Diable vexatoire {R}

Créature : diable R

Quand le Diable vexatoire arrive sur le champ de bataille, n'importe quel adversaire peut faire qu'il lui inflige 4 blessures. Si un joueur fait ainsi, sacrifiez le Diable vexatoire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diable vexatoire {R}

Créature : diable R

Quand le Diable vexatoire arrive sur le champ de bataille, n'importe quel adversaire peut faire qu'il lui inflige 4 blessures. Si un joueur fait ainsi, sacrifiez le Diable vexatoire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diable vexatoire {R}

Créature : diable R

Quand le Diable vexatoire arrive sur le champ de bataille, n'importe quel adversaire peut faire qu'il lui inflige 4 blessures. Si un joueur fait ainsi, sacrifiez le Diable vexatoire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diable vexatoire {R}

Créature : diable R

Quand le Diable vexatoire arrive sur le champ de bataille, n'importe quel adversaire peut faire qu'il lui inflige 4 blessures. Si un joueur fait ainsi, sacrifiez le Diable vexatoire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher de la Horde de l'effroi {B}{R}

Créature : zombie et guerrier R

Célérité
À chaque fois que le Boucher de la Horde de l'effroi inflige des blessures de combat à un joueur ou un planeswalker, mettez un marqueur +1/+1 sur le Boucher de la Horde de l'effroi.
Quand le Boucher de la Horde de l'effroi meurt, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher de la Horde de l'effroi {B}{R}

Créature : zombie et guerrier R

Célérité
À chaque fois que le Boucher de la Horde de l'effroi inflige des blessures de combat à un joueur ou un planeswalker, mettez un marqueur +1/+1 sur le Boucher de la Horde de l'effroi.
Quand le Boucher de la Horde de l'effroi meurt, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher de la Horde de l'effroi {B}{R}

Créature : zombie et guerrier R

Célérité
À chaque fois que le Boucher de la Horde de l'effroi inflige des blessures de combat à un joueur ou un planeswalker, mettez un marqueur +1/+1 sur le Boucher de la Horde de l'effroi.
Quand le Boucher de la Horde de l'effroi meurt, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher de la Horde de l'effroi {B}{R}

Créature : zombie et guerrier R

Célérité
À chaque fois que le Boucher de la Horde de l'effroi inflige des blessures de combat à un joueur ou un planeswalker, mettez un marqueur +1/+1 sur le Boucher de la Horde de l'effroi.
Quand le Boucher de la Horde de l'effroi meurt, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kroxa, titan de la Soif de mort {B}{R}

Créature légendaire : ancêtre et géant M

Quand Kroxa arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins qu'il ne se soit échappé.
À chaque fois que Kroxa arrive sur le champ de bataille ou attaque, chaque adversaire se défausse d'une carte, puis chaque adversaire qui ne s'est pas défaussé d'une carte non-terrain de cette manière perd 3 points de vie.
Échappée ? {B}{B}{R}{R}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kroxa, titan de la Soif de mort {B}{R}

Créature légendaire : ancêtre et géant M

Quand Kroxa arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins qu'il ne se soit échappé.
À chaque fois que Kroxa arrive sur le champ de bataille ou attaque, chaque adversaire se défausse d'une carte, puis chaque adversaire qui ne s'est pas défaussé d'une carte non-terrain de cette manière perd 3 points de vie.
Échappée ? {B}{B}{R}{R}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kroxa, titan de la Soif de mort {B}{R}

Créature légendaire : ancêtre et géant M

Quand Kroxa arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins qu'il ne se soit échappé.
À chaque fois que Kroxa arrive sur le champ de bataille ou attaque, chaque adversaire se défausse d'une carte, puis chaque adversaire qui ne s'est pas défaussé d'une carte non-terrain de cette manière perd 3 points de vie.
Échappée ? {B}{B}{R}{R}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kroxa, titan de la Soif de mort {B}{R}

Créature légendaire : ancêtre et géant M

Quand Kroxa arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins qu'il ne se soit échappé.
À chaque fois que Kroxa arrive sur le champ de bataille ou attaque, chaque adversaire se défausse d'une carte, puis chaque adversaire qui ne s'est pas défaussé d'une carte non-terrain de cette manière perd 3 points de vie.
Échappée ? {B}{B}{R}{R}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échardes d'os {B}

Rituel **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature ou défaussez-vous d'une carte. Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échardes d'os {B}

Rituel **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature ou défaussez-vous d'une carte. Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échardes d'os {B}

Rituel **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature ou défaussez-vous d'une carte. Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échardes d'os {B}

Rituel **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature ou défaussez-vous d'une carte. Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortir de terre {B}

Rituel **C**

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieur ou égal à 3.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortir de terre {B}

Rituel **C**

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieur ou égal à 3.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortir de terre {B}

Rituel **C**

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieur ou égal à 3.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortir de terre {B}

Rituel **C**

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieur ou égal à 3.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrouvailles cathartiques {1}{R}

Rituel **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de deux cartes.
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrouvailles cathartiques {1}{R}

Rituel **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de deux cartes.
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrouvailles cathartiques {1}{R}

Rituel **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de deux cartes.
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrouvailles cathartiques {1}{R}

Rituel **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de deux cartes.
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Locthwain

Terrain R

Le Château Locthwain arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais.
{T} : Add {B}.
{1}{B}{B}, {T} : Piochez une carte, puis vous perdez un nombre de points de vie égal au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang

Terrain : marais et montagne C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang

Terrain : marais et montagne C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang

Terrain : marais et montagne C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang

Terrain : marais et montagne **C**

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire

Terrain **R**

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire

Terrain **R**

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire

Terrain **R**

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire

Terrain R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miren, le puits gémissant

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {C}.
{3}, {T}, Sacrifiez une créature : Vous gagnez autant de points de vie que l'endurance de la créature sacrifiée.

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole de Mishra {0}

Artefact U

{T}, sacrifiez la Babiole de Mishra : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole de Mishra {0}

Artefact U

{T}, sacrifiez la Babiole de Mishra : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole de Mishra {0}

Artefact U

{T}, sacrifiez la Babiole de Mishra : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole de Mishra {0}

Artefact U

{T}, sacrifiez la Babiole de Mishra : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rites du village {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

Rites du village {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

Rites du village {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

Rites du village {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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

Éphémère **C**

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

Éphémère **C**

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

Éphémère **C**

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

Éphémère **C**

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet {1}{R}

Éphémère **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Le Jet inflige un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet {1}{R}

Éphémère **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Le Jet inflige un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet {1}{R}

Éphémère **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Le Jet inflige un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet {1}{R}

Éphémère **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Le Jet inflige un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lurrus de la Tanière des rêves {1}{WB}{WB}

Créature légendaire : chat et cauchemar R

Compagnon ? Chaque carte de permanent de votre deck de départ a un coût converti de mana inférieur ou égal à 2. (Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la mettre dans votre main depuis l'extérieur de la partie pour {3} lorsque vous pourriez lancer un rituel.)
Lien de vie
Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort de permanent d'une valeur de mana inférieure ou égale à 2 depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fête fracassante {R}

Rituel U

Duplication {R} (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)

Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fête fracassante {R}

Rituel U

Duplication {R} (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)

Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fête fracassante {R}

Rituel U

Duplication {R} (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)

Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner {1}

Artefact R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner {1}

Artefact R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner {1}

Artefact R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}

Artefact U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}

Artefact U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale {B}

Éphémère U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}

Artefact U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale {B}

Éphémère U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale {B}

Éphémère U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vortex bouillonnant {1}{R}

Enchantement R

Au début de l'entretien de chaque joueur, le Vortex bouillonnant inflige 1 blessure à ce joueur.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort, si aucun mana n'a été dépensé pour lancer ce sort, le Vortex bouillonnant inflige 5 blessures à ce joueur.
{R} : Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vortex bouillonnant {1}{R}

Enchantement R

Au début de l'entretien de chaque joueur, le Vortex bouillonnant inflige 1 blessure à ce joueur.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort, si aucun mana n'a été dépensé pour lancer ce sort, le Vortex bouillonnant inflige 5 blessures à ce joueur.
{R} : Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast