

Forgeron du village

{1}{R}



Créature : humain et loup-garou

C

Initiative

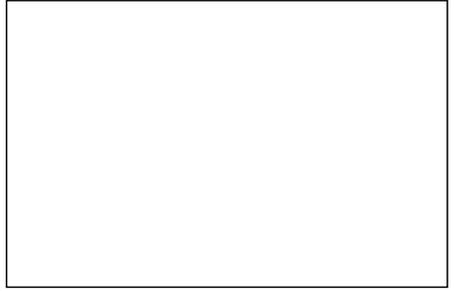
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Forgeron du village.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeron du village

{1}{R}



Créature : humain et loup-garou

C

Initiative

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Forgeron du village.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeron du village

{1}{R}



Créature : humain et loup-garou

C

Initiative

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Forgeron du village.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeron du village

{1}{R}



Créature : humain et loup-garou

C

Initiative

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Forgeron du village.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gang instigateur

{3}{R}

Créature : humain et loup-garou

R

Les créatures attaquantes que vous contrôlez gagnent +1/+0.

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Gang instigateur.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gang instigateur

{3}{R}

Créature : humain et loup-garou

R

Les créatures attaquantes que vous contrôlez gagnent +1/+0.

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Gang instigateur.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gang instigateur

{3}{R}

Créature : humain et loup-garou

R

Les créatures attaquantes que vous contrôlez gagnent +1/+0.

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Gang instigateur.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gang instigateur

{3}{R}

Créature : humain et loup-garou

R

Les créatures attaquantes que vous contrôlez gagnent +1/+0.

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Gang instigateur.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guetteur de Hanweir {2}{R}



Créature : humain et guerrier et loup-garou U
Défenseur
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Guetteur de Hanweir.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guetteur de Hanweir {2}{R}



Créature : humain et guerrier et loup-garou U
Défenseur
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Guetteur de Hanweir.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guetteur de Hanweir {2}{R}

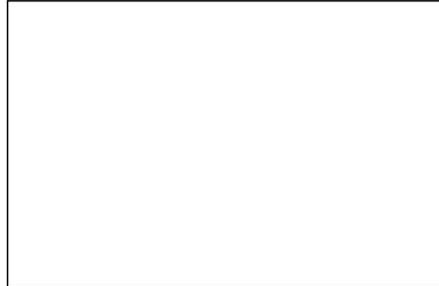


Créature : humain et guerrier et loup-garou U
Défenseur
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Guetteur de Hanweir.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guetteur de Hanweir {2}{R}



Créature : humain et guerrier et loup-garou U
Défenseur
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Guetteur de Hanweir.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hors-la-loi de Kruin

{1}{R}{R}

Créature : humain et gremlin et loup-garou

R

Initiative

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Hors-la-loi de Kruin.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hors-la-loi de Kruin

{1}{R}{R}

Créature : humain et gremlin et loup-garou

R

Initiative

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Hors-la-loi de Kruin.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hors-la-loi de Kruin

{1}{R}{R}

Créature : humain et gremlin et loup-garou

R

Initiative

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Hors-la-loi de Kruin.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hors-la-loi de Kruin

{1}{R}{R}

Créature : humain et gremlin et loup-garou

R

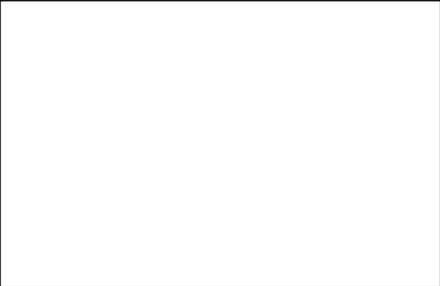
Initiative

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Hors-la-loi de Kruin.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orpheline téméraire {R}

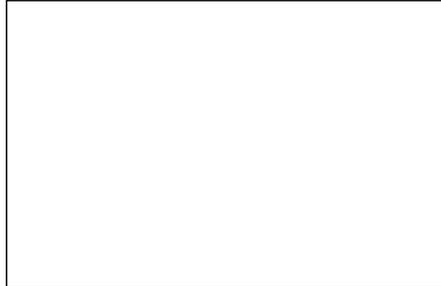


Créature : humain et gremlin et loup-garou U
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez l'Orpheline téméraire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orpheline téméraire {R}



Créature : humain et gremlin et loup-garou U
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez l'Orpheline téméraire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orpheline téméraire {R}



Créature : humain et gremlin et loup-garou U
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez l'Orpheline téméraire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orpheline téméraire {R}



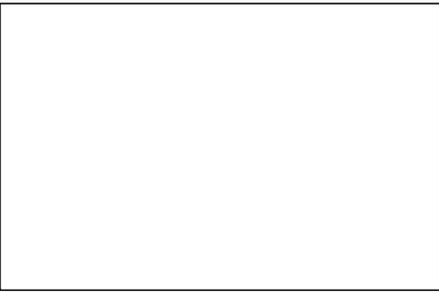
Créature : humain et gremlin et loup-garou U
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez l'Orpheline téméraire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paria tourmenté

{3}{R}



Créature : humain et guerrier et loup-garou

C

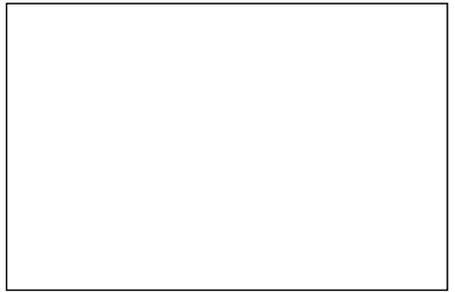
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Paria tourmenté.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paria tourmenté

{3}{R}



Créature : humain et guerrier et loup-garou

C

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Paria tourmenté.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paria tourmenté

{3}{R}



Créature : humain et guerrier et loup-garou

C

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Paria tourmenté.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paria tourmenté

{3}{R}



Créature : humain et guerrier et loup-garou

C

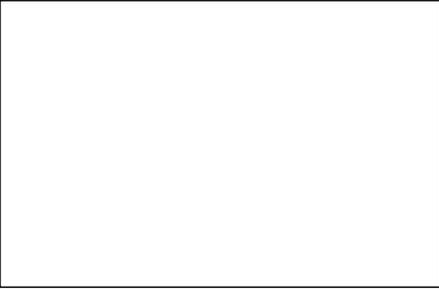
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Paria tourmenté.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plongeon infernal

{R}



Rituel

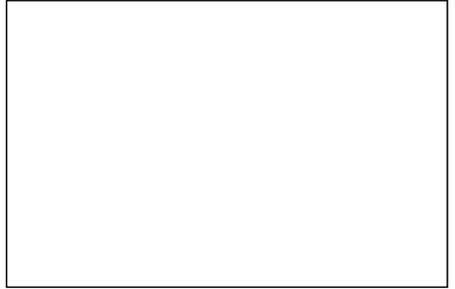
C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Ajoutez {R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plongeon infernal

{R}



Rituel

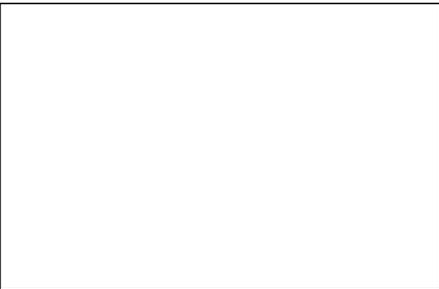
C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Ajoutez {R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plongeon infernal

{R}



Rituel

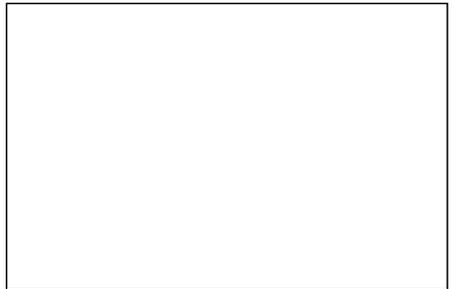
C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Ajoutez {R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plongeon infernal

{R}



Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
Ajoutez {R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang perfide

{1}{R}{R}



Rituel

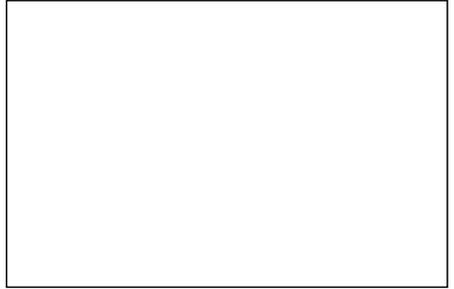
C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez-la. Elle acquiert le piétinement et la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang perfide

{1}{R}{R}



Rituel

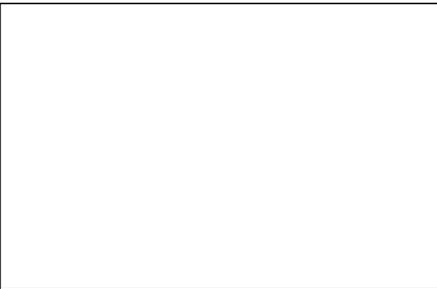
C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez-la. Elle acquiert le piétinement et la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang perfide

{1}{R}{R}



Rituel

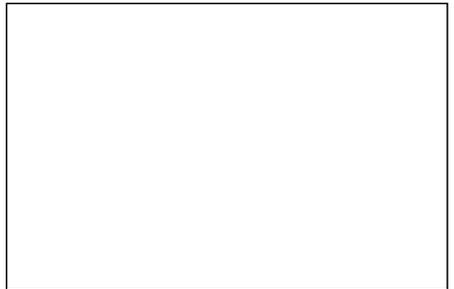
C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez-la. Elle acquiert le piétinement et la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang perfide

{1}{R}{R}



Rituel

C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez-la. Elle acquiert le piétinement et la célérité jusqu'à la fin du tour.

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
{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

Volée sulfureuse

{2}{R}



Éphémère

C

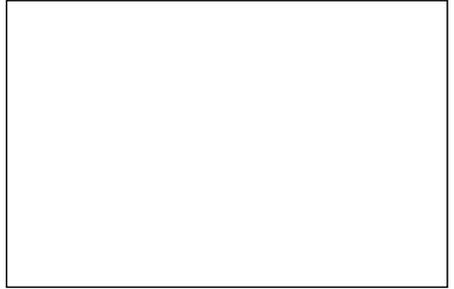
La Volée sulfureuse inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

<i>Morbidité</i> ? La Volée sulfureuse inflige 5 blessures à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée sulfureuse

{2}{R}



Éphémère

C

La Volée sulfureuse inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

<i>Morbidité</i> ? La Volée sulfureuse inflige 5 blessures à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée sulfureuse

{2}{R}



Éphémère

C

La Volée sulfureuse inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

<i>Morbidité</i> ? La Volée sulfureuse inflige 5 blessures à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée sulfureuse

{2}{R}



Éphémère

C

La Volée sulfureuse inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

<i>Morbidité</i> ? La Volée sulfureuse inflige 5 blessures à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de la chasse nocturne

{2}{R}

Enchantement : aura et malédiction

U

Enchanter : joueur

Les créatures que le joueur enchanté contrôle attaquent à chaque tour si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de la chasse nocturne

{2}{R}

Enchantement : aura et malédiction

U

Enchanter : joueur

Les créatures que le joueur enchanté contrôle attaquent à chaque tour si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de la chasse nocturne

{2}{R}

Enchantement : aura et malédiction

U

Enchanter : joueur

Les créatures que le joueur enchanté contrôle attaquent à chaque tour si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de la proie pistée

{1}{R}

Enchantement : aura et malédiction

R

Enchanter : joueur

À chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat au joueur enchanté, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de la proie pistée

{1}{R}

Enchantement : aura et malédiction

R

Enchanter : joueur

À chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat au joueur enchanté, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de la proie pistée

{1}{R}

Enchantement : aura et malédiction

R

Enchanter : joueur

À chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat au joueur enchanté, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de la proie pistée

{1}{R}

Enchantement : aura et malédiction

R

Enchanter : joueur

À chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat au joueur enchanté, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hachoir de boucher

{3}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +3/+0.

Tant que la créature équipée est un humain, elle a le lien de vie.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hachoir de boucher {3}



Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +3/+0.
Tant que la créature équipée est un humain, elle a le lien de vie.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hachoir de boucher {3}



Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +3/+0.
Tant que la créature équipée est un humain, elle a le lien de vie.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hachoir de boucher {3}



Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +3/+0.
Tant que la créature équipée est un humain, elle a le lien de vie.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne ranc?ur {1}{R}



Éphémère U

Détruisez un artefact ciblé.
Flashback {G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne ranc?ur

{1}{R}

Éphémère

U

Détruisez un artefact ciblé.

Flashback {G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne ranc?ur

{1}{R}

Éphémère

U

Détruisez un artefact ciblé.

Flashback {G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne ranc?ur

{1}{R}

Éphémère

U

Détruisez un artefact ciblé.

Flashback {G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

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 ou à un planeswalker que ce joueur contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du cœur transpercé

{1}{R}



Enchantement : aura et malédiction

C

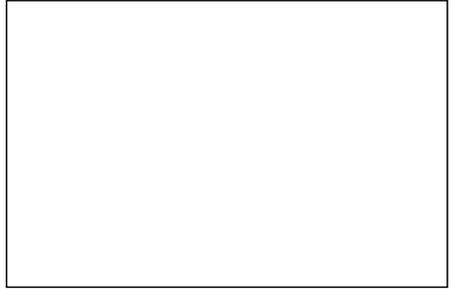
Enchanter : joueur

Au début de l'entretien du joueur enchanté, la Malédiction du cœur transpercé inflige 1 blessure à ce joueur ou à un planeswalker que ce joueur contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du cœur transpercé

{1}{R}



Enchantement : aura et malédiction

C

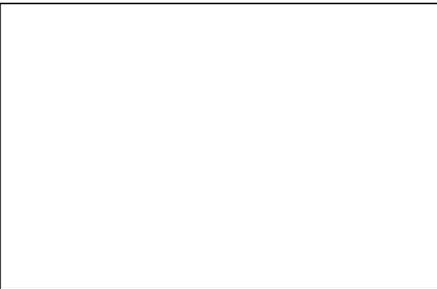
Enchanter : joueur

Au début de l'entretien du joueur enchanté, la Malédiction du cœur transpercé inflige 1 blessure à ce joueur ou à un planeswalker que ce joueur contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du cœur transpercé

{1}{R}



Enchantement : aura et malédiction

C

Enchanter : joueur

Au début de l'entretien du joueur enchanté, la Malédiction du cœur transpercé inflige 1 blessure à ce joueur ou à un planeswalker que ce joueur contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast