

Cuirassé phyrexian {1}



Créature-artefact : phyrexian et cuirassé **R**

Piétinement
 Quand le Cuirassé Phyrexian arrive sur le champ de bataille, sacrifiez le à moins que vous ne sacrifiez n'importe quel nombre de créatures dont le total des forces vaut 12 ou plus.

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem d'Oxidda {6}



Créature-artefact : golem **C**

Affinité pour les montagnes
 Célérité

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuirassé phyrexian {1}



Créature-artefact : phyrexian et cuirassé **R**

Piétinement
 Quand le Cuirassé Phyrexian arrive sur le champ de bataille, sacrifiez le à moins que vous ne sacrifiez n'importe quel nombre de créatures dont le total des forces vaut 12 ou plus.

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem d'Oxidda {6}



Créature-artefact : golem **C**

Affinité pour les montagnes
 Célérité

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem d'Oxidda {6}

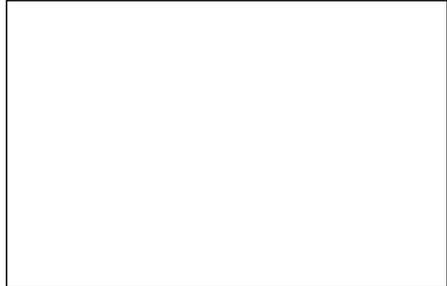


Créature-artefact : golem **C**
Affinité pour les montagnes
Célérité

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule fulgurante {R}{R}{R}



Créature : élémental **R**
Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)
Célérité
Au début de l'étape de fin, sacrifiez la Boule fulgurante.

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem d'Oxidda {6}

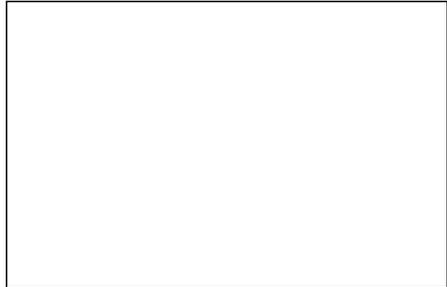


Créature-artefact : golem **C**
Affinité pour les montagnes
Célérité

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule fulgurante {R}{R}{R}



Créature : élémental **R**
Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)
Célérité
Au début de l'étape de fin, sacrifiez la Boule fulgurante.

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule fulgurante

{R}{R}{R}

Créature : élémental

R

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

Célérité

Au début de l'étape de fin, sacrifiez la Boule fulgurante.

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabie vexatoire

{R}

Créature : diable

R

Quand le Diabie vexatoire arrive sur le champ de bataille, n'importe quel adversaire peut faire qu'il lui inflige 4 blessures. Si un joueur fait ainsi, sacrifiez le Diabie vexatoire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule fulgurante

{R}{R}{R}

Créature : élémental

R

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

Célérité

Au début de l'étape de fin, sacrifiez la Boule fulgurante.

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabie vexatoire

{R}

Créature : diable

R

Quand le Diabie vexatoire arrive sur le champ de bataille, n'importe quel adversaire peut faire qu'il lui inflige 4 blessures. Si un joueur fait ainsi, sacrifiez le Diabie vexatoire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabie vexatoire {R}



Créature : diabie R

Quand le Diabie vexatoire arrive sur le champ de bataille, n'importe quel adversaire peut faire qu'il lui inflige 4 blessures. Si un joueur fait ainsi, sacrifiez le Diabie vexatoire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'étincelles {R}



Créature : élémental U

Piétinement, célérité

Au début de l'étape de fin, sacrifiez l'Élémental d'étincelles.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabie vexatoire {R}



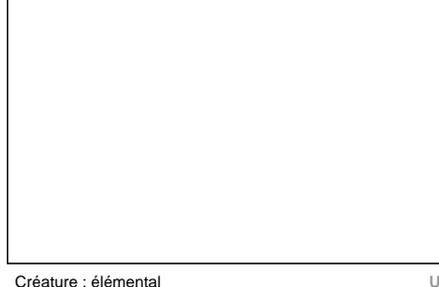
Créature : diabie R

Quand le Diabie vexatoire arrive sur le champ de bataille, n'importe quel adversaire peut faire qu'il lui inflige 4 blessures. Si un joueur fait ainsi, sacrifiez le Diabie vexatoire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'étincelles {R}



Créature : élémental U

Piétinement, célérité

Au début de l'étape de fin, sacrifiez l'Élémental d'étincelles.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'étincelles {R}



Créature : élémental U
 Piétinement, célérité
 Au début de l'étape de fin, sacrifiez l'Élémental d'étincelles.

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

Élémental d'étincelles {R}

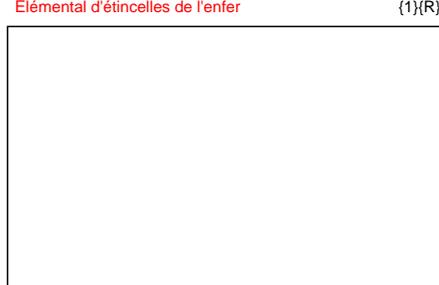


Créature : élémental U
 Piétinement, célérité
 Au début de l'étape de fin, sacrifiez l'Élémental d'étincelles.

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

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

Arc électrique

{2}{R}

Rituel

U

L'Arc électrique inflige 3 blessures réparties de la manière que vous choisissez entre une, deux ou trois cibles.

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

Arc électrique

{2}{R}

Rituel

U

L'Arc électrique inflige 3 blessures réparties de la manière que vous choisissez entre une, deux ou trois cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de pierres

{2}{R}



Rituel

C

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de pierres

{2}{R}



Rituel

C

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de pierres

{2}{R}



Rituel

C

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de pierres

{2}{R}



Rituel

C

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie en fusion

{1}{R}{R}



Rituel

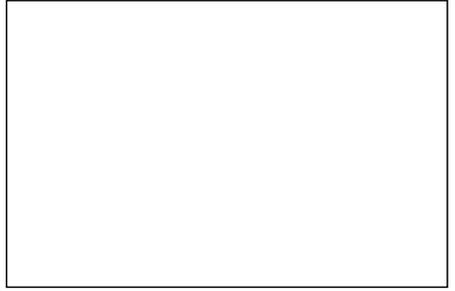
U

Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était non-base, la Pluie en fusion inflige 2 blessures au contrôleur du terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie en fusion

{1}{R}{R}



Rituel

U

Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était non-base, la Pluie en fusion inflige 2 blessures au contrôleur du terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie en fusion

{1}{R}{R}



Rituel

U

Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était non-base, la Pluie en fusion inflige 2 blessures au contrôleur du terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie en fusion

{1}{R}{R}



Rituel

U

Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était non-base, la Pluie en fusion inflige 2 blessures au contrôleur du terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine des morts-terrains



Terrain

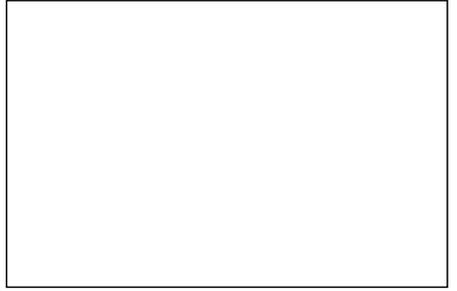
U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, Sacrifiez la Mine des morts-terrains : Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



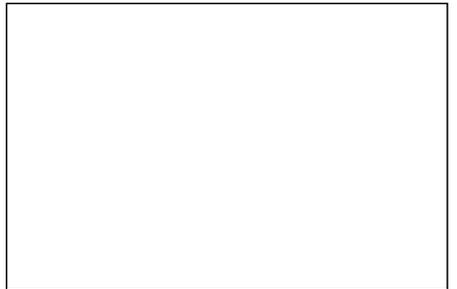
Terrain de base : montagne

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
{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

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

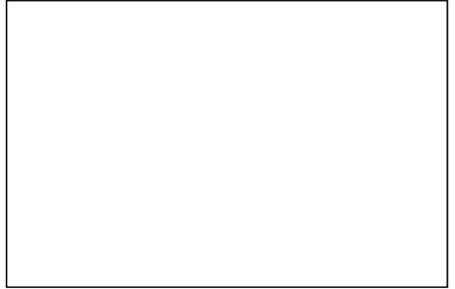
C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étau de supplice

{1}



Artefact

U

Au moment où l'Étau de supplice arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.
Au début de l'entretien du joueur choisi, l'Étau de supplice inflige X blessures à ce joueur, X étant le nombre de cartes dans sa main moins 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étau de supplice

{1}



Artefact

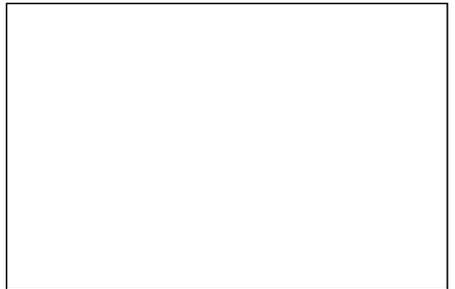
U

Au moment où l'Étau de supplice arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.
Au début de l'entretien du joueur choisi, l'Étau de supplice inflige X blessures à ce joueur, X étant le nombre de cartes dans sa main moins 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne

{1}



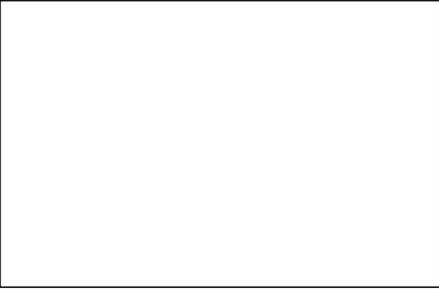
Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/-1.
À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

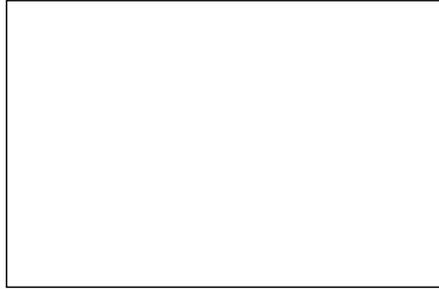
Pincecrâne {1}



Artefact : équipement U
La créature équipée gagne +1/-1.
À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

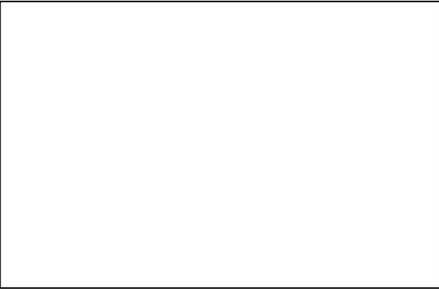
Foudre {R}



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

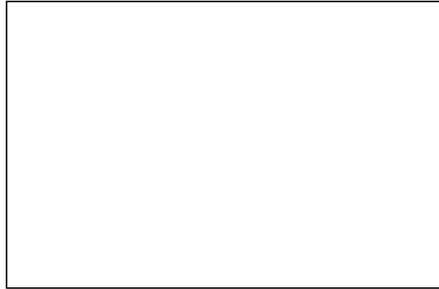
Pincecrâne {1}



Artefact : équipement U
La créature équipée gagne +1/-1.
À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.
Équipement {1}

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

Foudre

{R}

Éphémère

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pandémonium

{3}{R}

Enchantement

P

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, le contrôleur de cette créature peut faire qu'elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible de son choix.

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

Pandémonium

{3}{R}

Enchantement

P

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, le contrôleur de cette créature peut faire qu'elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

