Diable vexatoire {R}

Créature : diable R

Quand le Diable 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 Diable vexatoire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diable vexatoire {R}

Créature : diable R

Quand le Diable 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 Diable vexatoire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diable vexatoire {R}

Créature : diable R

Quand le Diable 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 Diable vexatoire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diable vexatoire {R}

Créature : diable R

Quand le Diable 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 Diable vexatoire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide gobelin {R}

Créature : gobelin et éclaireur R

Célérité
À chaque fois que le Guide gobelin attaque, le joueur défenseur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, ce joueur la met dans sa main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide gobelin {R}

Créature : gobelin et éclaireur R

Célérité
À chaque fois que le Guide gobelin attaque, le joueur défenseur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, ce joueur la met dans sa main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide gobelin {R}

Créature : gobelin et éclaireur R

Célérité
À chaque fois que le Guide gobelin attaque, le joueur défenseur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, ce joueur la met dans sa main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide gobelin {R}

Créature : gobelin et éclaireur R

Célérité
À chaque fois que le Guide gobelin attaque, le joueur défenseur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, ce joueur la met dans sa main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre Lavamancien {R}

Créature : humain et sorcier R

{R}, {T}, exilez deux cartes de votre cimetière : Le Sinistre lavamancien inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre Lavamancien {R}

Créature : humain et sorcier R

{R}, {T}, exilez deux cartes de votre cimetière : Le Sinistre lavamancien inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre Lavamancien {R}

Créature : humain et sorcier R

{R}, {T}, exilez deux cartes de votre cimetière : Le Sinistre lavamancien inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre Lavamancien {R}

Créature : humain et sorcier R

{R}, {T}, exilez deux cartes de votre cimetière : Le Sinistre lavamancien inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bruits nocturnes {B}

Rituel **C**

L'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

Bruits nocturnes {B}

Rituel **C**

L'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

Bruits nocturnes {B}

Rituel **C**

L'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

Bruits nocturnes {B}

Rituel **C**

L'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

Éclair de faille {2}{R}

Rituel **C**

L'Éclair de faille inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Suspension 1?{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {R} et l'exiler avec un marqueur « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de faille {2}{R}

Rituel **C**

L'Éclair de faille inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Suspension 1?{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {R} et l'exiler avec un marqueur « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de faille {2}{R}

Rituel **C**

L'Éclair de faille inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Suspension 1?{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {R} et l'exiler avec un marqueur « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de faille {2}{R}

Rituel **C**

L'Éclair de faille inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Suspension 1?{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {R} et l'exiler avec un marqueur « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de lave {R}

Rituel : arcane **C**

La Pointe de lave inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de lave {R}

Rituel : arcane **C**

La Pointe de lave inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de lave {R}

Rituel : arcane **C**

La Pointe de lave inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de lave {R}

Rituel : arcane **C**

La Pointe de lave inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempête de scories {1}{R}{R}

Rituel R

Choisissez l'un ?
? La Tempête de scories inflige 3 blessures à chaque créature.
? La Tempête de scories inflige 3 blessures à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur

Terrain : île et montagne R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur

Terrain : île et montagne R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang

Terrain : marais et montagne C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang

Terrain : marais et montagne **C**

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire

Terrain **R**

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire

Terrain **R**

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire

Terrain **R**

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire

Terrain R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

Brasier calcinant {R}{R}

Éphémère **C**

Le Brasier calcinant inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker, et 1 blessure à la créature ciblée que ce joueur contrôle ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle.
Toucheterre ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, le Brasier calcinant inflige 3 blessures à ce joueur ou à ce planeswalker et 3 blessures à cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brasier calcinant {R}{R}

Éphémère **C**

Le Brasier calcinant inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker, et 1 blessure à la créature ciblée que ce joueur contrôle ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle.
Toucheterre ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, le Brasier calcinant inflige 3 blessures à ce joueur ou à ce planeswalker et 3 blessures à cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brasier calcinant {R}{R}

Éphémère **C**

Le Brasier calcinant inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker, et 1 blessure à la créature ciblée que ce joueur contrôle ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle.
Toucheterre ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, le Brasier calcinant inflige 3 blessures à ce joueur ou à ce planeswalker et 3 blessures à cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brasier calcinant {R}{R}

Éphémère **C**

Le Brasier calcinant inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker, et 1 blessure à la créature ciblée que ce joueur contrôle ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle.
Toucheterre ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, le Brasier calcinant inflige 3 blessures à ce joueur ou à ce planeswalker et 3 blessures à cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défoncecrâne {1}{R}

Éphémère U

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie ce tour-ci. Les blessures ne peuvent pas être prévenue ce tour-ci. Le Défoncecrâne inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défoncecrâne {1}{R}

Éphémère U

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie ce tour-ci. Les blessures ne peuvent pas être prévenue ce tour-ci. Le Défoncecrâne inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défoncecrâne {1}{R}

Éphémère U

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie ce tour-ci. Les blessures ne peuvent pas être prévenue ce tour-ci. Le Défoncecrâne inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défoncecrâne {1}{R}

Éphémère U

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie ce tour-ci. Les blessures ne peuvent pas être prévenue ce tour-ci. Le Défoncecrâne inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée d'échardes {R}

Éphémère **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.
La Volée d'échardes inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée d'échardes {R}

Éphémère **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.
La Volée d'échardes inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée d'échardes {R}

Éphémère **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.
La Volée d'échardes inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée d'échardes {R}

Éphémère **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.
La Volée d'échardes inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée d'échardes {R}

Éphémère **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.
La Volée d'échardes inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combustion {1}{R}

Éphémère U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
La Combustion inflige 5 blessures à une créature blanche ou bleue ciblée. Ces blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En mille morceaux {1}{R}

Éphémère C

Détruisez un artefact ciblé. En mille morceaux inflige 3 blessures au contrôleur de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combustion {1}{R}

Éphémère U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
La Combustion inflige 5 blessures à une créature blanche ou bleue ciblée. Ces blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En mille morceaux {1}{R}

Éphémère C

Détruisez un artefact ciblé. En mille morceaux inflige 3 blessures au contrôleur de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En mille morceaux {1}{R}

Éphémère C

Détruisez un artefact ciblé. En mille morceaux inflige 3 blessures au contrôleur de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes de la main de sang {2}{R}

Éphémère U

Les Flammes de la main de sang infligent 4 blessures à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé. Ces blessures ne peuvent pas être prévenues. Si ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker devrait gagner des points de vie ce tour-ci, ce joueur n'en gagne aucun à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En mille morceaux {1}{R}

Éphémère C

Détruisez un artefact ciblé. En mille morceaux inflige 3 blessures au contrôleur de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes de la main de sang {2}{R}

Éphémère U

Les Flammes de la main de sang infligent 4 blessures à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé. Ces blessures ne peuvent pas être prévenues. Si ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker devrait gagner des points de vie ce tour-ci, ce joueur n'en gagne aucun à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Rakdos {B}{R}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
? Détruisez un artefact ciblé.
? Chaque créature inflige 1 blessure à son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Rakdos {B}{R}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
? Détruisez un artefact ciblé.
? Chaque créature inflige 1 blessure à son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Rakdos {B}{R}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
? Détruisez un artefact ciblé.
? Chaque créature inflige 1 blessure à son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrerafale {U}{B}

Éphémère U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé. Son contrôleur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrerafale {U}{B}

Éphémère U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé. Son contrôleur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrerafale {U}{B}

Éphémère U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé. Son contrôleur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrerafale {U}{B}

Éphémère U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé. Son contrôleur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast