

Enjambeur transperceur

{4}

Créature-artefact : phyrexian et construction

U

Quand l'Enjambeur transperceur arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé perd 3 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux de la cage aux âmes

{1}{B}{B}

Créature : démon

C

Quand le Fielleux de la cage aux âmes meurt, chaque joueur perd 3 points de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux de la cage aux âmes

{1}{B}{B}

Créature : démon

C

Quand le Fielleux de la cage aux âmes meurt, chaque joueur perd 3 points de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabale des forges

{R}

Créature : diable

C

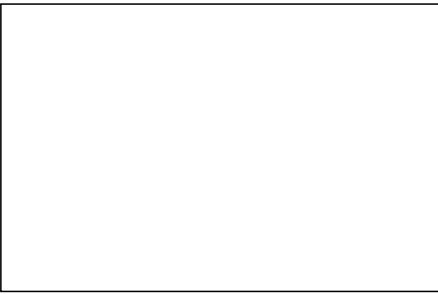
Quand le Diabale des forges arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à une créature ciblée et 1 blessure à vous.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabie des forges

{R}



Créature : diable

C

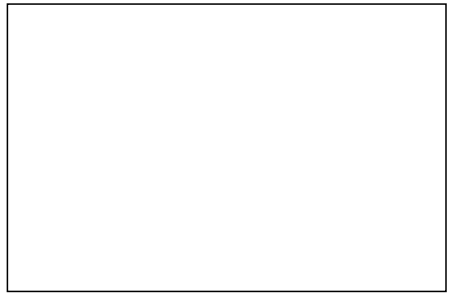
Quand le Diabie des forges arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à une créature ciblée et 1 blessure à vous.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux à la torche

{1}{R}



Créature : diable

C

{R}, sacrifiez le Fielleux à la torche : Détruisez un artefact ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabie brûlegoudron

{4}{R}



Créature : diable

C

Quand les Diabie brûlegoudron meurent, ils infligent 3 blessures à n'importe quelle cible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux à la torche

{1}{R}



Créature : diable

C

{R}, sacrifiez le Fielleux à la torche : Détruisez un artefact ciblé.

2/1

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

Horrible révélation

{B}

Rituel

C

Un joueur ciblé se défausse d'une carte, puis meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contaminateur des âmes

{3}{B}{B}{R}

Créature : démon

M

Vol
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur sacrifie une créature monochrome.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amalgame

{3}{R}{R}

Rituel

C

L'Amalgame inflige 5 blessures à une créature ciblée.
Détruisez tous les équipements attachés à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amalgame

{3}{R}{R}

Rituel

C

L'Amalgame inflige 5 blessures à une créature ciblée.
Détruisez tous les équipements attachés à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu

{X}{R}

Rituel

U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.
La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu

{X}{R}

Rituel

U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.
La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mâchoires de pierre

{5}{R}

Rituel

U

Les Mâchoires de pierre infligent X blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles, X étant le nombre de montagnes que vous contrôlez au moment où vous lancez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier de flammes

{R}

Rituel

C

Le Pilier de flammes inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Supposition au hasard

{R}{R}

Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte. Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier de flammes

{R}

Rituel

C

Le Pilier de flammes inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cairns sculptés

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{BR}, {T} : Ajoutez {B}{B}, {B}{R}, ou {R}{R}.

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

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

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

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

Montagne



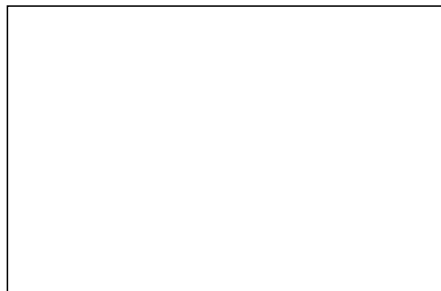
Terrain de base : montagne

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

Montagne



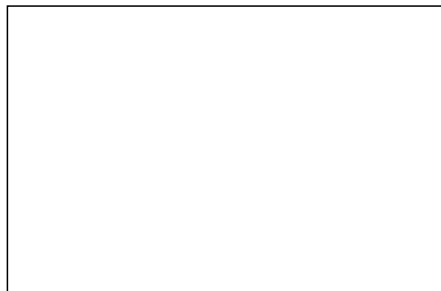
Terrain de base : montagne

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

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

Manivelle à esprit

{2}

Artefact

U

À chaque fois qu'un adversaire perd des points de vie, ce joueur meule autant de cartes. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artillerisation

{3}{R}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact ou une créature.
l'Artillerisation inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ébranlechoc

{2}{R}

Éphémère

C

L'Ébranlechoc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ébranlechoc

{2}{R}

Éphémère

C

L'Ébranlechoc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair foudroyant

{1}{R}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?
? L'Éclair foudroyant inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.
? L'Éclair foudroyant inflige 4 blessures à une créature avec le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux de la morte-vie

{2}{R}

Éphémère

C

Les Feux de la morte-vie infligent 2 blessures à n'importe quelle cible.

Flashback {5}{B} (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 une cible, créature ou joueur.

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

Feux de la morte-vie

{2}{R}

Éphémère

C

Les Feux de la morte-vie infligent 2 blessures à n'importe quelle cible.

Flashback {5}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

R

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

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

Volée sulfureuse

{2}{R}

Éphémère

C

La Volée sulfureuse inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
Morbidité ? La Volée sulfureuse inflige 5 blessures à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance calcinante

{1}{R}

Éphémère

C

La Lance calcinante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de l'oubli

{3}{B}

Enchantement : aura et malédiction

C

Enchanter : joueur
Au début de l'entretien du joueur enchanté, ce joueur exile deux cartes de son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de soif

{4}{B}

Enchantement : aura et malédiction

U

Enchanter : joueur

Au début de l'entretien du joueur enchanté, la Malédiction de soif inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de malédictions qui lui sont attachées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du c?ur transpercé

{1}{R}

Enchantement : aura et malédiction

C

Enchanter : joueur

Au début de l'entretien du joueur enchanté, la Malédiction du c?ur transpercé inflige 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de soif

{4}{B}

Enchantement : aura et malédiction

U

Enchanter : joueur

Au début de l'entretien du joueur enchanté, la Malédiction de soif inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de malédictions qui lui sont attachées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourment sempiternel

{2}{BR}

Enchantement

R

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie.
Les blessures ne peuvent pas être prévenues.
Toutes les blessures sont infligées comme si leur source avait la flétrissure. (Une source avec la flétrissure inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

