Chevaucheur infernal {2}{R}{R}

Créature : diable R

Célérité
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, le Chevaucheur infernal inflige 1 blessure au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diable des forges {R}

Créature : diable C

Quand le Diable 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

Diable des forges {R}

Créature : diable C

Quand le Diable 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

Diable des forges {R}

Créature : diable C

Quand le Diable 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diable des forges {R}

Créature : diable **C**

Quand le Diable 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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frondeur au feu gobelin {R}

Créature : gobelin et guerrier **C**

{T} : Le Frondeur au feu gobelin inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frondeur au feu gobelin {R}

Créature : gobelin et guerrier **C**

{T} : Le Frondeur au feu gobelin inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frondeur au feu gobelin {R}

Créature : gobelin et guerrier **C**

{T} : Le Frondeur au feu gobelin inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frondeur au feu gobelin {R}

Créature : gobelin et guerrier **C**

{T} : Le Frondeur au feu gobelin inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire gobelin {R}

Créature : gobelin et shamane **C**

Quand l'Incendiaire gobelin meurt, vous pouvez faire qu'il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire gobelin {R}

Créature : gobelin et shamane **C**

Quand l'Incendiaire gobelin meurt, vous pouvez faire qu'il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire gobelin {R}

Créature : gobelin et shamane **C**

Quand l'Incendiaire gobelin meurt, vous pouvez faire qu'il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire gobelin {R}

Créature : gobelin et shamane **C**

Quand l'Incendiaire gobelin meurt, vous pouvez faire qu'il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteleur gobelin {R}

Créature : gobelin et guerrier **C**

Piétinement
Le Marteleur gobelin gagne +2/+0 pour chaque équipement qui lui est attaché.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteleur gobelin {R}

Créature : gobelin et guerrier **C**

Piétinement
Le Marteleur gobelin gagne +2/+0 pour chaque équipement qui lui est attaché.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteleur gobelin {R}

Créature : gobelin et guerrier **C**

Piétinement
Le Marteleur gobelin gagne +2/+0 pour chaque équipement qui lui est attaché.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteleur gobelin {R}

Créature : gobelin et guerrier **C**

Piétinement
Le Marteleur gobelin gagne +2/+0 pour chaque équipement qui lui est attaché.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenade gobeline {R}

Rituel U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un gobelin.
La Grenade gobeline inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenade gobeline {R}

Rituel U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un gobelin.
La Grenade gobeline inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenade gobeline {R}

Rituel U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un gobelin.
La Grenade gobeline inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenade gobeline {R}

Rituel U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un gobelin.
La Grenade gobeline inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi {R}

Rituel **C**

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi {R}

Rituel **C**

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

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

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

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

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

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

Nexus des encrimites

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{1} : Le Nexus des encrimites devient une créature-artefact 1/1 Phyrexian et Scintimite avec le vol et l'infection jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des encrimites

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{1} : Le Nexus des encrimites devient une créature-artefact 1/1 Phyrexian et Scintimite avec le vol et l'infection jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paludgraf hanté

Terrain C

{T} : Ajoutez {C}.
{3}, {T}, sacrifiez le Paludgraf hanté : Renvoyez une carte de créature au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paludgraf hanté

Terrain C

{T} : Ajoutez {C}.
{3}, {T}, sacrifiez le Paludgraf hanté : Renvoyez une carte de créature au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paludgraf hanté

Terrain C

{T} : Ajoutez {C}.
{3}, {T}, sacrifiez le Paludgraf hanté : Renvoyez une carte de créature au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille d'infiltration {1}

Artefact : équipement U

À chaque fois que la créature équipée devient bloquée par une créature, vous pouvez piocher deux cartes.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille d'infiltration {1}

Artefact : équipement U

À chaque fois que la créature équipée devient bloquée par une créature, vous pouvez piocher deux cartes.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille d'infiltration {1}

Artefact : équipement U

À chaque fois que la créature équipée devient bloquée par une créature, vous pouvez piocher deux cartes.
Équipement {1}

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

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

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

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

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

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 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte de trahison {2}{R}

Rituel C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trace d'arc électrique {1}{R}

Rituel U

La Trace d'arc électrique inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et 1 blessure à une autre cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte de trahison {2}{R}

Rituel C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trace d'arc électrique {1}{R}

Rituel U

La Trace d'arc électrique inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et 1 blessure à une autre cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trace d'arc électrique {1}{R}

Rituel U

La Trace d'arc électrique inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et 1 blessure à une autre cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de torpeur {2}

Artefact R

Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ne provoquent pas le déclenchement des capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trace d'arc électrique {1}{R}

Rituel U

La Trace d'arc électrique inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et 1 blessure à une autre cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de torpeur {2}

Artefact R

Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ne provoquent pas le déclenchement des capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de torpeur {2}

Artefact R

Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ne provoquent pas le déclenchement des capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tire-boyaux {RP}

Éphémère C

({RP} peut être payé au choix avec {R} ou deux points de vie.)
Le Tire-boyaux inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation {1}{BP}{BP}

Éphémère U

({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)
Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tire-boyaux {RP}

Éphémère C

({RP} peut être payé au choix avec {R} ou deux points de vie.)
Le Tire-boyaux inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vers le Noyau {2}{R}{R}

Éphémère U

Exilez deux artefacts ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vers le Noyau {2}{R}{R}

Éphémère U

Exilez deux artefacts ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vers le Noyau {2}{R}{R}

Éphémère U

Exilez deux artefacts ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast