

Diabes 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 Diabes 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

Diabes brûlegoudron

{4}{R}

Créature : diable

C

Quand les Diabes 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

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}

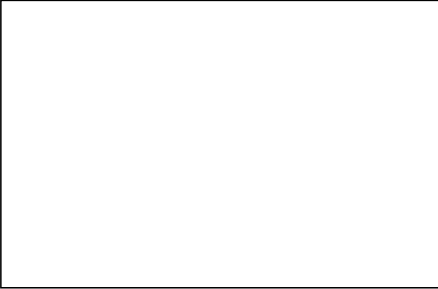


Créature : crabe C

1/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assistant dément {1}{U}



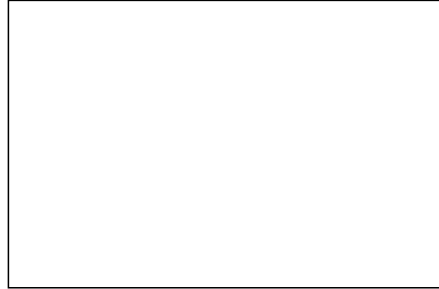
Créature : humain et sorcier C

{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}

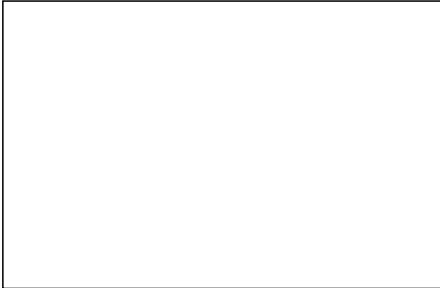


Créature : crabe C

1/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesmériste ondine {1}{U}

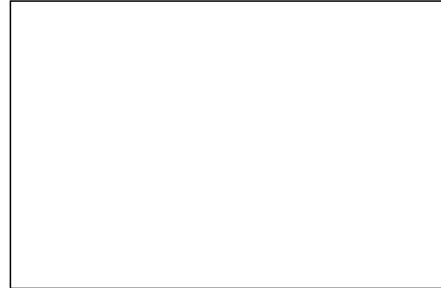


Créature : ondin **C**
{U}, {T} : Un joueur ciblé meule deux cartes.

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

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

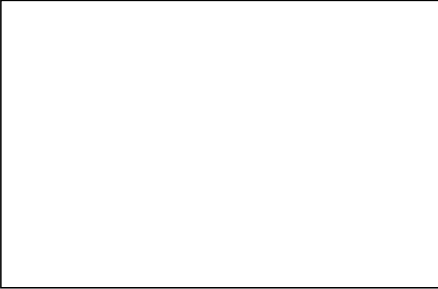
Vol

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

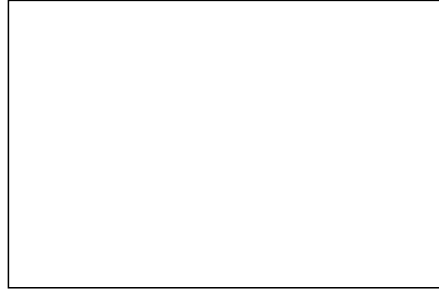
Vol

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

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

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

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

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

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

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

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

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

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}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réfléchir à deux fois

{1}{U}



Éphémère

C

Piochez une carte.
Flashback {2}{U}

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

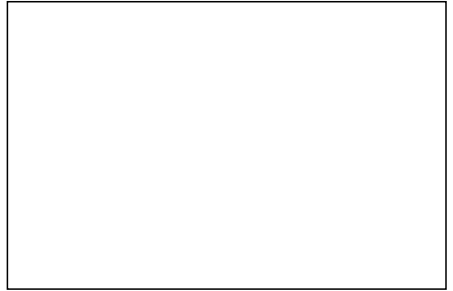
C

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

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

