Chien du fléau {B}

Créature : cauchemar et chien **C**

Lien de vie, célérité

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chien du fléau {B}

Créature : cauchemar et chien **C**

Lien de vie, célérité

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chien du fléau {B}

Créature : cauchemar et chien **C**

Lien de vie, célérité

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon de profanation {2}{B}{B}

Créature : démon **R**

Vol
Au début de chaque combat, n'importe quel adversaire peut sacrifier une créature. Si un joueur fait ainsi, engagez le Démon de profanation et mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon de répugnance {5}{B}{B}

Créature : démon R

Vol, piétinement
À chaque fois que le Démon de répugnance inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur sacrifie une créature.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guetteur du Monde souterrain {3}{B}{B}

Créature : squelette et soldat R

À chaque fois que le Guetteur du Monde souterrain attaque, exilez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.
Quand le Guetteur du Monde souterrain meurt, mettez sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon de répugnance {5}{B}{B}

Créature : démon R

Vol, piétinement
À chaque fois que le Démon de répugnance inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur sacrifie une créature.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scorpion barbelé {B}

Créature : scorpion C

Quand le Scorpion barbelé meurt, il inflige 2 blessures à chaque adversaire et vous gagnez 2 points de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan d'Érébos {1}{B}{B}{B}

Créature : géant M

Tant que vos adversaires ne contrôlent pas de créature, le Titan d'Érébos a l'indestructible. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)
À chaque fois qu'une carte de créature quitte le cimetière d'un adversaire, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, renvoyez le Titan d'Érébos depuis votre cimetière dans votre main.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire de la lune sinistre {B}

Créature : vampire U

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll du ponceau {3}{B}{B}

Créature : troll R

Piétinement, célérité
Quand le Troll du ponceau arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé crée trois jetons de créature 0/1 blanche Chèvre.
Au début du combat pendant votre tour, n'importe quel adversaire peut sacrifier une créature. Si un joueur fait ainsi, engagez le Troll du ponceau, vous gagnez 3 points de vie et vous piochez une carte.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire de la lune sinistre {B}

Créature : vampire U

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire de la lune sinistre {B}

Créature : vampire U

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berserker sangdragon {1}{R}

Créature : humain et berserker R

Initiative
Les capacités de vantardise que vous activez coûtent {1} de moins à activer pour chaque dragon que vous contrôlez.

Vantardise ? {4}{R} : Créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol. (N'activez cette capacité que si cette créature a attaqué ce tour-ci et qu'une seule fois par tour.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anomalie englousorts {2}{R}

Créature : anomalie C

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Anomalie englousorts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chien d'or {R}

Créature-artefact : trésor et chien C

Initiative
Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)
{T}, sacrifiez le Chien d'or : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Etali, Tempête primordiale {4}{R}{R}

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure R

À chaque fois qu'Etali, Tempête primordiale attaque, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de chaque joueur, puis vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts parmi ces cartes sans payer leur coût de mana.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ilharg, le Sanglier terrasseur {3}{R}{R}

Créature légendaire : sanglier et dieu M

Piétinement
À chaque fois que Ilharg, le Sanglier terrasseur attaque, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature, engagée et attaquante, depuis votre main. Renvoyez cette créature dans votre main au début de la prochaine étape de fin.
Quand Ilharg, le Sanglier terrasseur meurt ou est mis en exil depuis le champ de bataille, vous pouvez le mettre dans la bibliothèque de son propriétaire en troisième position à partir du dessus.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau intrépide {1}{R}{R}

Créature : gremlin U

Célérité

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acrobate de feu de Rakdos {B}{B}{R}{R}

Créature : humain et gredin U

Quand l'Acrobate de feu de Rakdos arrive sur le champ de bataille, il inflige 2 blessures à un adversaire ciblé et 2 blessures à jusqu'à une cible, créature ou planeswalker.

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

Morsure de la souveraine {1}{B}

Rituel C

Un joueur ciblé perd 3 points de vie et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître des cruautés {3}{B}{R}

Créature : démon M

Initiative, contact mortel
Le Maître des cruautés peut uniquement attaquer seul.
À chaque fois que le Maître des cruautés attaque un joueur et qu'il n'est pas bloqué, le total de points de vie de ce joueur devient 1. Le Maître des cruautés n'inflige pas de blessures de combat pendant ce combat.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée brûlante {R}

Rituel C

La Volée brûlante inflige 1 blessure à chaque créature que vos adversaires contrôlent.

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes du Sacrifice

Terrain **C**

Les Cavernes du Sacrifice arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Cavernes du Sacrifice arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes du Sacrifice

Terrain **C**

Les Cavernes du Sacrifice arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Cavernes du Sacrifice arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes du Sacrifice

Terrain **C**

Les Cavernes du Sacrifice arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Cavernes du Sacrifice arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes du Sacrifice

Terrain **C**

Les Cavernes du Sacrifice arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Cavernes du Sacrifice arrivent 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

Champ de lotus

Terrain R

Défense talismanique
Le Champ de lotus arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Champ de lotus arrive sur le champ de bataille, sacrifiez deux terrains.
{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de lotus

Terrain R

Défense talismanique
Le Champ de lotus arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Champ de lotus arrive sur le champ de bataille, sacrifiez deux terrains.
{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de lotus

Terrain R

Défense talismanique
Le Champ de lotus arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Champ de lotus arrive sur le champ de bataille, sacrifiez deux terrains.
{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

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

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

Passage des malandrins

Terrain **U**

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos

Terrain : porte C

La Porte de la guilde de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos

Terrain : porte C

La Porte de la guilde de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire du fleuve Luxa {3}

Artefact **C**

{1}, {T} : Vous gagnez 1 point de vie. Mettez un marqueur « brique » sur le Reliquaire du fleuve Luxa.
{T} : Vous gagnez 2 points de vie. N'activez cette capacité que s'il y a au moins trois marqueurs « brique » sur le Reliquaire du fleuve Luxa.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana Vess {3}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana **M**

{+1} : Le joueur ciblé se défausse d'une carte.

{-2} : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

{-8} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature de tous les cimetières.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, pyromancienne audacieuse {4}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra **M**

{+1} : Ajoutez {R}{R}. Chandra, pyromancienne audacieuse inflige 2 blessures à un joueur ciblé.

{-3} : Chandra, pyromancienne audacieuse inflige 3 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

{-7} : Chandra, pyromancienne audacieuse inflige 10 blessures à un joueur ciblé et à chaque créature et planeswalker qu'il contrôle.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatale glissade {B}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. <i>Morbidité</i> ? Cette créature gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empoisonner la coupe {1}{B}{B}

Éphémère **U**

Détruisez une créature ciblée. Si ce sort a été prédit, regard 2.
Prédiction {1}{B} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Purge de tombe {2}{B}

Éphémère **C**

Mettez n'importe quel nombre de cartes de créature ciblées depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc {R}

Éphémère C

Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnaval // Carnage {BR} // {2}{B}{R}

Éphémère U

<b>Carnaval</b> {BR}

Le Carnaval inflige 1 blessure à une cible, créature ou planeswalker, et 1 blessure au contrôleur de ce permanent.

<b>Carnage</b> {2}{B}{R}

Le Carnage inflige 3 blessures à un adversaire ciblé. Ce joueur se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geyser volcanique {X}{R}{R}

Éphémère U

Le Geyser volcanique inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte démoniaque {1}{B}{B}

Enchantement : aura R

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +3/+1, a le vol et est un démon en plus de ses autres types.
Vous pouvez lancer l'Étreinte démoniaque depuis votre cimetière en payant 3 points de vie et en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast