

Batailleur du bûcher

{R}{R}

Créature : élémental et guerrier

U

Célérité

{R} : Le Batailleur du bûcher gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Batailleur du bûcher

{R}{R}

Créature : élémental et guerrier

U

Célérité

{R} : Le Batailleur du bûcher gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Batailleur du bûcher

{R}{R}

Créature : élémental et guerrier

U

Célérité

{R} : Le Batailleur du bûcher gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Batailleur du bûcher

{R}{R}

Créature : élémental et guerrier

U

Célérité

{R} : Le Batailleur du bûcher gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brandon vengeur

{3}{R}

Créature : élémental et guerrier

R

Le Brandon vengeur a la célérité tant qu'il y a une carte de guerrier dans votre cimetière.

{R} : Le Brandon vengeur gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

5/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brandon vengeur

{3}{R}

Créature : élémental et guerrier

R

Le Brandon vengeur a la célérité tant qu'il y a une carte de guerrier dans votre cimetière.

{R} : Le Brandon vengeur gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

5/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brandon vengeur

{3}{R}

Créature : élémental et guerrier

R

Le Brandon vengeur a la célérité tant qu'il y a une carte de guerrier dans votre cimetière.

{R} : Le Brandon vengeur gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

5/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor marquesang

{1}{R}

Créature : goblin et guerrier

U

Les créatures rouges que vous contrôlez ont l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor marquesang

{1}{R}

Créature : goblin et guerrier

U

Les créatures rouges que vous contrôlez ont l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor marquesang

{1}{R}

Créature : goblin et guerrier

U

Les créatures rouges que vous contrôlez ont l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor marquesang

{1}{R}

Créature : goblin et guerrier

U

Les créatures rouges que vous contrôlez ont l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mogg fanatique

{R}

Créature : goblin

U

Sacrifiez le Mogg fanatique : Il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mogg fanatique
{R}

Créature : goblin
U

Sacrifiez le Mogg fanatique : Il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mogg fanatique
{R}

Créature : goblin
U

Sacrifiez le Mogg fanatique : Il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mogg fanatique
{R}

Créature : goblin
U

Sacrifiez le Mogg fanatique : Il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangpyre clairâme
{1}{R}

Créature : élémental et shaman
C

{2} : La créature ciblée acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. Si c'est la troisième fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci, vous pouvez ajouter {R}{R}{R}{R}{R}{R}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangpyre clairâme

{1}{R}

Créature : élémental et shaman

C

{2} : La créature ciblée acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. Si c'est la troisième fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci, vous pouvez ajouter {R}{R}{R}{R}{R}{R}{R}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangpyre clairâme

{1}{R}

Créature : élémental et shaman

C

{2} : La créature ciblée acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. Si c'est la troisième fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci, vous pouvez ajouter {R}{R}{R}{R}{R}{R}{R}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangpyre clairâme

{1}{R}

Créature : élémental et shaman

C

{2} : La créature ciblée acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. Si c'est la troisième fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci, vous pouvez ajouter {R}{R}{R}{R}{R}{R}{R}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gang du bélier boggart

{RG}{RG}{RG}

Créature : goblin et guerrier

U

Célérité

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

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gang du bélier boggart{RG}{RG}{RG}

Créature : goblin et guerrierU

Célérité

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

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gang du bélier boggart{RG}{RG}{RG}

Créature : goblin et guerrierU

Célérité

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

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gang du bélier boggart{RG}{RG}{RG}

Créature : goblin et guerrierU

Célérité

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

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maniaque de Croquemiette{RG}

Créature : goblin et guerrierU

Le Maniaque de Croquemiette attaque à chaque combat si possible.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maniaque de Croquemiette

{RG}

Créature : goblin et guerrier

U

Le Maniaque de Croquemiette attaque à chaque combat si possible.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maniaque de Croquemiette

{RG}

Créature : goblin et guerrier

U

Le Maniaque de Croquemiette attaque à chaque combat si possible.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maniaque de Croquemiette

{RG}

Créature : goblin et guerrier

U

Le Maniaque de Croquemiette attaque à chaque combat si possible.

2/1

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

Mégalithes keldes

Terrain

U

Les Mégalithes keldes arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {R}.

Acharnement ? {1}{R}, {T} : Les Mégalithes keldes infligent 1 blessure à n'importe quelle cible. N'activez cette capacité que si vous n'avez pas de carte en main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mégalithes keldes



Terrain

U

Les Mégalithes keldes arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {R}.

Acharnement ? {1}{R}, {T} : Les Mégalithes keldes infligent 1 blessure à n'importe quelle cible. N'activez cette capacité que si vous n'avez pas de carte en main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mégalithes keldes



Terrain

U

Les Mégalithes keldes arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {R}.

Acharnement ? {1}{R}, {T} : Les Mégalithes keldes infligent 1 blessure à n'importe quelle cible. N'activez cette capacité que si vous n'avez pas de carte en main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mégalithes keldes



Terrain

U

Les Mégalithes keldes arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {R}.

Acharnement ? {1}{R}, {T} : Les Mégalithes keldes infligent 1 blessure à n'importe quelle cible. N'activez cette capacité que si vous n'avez pas de carte en main.

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

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

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

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

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinération

{1}{R}

Éphémère

C

L'Incinération inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
Une créature blessée de cette manière ne peut pas être
régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinération

{1}{R}

Éphémère

C

L'Incinération inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
Une créature blessée de cette manière ne peut pas être
régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinération

{1}{R}

Éphémère

C

L'Incinération inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
Une créature blessée de cette manière ne peut pas être
régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinération

{1}{R}

Éphémère

C

L'Incinération inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
Une créature blessée de cette manière ne peut pas être
régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Javelot de flammes

{2R}{2R}{2R}

Éphémère

U

(({2R} peut être payé au choix avec n'importe quelle combinaison de deux manas ou avec {R}. La valeur de mana de cette carte est 6.)

Le Javelot de flammes inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Javelot de flammes

{2R}{2R}{2R}

Éphémère

U

(({2R} peut être payé au choix avec n'importe quelle combinaison de deux manas ou avec {R}. La valeur de mana de cette carte est 6.)

Le Javelot de flammes inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Javelot de flammes

{2R}{2R}{2R}

Éphémère

U

(({2R} peut être payé au choix avec n'importe quelle combinaison de deux manas ou avec {R}. La valeur de mana de cette carte est 6.)

Le Javelot de flammes inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Javelot de flammes

{2R}{2R}{2R}

Éphémère

U

(({2R} peut être payé au choix avec n'importe quelle combinaison de deux manas ou avec {R}. La valeur de mana de cette carte est 6.)

Le Javelot de flammes inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de soufre

{2}{R}

Créature : élémental

U

Flash

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)

Les créatures blanches gagnent +1/-1.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de soufre

{2}{R}

Créature : élémental

U

Flash

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)

Les créatures blanches gagnent +1/-1.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de soufre

{2}{R}

Créature : élémental

U

Flash

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)

Les créatures blanches gagnent +1/-1.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de soufre

{2}{R}

Créature : élémental

U

Flash

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)

Les créatures blanches gagnent +1/-1.

3/2

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

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

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

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

Réponse gutturale

{RG}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort d'éphémère bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réponse gutturale

{RG}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort d'éphémère bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réponse gutturale

{RG}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort d'éphémère bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réponse gutturale

{RG}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort d'éphémère bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourment sempiternel

{2}{BR}



Enchantement

R

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie.
Les blessures ne peuvent pas être prévenues.
Toutes les blessures sont infligées comme si leur source avait la flétrissure. (Une source avec la flétrissure inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourment sempiternel

{2}{BR}



Enchantement

R

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie.
Les blessures ne peuvent pas être prévenues.
Toutes les blessures sont infligées comme si leur source avait la flétrissure. (Une source avec la flétrissure inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourment sempiternel

{2}{BR}



Enchantement

R

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie.
Les blessures ne peuvent pas être prévenues.
Toutes les blessures sont infligées comme si leur source avait la flétrissure. (Une source avec la flétrissure inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast