Connaisseur en cadavres {4}{B}

Créature : zombie et sorcier U

Quand le Connaisseur en cadavres arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature, mettre cette carte dans votre cimetière, puis mélangez.
Exhumation {3}{B} ({3}{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.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevaucheur infernal {2}{R}{R}

Créature : diable R

Célérité
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, le Chevaucheur infernal inflige 1 blessure au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauffeur de charbon {3}{R}

Créature : élémental C

Quand le Chauffeur de charbon arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, ajoutez {R}{R}{R}.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chien de Cendregueule {1}{R}

Créature : élémental et chien C

À chaque fois que le Chien de Cendregueule bloque ou devient bloqué par une créature, le Chien de Cendregueule inflige 1 blessure à cette créature.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chien de Cendregueule {1}{R}

Créature : élémental et chien C

À chaque fois que le Chien de Cendregueule bloque ou devient bloqué par une créature, le Chien de Cendregueule inflige 1 blessure à cette créature.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'étincelles de l'enfer {1}{R}

Créature : élémental U

Piétinement, célérité
Au début de l'étape de fin, sacrifiez l'Élémental d'étincelles de l'enfer.
Exhumation {1}{R} ({1}{R} : 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.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'étincelles de l'enfer {1}{R}

Créature : élémental U

Piétinement, célérité
Au début de l'étape de fin, sacrifiez l'Élémental d'étincelles de l'enfer.
Exhumation {1}{R} ({1}{R} : 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.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gang de diables {5}{R}

Créature : diable U

Quand le Gang de diables meurt, il inflige 3 blessures réparties comme vous le désirez entre une, deux ou trois cibles.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire gobelin {R}

Créature : gobelin et shamane **C**

Quand l'Incendiaire gobelin meurt, vous pouvez faire qu'il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prophète fou {3}{R}

Créature : humain et shamane **U**

Célérité
{T}, défaussez-vous d'une carte : Piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née de la lave {3}{R}

Créature : esprit **R**

Au début de l'entretien de chaque adversaire, si ce joueur a deux cartes ou moins dans sa main, La Muse née de la lave inflige 3 blessures à ce joueur.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bruits nocturnes {B}

Rituel **C**

Un 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafre de flammes {R}

Rituel **C**

La Balafre de flammes inflige 4 blessures à une créature ciblée.

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

Man?uvre du diable {X}{R}

Rituel **R**

La Man?uvre du diable inflige X blessures à n'importe quelle cible.
Flashback {X}{R}{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

Point de rupture {1}{R}{R}

Rituel **R**

N'importe quel joueur peut faire que le Point de rupture lui inflige 6 blessures. Si personne ne le fait, détruisez toutes les créatures. Les créatures détruites de cette manière ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme {1}{R}

Rituel U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rudoiement {2}{R}

Rituel U

N'importe quel joueur peut faire que le Rudoiement lui inflige 5 blessures. Si personne ne le fait, le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rudoiement {2}{R}

Rituel U

N'importe quel joueur peut faire que le Rudoiement lui inflige 5 blessures. Si personne ne le fait, le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de flétrissement {1}{B}{R}

Rituel C

L'Éclair de flétrissement inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnarium de Rakdos

Terrain U

Le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {B}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnarium de Rakdos

Terrain U

Le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {B}{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

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

Refuge d'Akoum

Terrain U

Le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

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

Refuge d'Akoum

Terrain U

Le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Javelot de flammes {2R}{2R}{2R}

Éphémère U

({2R} peut être payé au choix avec n'importe quelle combinaison de deux manas ou avec {R}. La valeur de mana de cette carte est 6.)
Le Javelot de flammes inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve brûlante {R}

Éphémère **C**

La Salve brûlante inflige 3 blessures à une créature ciblée à moins que le contrôleur de la créature ne choisisse que la Salve brûlante lui inflige 5 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast