Chien de Cendregueule {1}{R}

Créature : élémental et chien **C**

À chaque fois que le Chien de Cendregueule bloque ou devient bloqué par une créature, le Chien de Cendregueule inflige 1 blessure à cette créature.

2/1

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

Chien de Cendregueule {1}{R}

Créature : élémental et chien **C**

À chaque fois que le Chien de Cendregueule bloque ou devient bloqué par une créature, le Chien de Cendregueule inflige 1 blessure à cette créature.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'éclair {3}{R}

Créature : élémental **C**

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'éclair {3}{R}

Créature : élémental **C**

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fêtards nocturnes {4}{R}

Créature : vampire **C**

Les Fêtards nocturnes ont la célérité tant qu'un adversaire contrôle un humain.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éventreur de l'Erdwal {1}{R}{R}

Créature : vampire **C**

Célérité
À chaque fois que l'Éventreur de l'Erdwal inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

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

Noble de Stromkirk {R}

Créature : vampire et noble R

Le Noble de Stromkirk ne peut pas être bloqué par les humains.
À chaque fois que le Noble de Stromkirk inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur de guerre Markov {5}{R}

Créature : vampire et guerrier U

Célérité
Quand le Seigneur de guerre Markov arrive sur le champ de bataille, jusqu'à deux créatures ciblées ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouveau-né sanguinaire {1}{R}

Créature : vampire C

Le Nouveau-né sanguinaire attaque à chaque tour si possible.
À chaque fois que le Nouveau-né sanguinaire inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur de guerre Markov {5}{R}

Créature : vampire et guerrier U

Célérité
Quand le Seigneur de guerre Markov arrive sur le champ de bataille, jusqu'à deux créatures ciblées ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de Serra {3}{W}{W}

Créature : ange U

Vol
Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde d'élite {W}

Créature : humain et soldat U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange du requiem {5}{W}

Créature : ange R

Vol
À chaque fois qu'une autre créature non-Esprit que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde d'élite {W}

Créature : humain et soldat U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de fielleux {1}{W}{W}

Créature : humain et clerc U

Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une autre créature ciblée. Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde de minuit {2}{W}

Créature : humain et soldat C

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, dégagez la Garde de minuit.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde de minuit {2}{W}

Créature : humain et soldat C

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, dégagez la Garde de minuit.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon d'assaut {3}{W}

Créature : griffon C

Vol

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon d'assaut {3}{W}

Créature : griffon **C**

Vol

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niblis de l'urne {1}{W}

Créature : esprit **U**

Vol
À chaque fois que le Niblis de l'urne attaque, vous pouvez engager une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niblis de l'urne {1}{W}

Créature : esprit **U**

Vol
À chaque fois que le Niblis de l'urne attaque, vous pouvez engager une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niblis de la brume {2}{W}

Créature : esprit **C**

Vol
Quand le Niblis de la brume arrive sur le champ de bataille, vous pouvez engager une créature ciblée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niblis de la brume {2}{W}

Créature : esprit **C**

Vol
Quand le Niblis de la brume arrive sur le champ de bataille, vous pouvez engager une créature ciblée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise de l'oiseau de nuit {1}{R}

Rituel **C**

Jusqu'à deux créatures ciblées ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.
Flashback {3}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renard chassargent {1}{W}

Créature : renard **C**

{1}{W}, sacrifiez le Renard chassargent : Exilez un enchantement ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tenaillé par la folie {3}{R}

Rituel **C**

Une créature ciblée s'inflige un nombre de blessures égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tenaillé par la folie {3}{R}

Rituel **C**

Une créature ciblée s'inflige un nombre de blessures égal à sa force.

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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amulette du voyageur {1}

Artefact **C**

{1}, sacrifiez l'Amulette du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amulette du voyageur {1}

Artefact **C**

{1}, sacrifiez l'Amulette du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Huile brûlante {1}{R}

Éphémère **U**

L'Huile brûlante inflige 3 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.
Flashback {3}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Huile brûlante {1}{R}

Éphémère U

L'Huile brûlante inflige 3 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.
Flashback {3}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ralliement des paysans {2}{W}

Éphémère U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.
Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe habile {1}{W}

Éphémère C

Une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ralliement des paysans {2}{W}

Éphémère U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.
Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast