

Épouvantail trémulefeu

{6}



Créature-artefact : épouvantail

C

L'Épouvantail trémulefeu a la persistance tant que vous contrôlez une créature noire. (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

L'Épouvantail trémulefeu a la célérité tant que vous contrôlez une créature rouge.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cohorte de Cendrelande

{5}{B}



Créature : élémental et guerrier

C

La Cohorte de Cendrelande gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une autre créature noire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épouvantail trémulefeu

{6}



Créature-artefact : épouvantail

C

L'Épouvantail trémulefeu a la persistance tant que vous contrôlez une créature noire. (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

L'Épouvantail trémulefeu a la célérité tant que vous contrôlez une créature rouge.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cohorte de Cendrelande

{5}{B}



Créature : élémental et guerrier

C

La Cohorte de Cendrelande gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une autre créature noire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scoriacios {2}{B}



Créature : squelette et élémental **C**

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

{1}{B} : Régénérez le Scoriacios.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scoriacios {2}{B}



Créature : squelette et élémental **C**

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

{1}{B} : Régénérez le Scoriacios.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scoriacios {2}{B}



Créature : squelette et élémental **C**

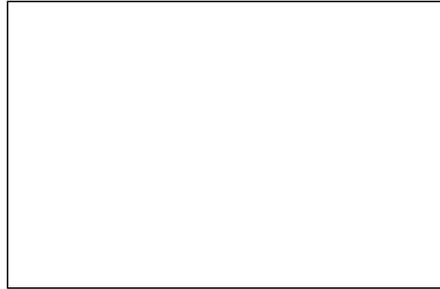
Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

{1}{B} : Régénérez le Scoriacios.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cohorte de Baugehutin {1}{R}



Créature : goblin et guerrier **C**

Célérité

La Cohorte de Baugehutin gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une autre créature rouge.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cohorte de Baugehutin {1}{R}



Créature : goblin et guerrier **C**
 Célérité
 La Cohorte de Baugehutin gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une autre créature rouge.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dieflyn incandescent {3}{R}



Créature : diabolon **C**
 Vol
 {BR} : Le Dieflyn incandescent gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dieflyn incandescent {3}{R}



Créature : diabolon **C**
 Vol
 {BR} : Le Dieflyn incandescent gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bonnet-rouge meurtrier {2}{BR}{BR}



Créature : goblin et assassin **U**
 Quand le Bonnet-rouge meurtrier arrive sur le champ de bataille, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.
 Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bonnet-rouge meurtrier

{2}{BR}{BR}



Créature : goblin et assassin

U

Quand le Bonnet-rouge meurtrier arrive sur le champ de bataille, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de Kulrajh

{3}{BR}{BR}



Créature : élémental et chevalier

U

Vol

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

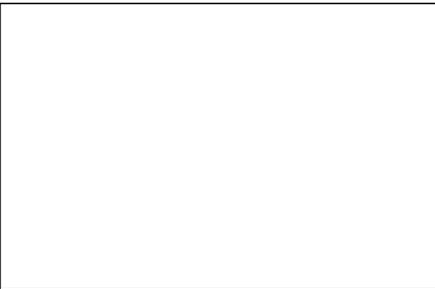
Les créatures avec des marqueurs sur elles que vos adversaires contrôlent ne peuvent ni attaquer, ni bloquer.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de Kulrajh

{3}{BR}{BR}



Créature : élémental et chevalier

U

Vol

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

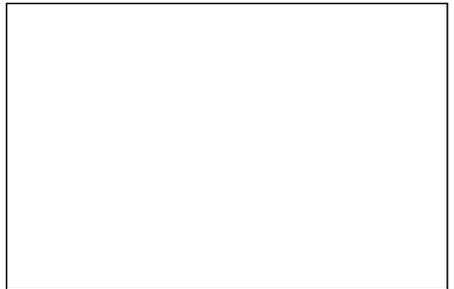
Les créatures avec des marqueurs sur elles que vos adversaires contrôlent ne peuvent ni attaquer, ni bloquer.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Duo frappebraise

{1}{BR}



Créature : élémental et guerrier et shaman

C

À chaque fois que vous lancez un sort noir, le Duo frappebraise gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que vous lancez un sort rouge, le Duo frappebraise acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Duo frappebraise

{1}{BR}



Créature : élémental et guerrier et shaman

C

À chaque fois que vous lancez un sort noir, le Duo frappebraise gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
À chaque fois que vous lancez un sort rouge, le Duo frappebraise acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évideur de Cendrelande

{BR}{BR}{BR}



Créature : élémental et guerrier

U

L'Évideur de Cendrelande ne peut pas bloquer.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évideur de Cendrelande

{BR}{BR}{BR}



Créature : élémental et guerrier

U

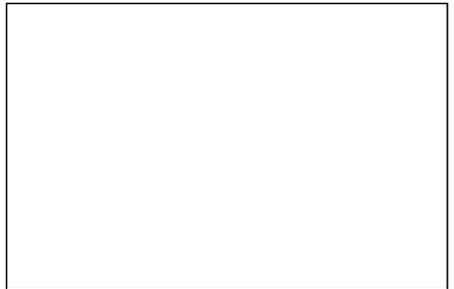
L'Évideur de Cendrelande ne peut pas bloquer.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évideur de Cendrelande

{BR}{BR}{BR}



Créature : élémental et guerrier

U

L'Évideur de Cendrelande ne peut pas bloquer.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de Cendrelande

{1}{BR}{BR}{BR}

Créature : élémental et chevalier

R

Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois que le Noble féal de Cendrelande devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, ce joueur perd 4 points de vie.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torrent d'âmes

{4}{BR}

Rituel

U

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

Revers sauvage

{3}{R}

Rituel

U

Choisissez trois permanents non-enchantement ciblés. Détruisez l'un d'eux au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torrent d'âmes

{4}{BR}

Rituel

U

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

Vacarme du troupeau de feu

{5}{BR}{BR}{BR}



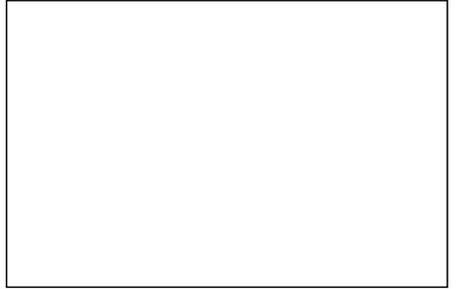
Rituel

R

Créez un jeton de créature 5/5 noire et rouge Élémental.
Un adversaire ciblé sacrifie une créature pour chaque
créature noire que vous contrôlez, puis il sacrifie un terrain
pour chaque créature rouge que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



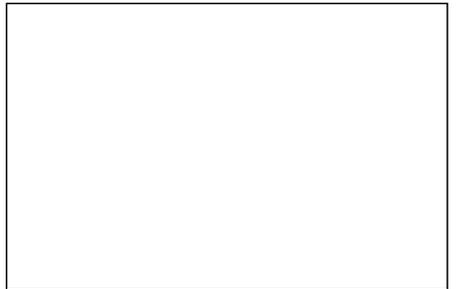
Terrain de base : marais

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
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

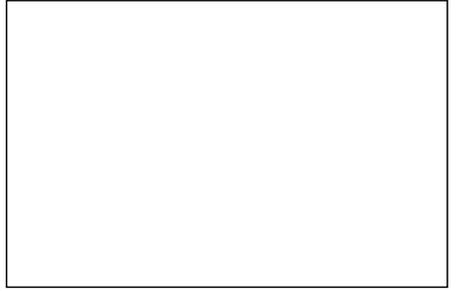


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

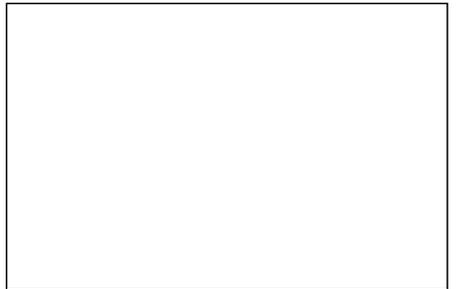


Terrain de base : montagne
{R}

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
{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

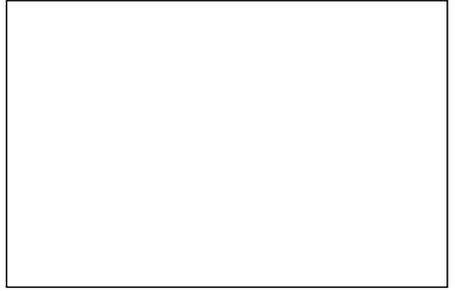
C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair perforant

{1}{R}



Éphémère

C

L'Éclair perforant inflige 1 blessure à une créature ciblée.
Mettez un marqueur -1/-1 sur cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair perforant

{1}{R}



Éphémère

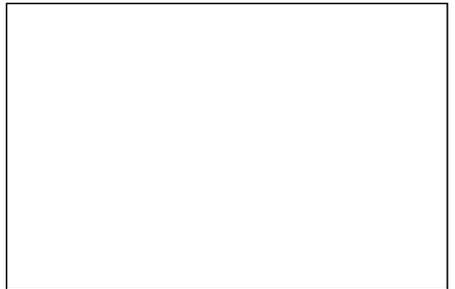
C

L'Éclair perforant inflige 1 blessure à une créature ciblée.
Mettez un marqueur -1/-1 sur cette créature.

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

Cicatrice

{BR}



Éphémère

C

Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cicatrice

{BR}



Éphémère

C

Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cicatrice

{BR}



Éphémère

C

Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infestation de luciles impériales

{2}{B}



Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature meurt, si elle avait un marqueur -1/-1 sur elle, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infestation de luciles impériales

{2}{B}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature meurt, si elle avait un marqueur -1/-1 sur elle, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poings du Demi-dieu

{1}{BR}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est noire, elle gagne +1/+1 et elle a la flétrissure. (Elle inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

Tant que la créature enchantée est rouge, elle gagne +1/+1 et elle a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infestation de luciles impériales

{2}{B}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature meurt, si elle avait un marqueur -1/-1 sur elle, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poings du Demi-dieu

{1}{BR}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est noire, elle gagne +1/+1 et elle a la flétrissure. (Elle inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

Tant que la créature enchantée est rouge, elle gagne +1/+1 et elle a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

