}

Éphémère U

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte au hasard.
Flashback {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flamme de geist {R}

Éphémère C

La Flamme de geist inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
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

Divagations de désespoir {1}{R}

Éphémère U

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte au hasard.
Flashback {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réfléchir à deux fois {1}{U}

Éphémère C

Piochez une carte.
Flashback {2}{U} (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

Réfléchir à deux fois {1}{U}

Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torsion de rêve {U}

Éphémère **C**

Un joueur ciblé meule trois cartes.
Flashback {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torsion de rêve {U}

Éphémère **C**

Un joueur ciblé meule trois cartes.
Flashback {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torsion de rêve {U}

Éphémère **C**

Un joueur ciblé meule trois cartes.
Flashback {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Malédiction du Tome sanguinolent {2}{U}

Enchantement : aura et malédiction C

Enchanter : joueur
Au début de l'entretien du joueur enchanté, ce joueur meule 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

Malédiction du Tome sanguinolent {2}{U}

Enchantement : aura et malédiction C

Enchanter : joueur
Au début de l'entretien du joueur enchanté, ce joueur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast