

Chevalier de l'effroi à cheval

{4}{R}

Créature : vampire et chevalier

C

Piétinement

Le Chevalier de l'effroi à cheval arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de l'effroi à cheval

{4}{R}

Créature : vampire et chevalier

C

Piétinement

Le Chevalier de l'effroi à cheval arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de l'effroi à cheval

{4}{R}

Créature : vampire et chevalier

C

Piétinement

Le Chevalier de l'effroi à cheval arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étrangleur tacheté

{2}{R}

Créature : humain et guerrier

C

Initiative

Emportement (Vous pouvez faire arriver cette créature sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle ne peut pas bloquer tant qu'elle a un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étrangleur tacheté

{2}{R}

Créature : humain et guerrier

C

Initiative

Emportement (Vous pouvez faire arriver cette créature sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle ne peut pas bloquer tant qu'elle a un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin des rues

{2}{R}

Créature : gobelin et shaman

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'urgence ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin des rues

{2}{R}

Créature : gobelin et shaman

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'urgence ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin des rues

{2}{R}

Créature : gobelin et shaman

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'urgence ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin des rues

{2}{R}

Créature : goblin et shamanes

U

À chaque fois que vous lancez un sort d''éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cohue misérable

{1}{U}

Créature : zombie et horreur

C

Quand la Cohue misérable meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte appelée Cohue misérable, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cohue misérable

{1}{U}

Créature : zombie et horreur

C

Quand la Cohue misérable meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte appelée Cohue misérable, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cohue misérable

{1}{U}

Créature : zombie et horreur

C

Quand la Cohue misérable meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte appelée Cohue misérable, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cohue misérable

{1}{U}

Créature : zombie et horreur

C

Quand la Cohue misérable meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte appelée Cohue misérable, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit de chevauteur de tempête

{4}{U}

Créature : esprit

C

Flash
Vol

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit de chevauteur de tempête

{4}{U}

Créature : esprit

C

Flash
Vol

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anomalie brûlegel

{UR}{UR}

Créature : anomalie

C

{UR} : L'Anomalie brûlegel gagne +1/-1 jusqu'à la fin du tour.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anomalie brûlegel{UR}{UR}

Créature : anomalieC

{UR} : L'Anomalie brûlegel gagne +1/-1 jusqu'à la fin du tour.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électromancien gobelin{U}{R}

Créature : gobelin et sorcierC

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anomalie brûlegel{UR}{UR}

Créature : anomalieC

{UR} : L'Anomalie brûlegel gagne +1/-1 jusqu'à la fin du tour.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électromancien gobelin{U}{R}

Créature : gobelin et sorcierC

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagneC

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

<div style="text-align: center;>

</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

<div style="text-align: center;>

</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

<div style="text-align: center;>

</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

<div style="text-align: center;>

</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

<div style="text-align: center;>

</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

<div style="text-align: center;>

</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

<div style="text-align: center;>

</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

<div style="text-align: center;>

</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

<div style="text-align: center;>

</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

<div style="text-align: center;>

</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

<div style="text-align: center;>

</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

<div style="text-align: center;>

</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu annihlateur

{1}{R}{R}

Éphémère

C

Le Feu annihlateur inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embuscade serpentine

{1}{U}

Éphémère

C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée devient un grand serpent bleu avec une force et une endurance de base de 5/5.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embuscade serpentine

{1}{U}

Éphémère

C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée devient un grand serpent bleu avec une force et une endurance de base de 5/5.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Espoir volatilisé

{U}

Éphémère

U

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Si sa valeur de mana était inférieure ou égale à 3, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embuscade serpentine

{1}{U}

Éphémère

C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée devient un grand serpent bleu avec une force et une endurance de base de 5/5.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Espoir volatilisé

{U}

Éphémère

U

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Si sa valeur de mana était inférieure ou égale à 3, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

