

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. (exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

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

Squelette réassemblable

{1}{B}

Créature : squelette et guerrier

U

{1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Squelette réassemblable depuis votre cimetière.

1/1

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.

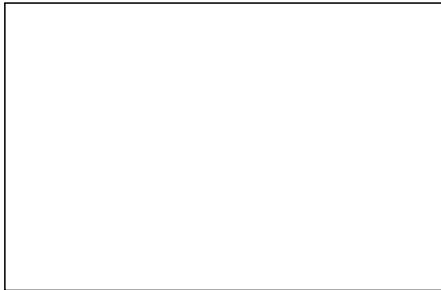
3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chien de Cendregueule

{1}{R}



Créature : élémental et chien

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.

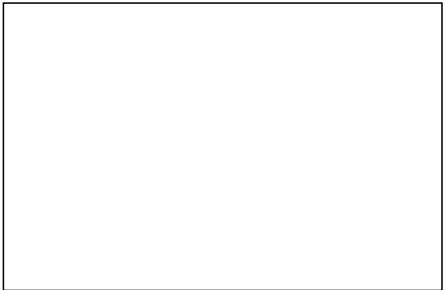
C

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cultiste de Skirsdag

{2}{R}{R}



Créature : humain et shaman

{R}, {T}, sacrificez une créature : La Cultiste de Skirsdag inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

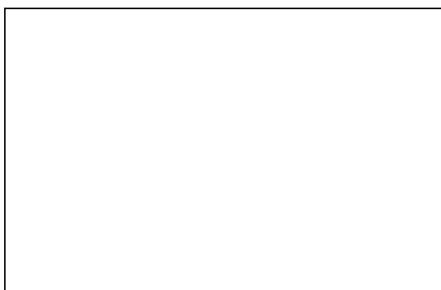
U

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chien de Cendregueule

{1}{R}



Créature : élémental et chien

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.

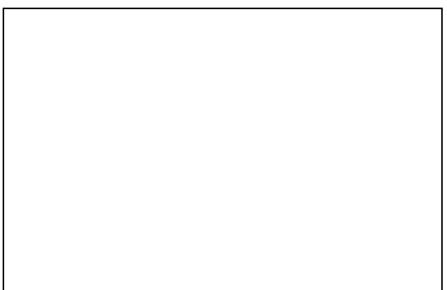
C

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diable de la calamité

{4}{R}



Créature : diable

Quand le Diable de la calamité arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Exhumation {2}{R} ({2}{R}) : Renvoyez en jeu sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. (Exhumez que lorsque vous pourriez jouer un rituel.)

C

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Incendiaire gobelin

{R}

Créature : gobelin et shamane

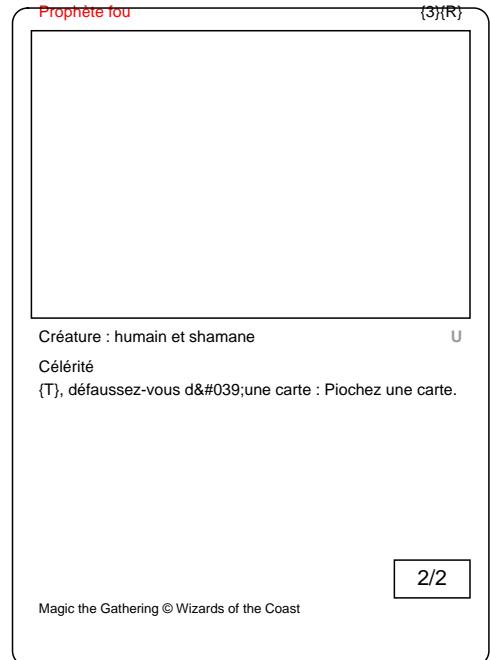
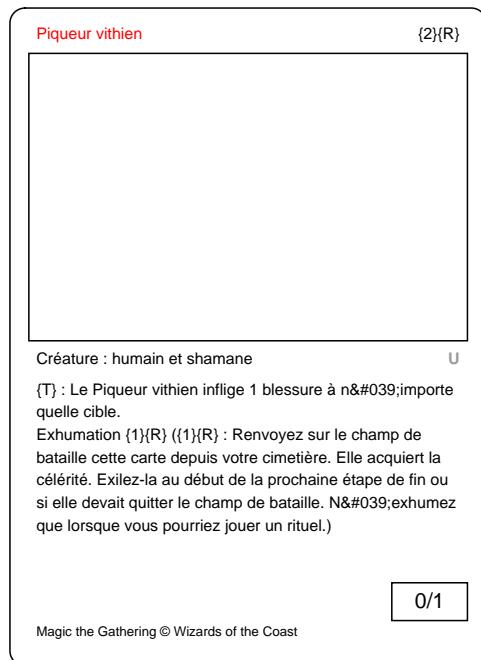
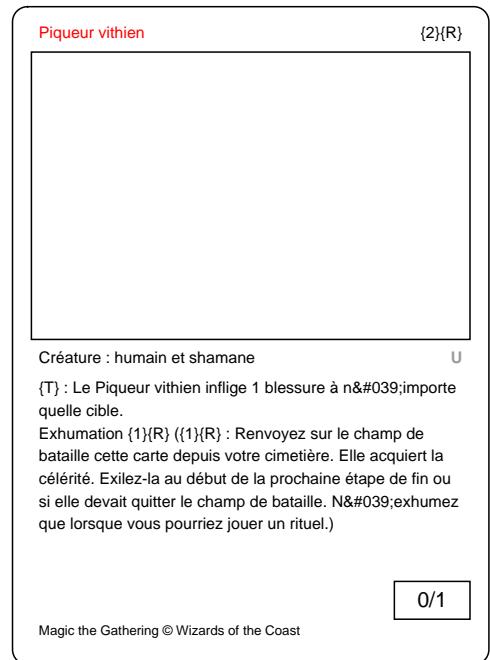
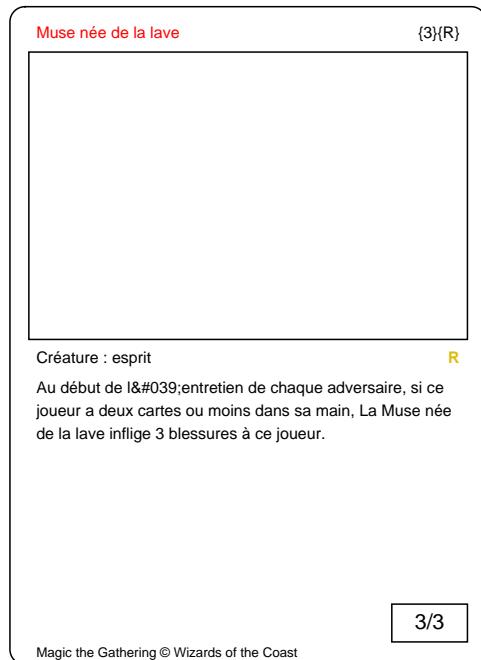
C

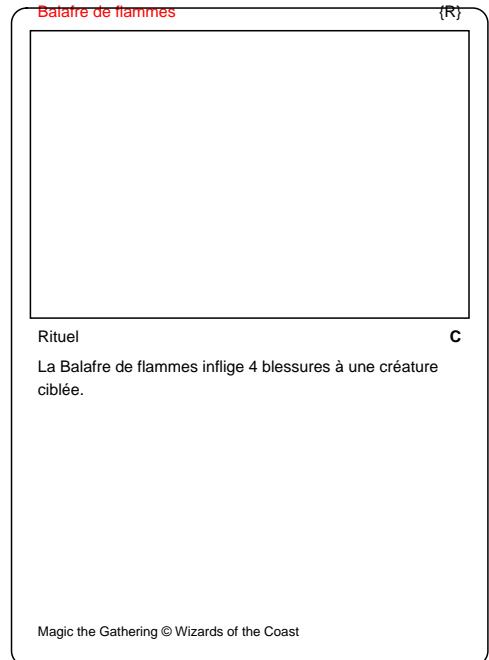
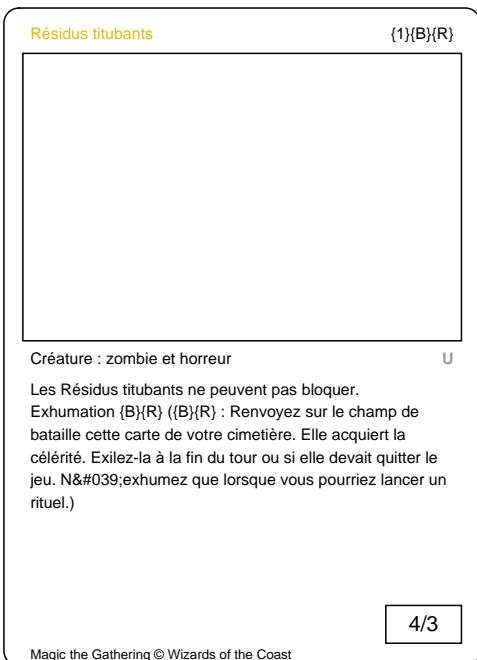
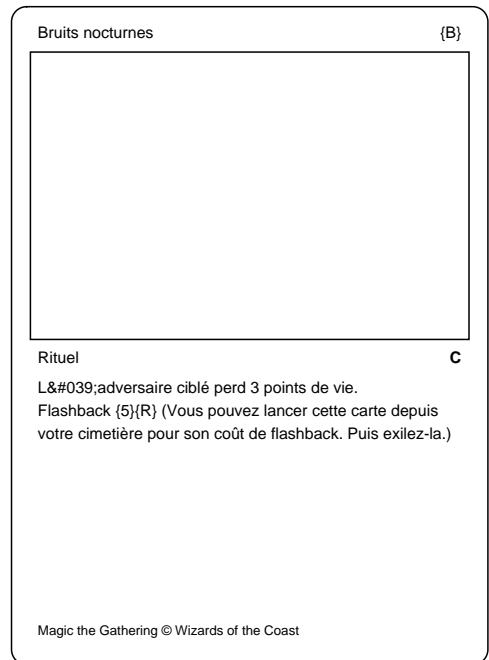
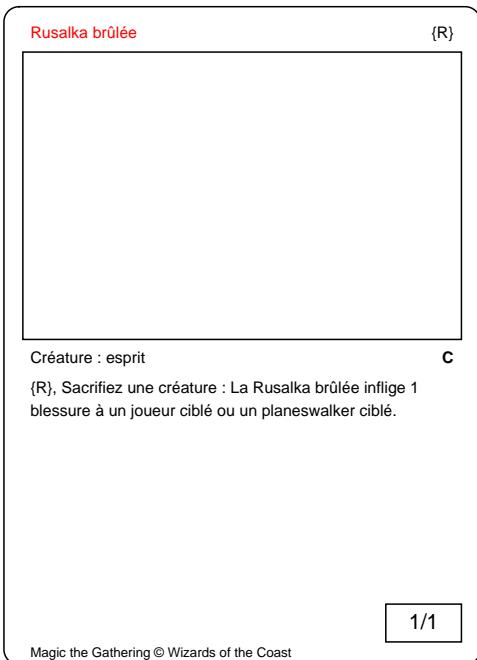
Quand l'Incendiaire gobelin meurt, vous pouvez faire qu'il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Man?uvre du diable

{X}{R}



Rituel

R

La Manuvre du diable inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Flashback {X}{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

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

Pyroclasme

{1}{R}



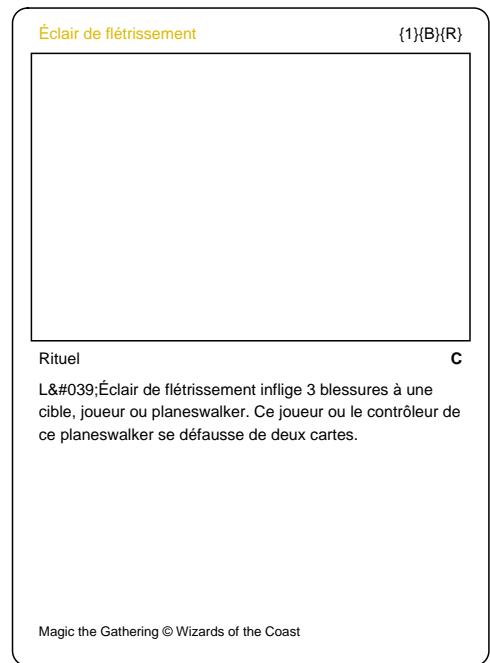
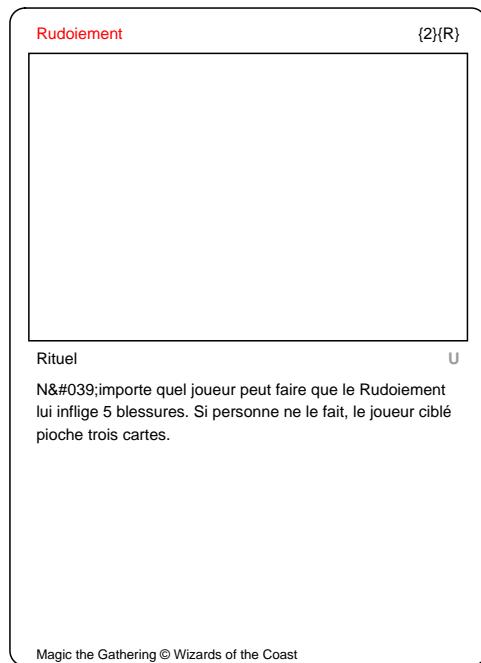
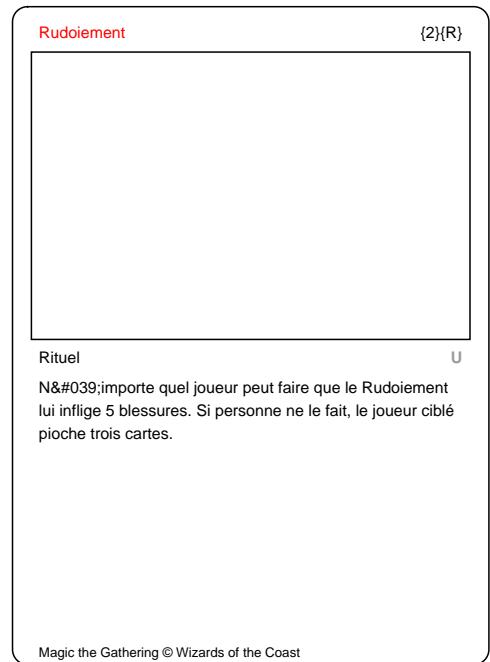
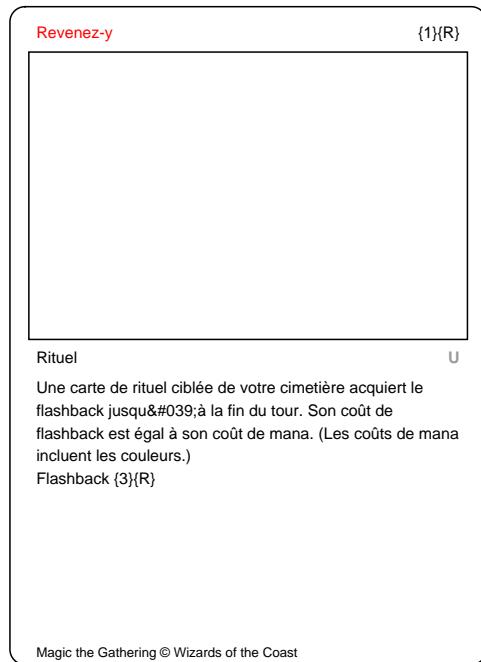
Rituel

U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Torrent d'âmes

{4}{BR}

Rituel

Renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à une carte de créature ciblée de votre cimetière si {B} a été dépensé pour lancer ce sort. Les créatures qu'un joueur ciblé contrôle gagnent +2/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour si {R} a été dépensé pour lancer ce sort. (Faites les deux si {B}{R} a été dépensé.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnarium de Rakdos**Terrain**

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

Carnarium de Rakdos**Terrain**

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}.

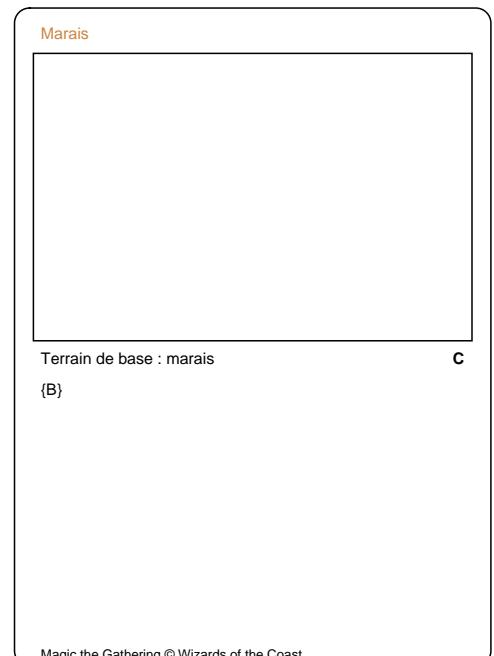
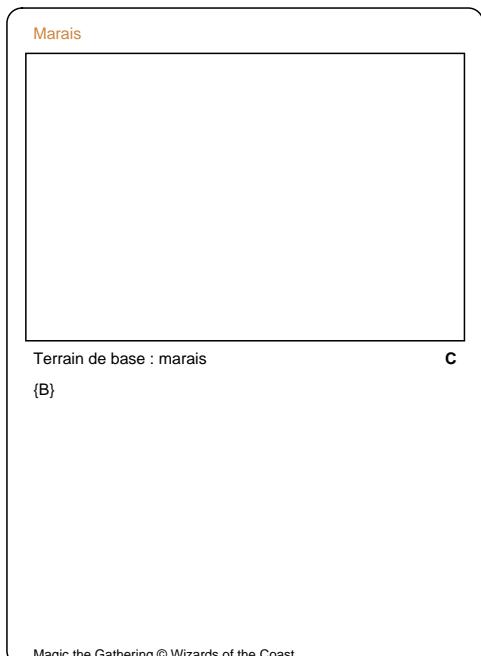
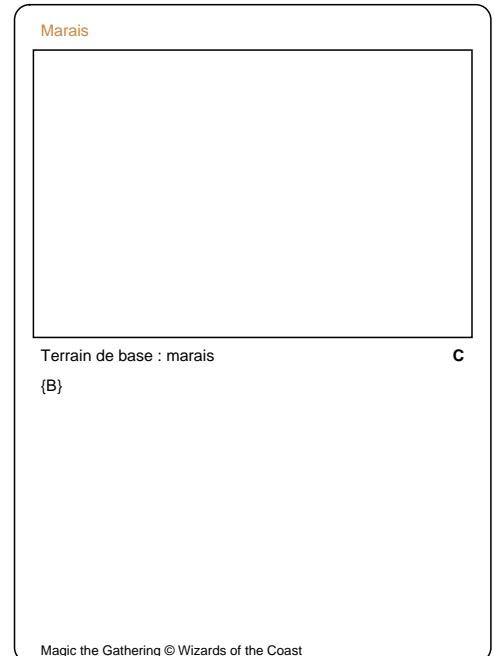
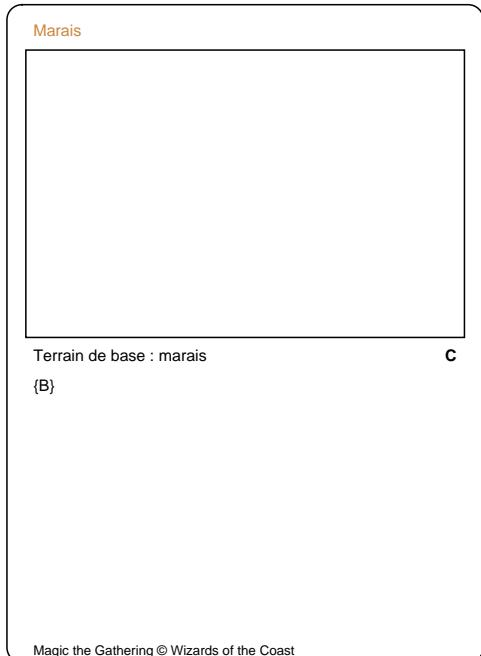
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

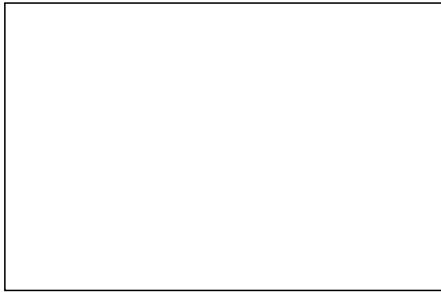
Terrain de base : marais
(B)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



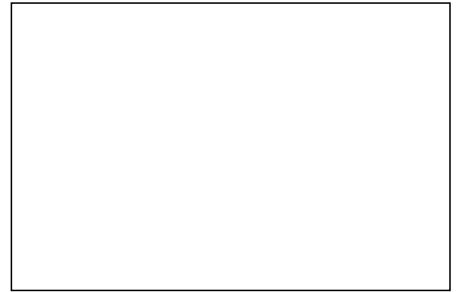
Marais



Terrain de base : marais

{B}

Montagne



Terrain de base : montagne

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&#amp;#amp;#lt;center&#amp;#amp;#gt;&#amp;#amp;#amp;#lt;img width=&#amp;#amp;#amp;quot;65&#amp;#amp;#amp;quot; align=&#amp;#amp;#amp;quot;center&#amp;#amp;#amp;quot; src=&#amp;#amp;#amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&#amp;#amp;#amp;quot;&#amp;#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#amp;lt;/center&#amp;#amp;#amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&#amp;#amp;#lt;center&#amp;#amp;#gt;&#amp;#amp;#amp;#lt;img width=&#amp;#amp;#amp;quot;65&#amp;#amp;#amp;quot; align=&#amp;#amp;#amp;quot;center&#amp;#amp;#amp;quot; src=&#amp;#amp;#amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&#amp;#amp;#amp;quot;&#amp;#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#amp;lt;/center&#amp;#amp;#amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

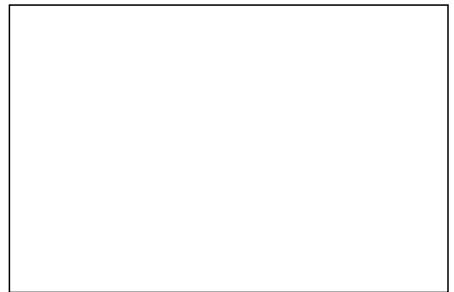


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

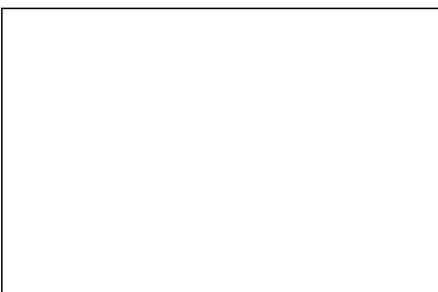


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

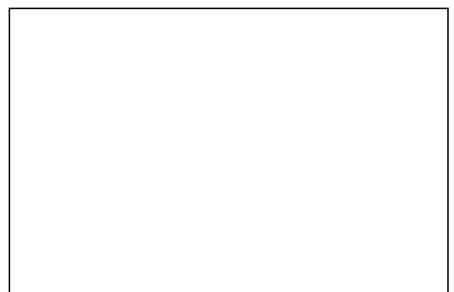


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



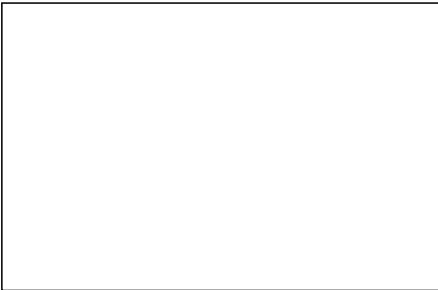
Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

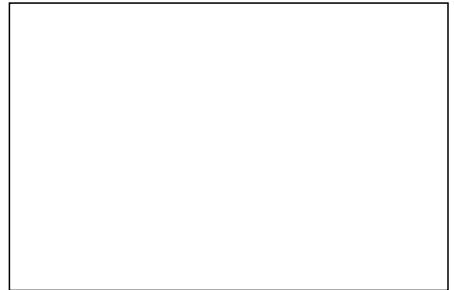


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

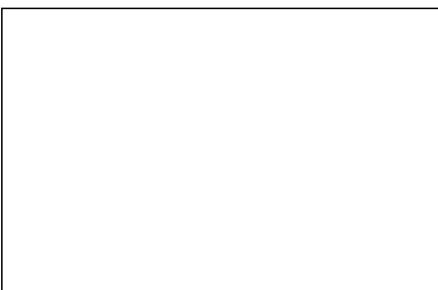


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

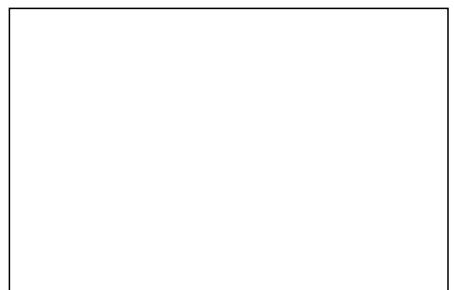


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge d'Akoum



Terrain

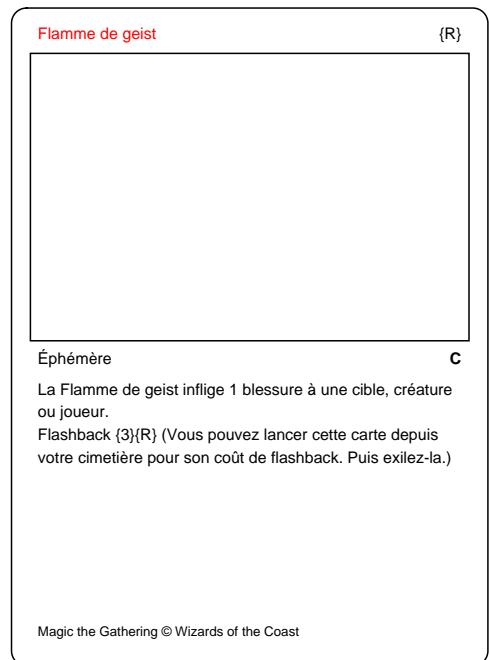
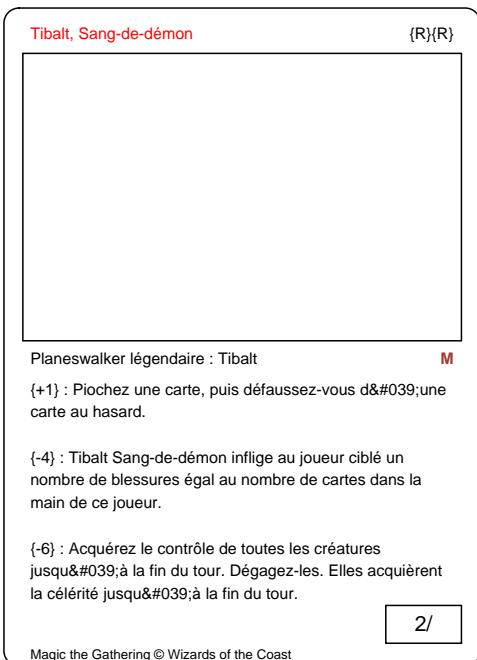
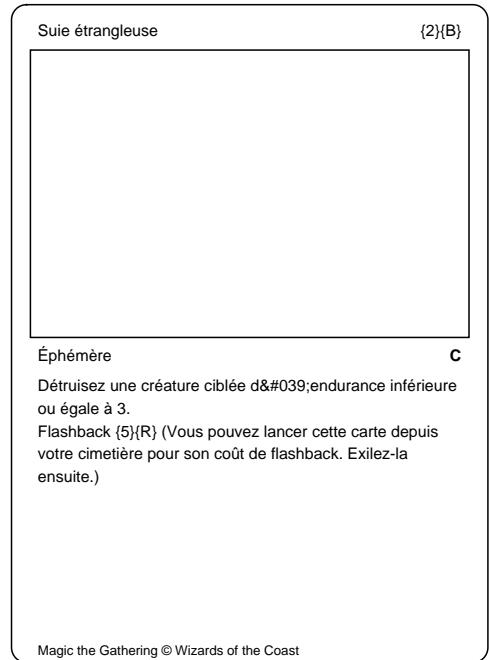
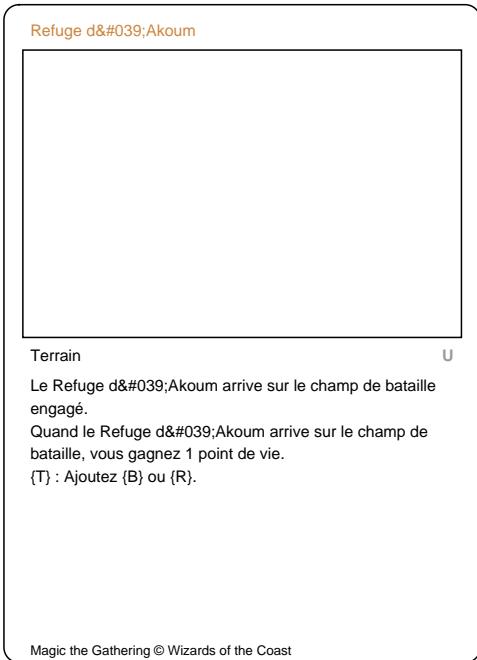
Le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

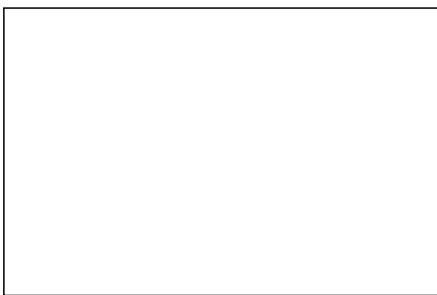
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Terminaison

{B}{R}



Éphémère

M

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

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

Vortex sulfureux

{1}{R}{R}



Enchantement

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, le Vortex sulfureux inflige 2 blessures à ce joueur.
Si un joueur devait gagner des points de vie, ce joueur n'en gagne aucun à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

