Croisé akroen {R}

Créature : humain et soldat **C**

<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Croisé akroen, créez un jeton de créature 1/1 rouge Soldat avec la célérité.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé akroen {R}

Créature : humain et soldat **C**

<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Croisé akroen, créez un jeton de créature 1/1 rouge Soldat avec la célérité.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé akroen {R}

Créature : humain et soldat **C**

<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Croisé akroen, créez un jeton de créature 1/1 rouge Soldat avec la célérité.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé akroen {R}

Créature : humain et soldat **C**

<i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Croisé akroen, créez un jeton de créature 1/1 rouge Soldat avec la célérité.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune pyromancien {1}{R}

Créature : humain et shamane U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune pyromancien {1}{R}

Créature : humain et shamane U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune pyromancien {1}{R}

Créature : humain et shamane U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune pyromancien {1}{R}

Créature : humain et shamane U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ogre factieux {2}{R}{R}

Créature : ogre et guerrier R

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, cette créature gagne +2/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. (Elle peut attaquer et {T} ce tour-ci.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Purphoros, dieu des Forges {3}{R}

Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au rouge est inférieure à cinq, Purphoros n'est pas une créature.
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, Purphoros inflige 2 blessures à chaque adversaire.
{2}{R} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ogre factieux {2}{R}{R}

Créature : ogre et guerrier R

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, cette créature gagne +2/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. (Elle peut attaquer et {T} ce tour-ci.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Purphoros, dieu des Forges {3}{R}

Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au rouge est inférieure à cinq, Purphoros n'est pas une créature.
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, Purphoros inflige 2 blessures à chaque adversaire.
{2}{R} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Purphoros, dieu des Forges {3}{R}

Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au rouge est inférieure à cinq, Purphoros n'est pas une créature.
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, Purphoros inflige 2 blessures à chaque adversaire.
{2}{R} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zélatrice des cendres {R}{R}

Créature : humain et guerrier R

Initiative, célérité
À chaque fois qu'un joueur lance un sort depuis un cimetière, la Zélatrice des cendres inflige 3 blessures à ce joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Purphoros, dieu des Forges {3}{R}

Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au rouge est inférieure à cinq, Purphoros n'est pas une créature.
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, Purphoros inflige 2 blessures à chaque adversaire.
{2}{R} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zélatrice des cendres {R}{R}

Créature : humain et guerrier R

Initiative, célérité
À chaque fois qu'un joueur lance un sort depuis un cimetière, la Zélatrice des cendres inflige 3 blessures à ce joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zélatrice des cendres {R}{R}

Créature : humain et guerrier R

Initiative, célérité
À chaque fois qu'un joueur lance un sort depuis un cimetière, la Zélatrice des cendres inflige 3 blessures à ce joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héliaste de Boros {RW}{RW}{RW}

Créature : minotaure et sorcier R

À chaque fois que l'Héliaste de Boros subit des blessures, il inflige autant de blessures à une cible, créature ou joueur.

{RW} : L'Héliaste de Boros acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zélatrice des cendres {R}{R}

Créature : humain et guerrier R

Initiative, célérité
À chaque fois qu'un joueur lance un sort depuis un cimetière, la Zélatrice des cendres inflige 3 blessures à ce joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héliaste de Boros {RW}{RW}{RW}

Créature : minotaure et sorcier R

À chaque fois que l'Héliaste de Boros subit des blessures, il inflige autant de blessures à une cible, créature ou joueur.

{RW} : L'Héliaste de Boros acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héliaste de Boros {RW}{RW}{RW}

Créature : minotaure et sorcier R

À chaque fois que l'Héliaste de Boros subit des blessures, il inflige autant de blessures à une cible, créature ou joueur.

{RW} : L'Héliaste de Boros acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortiers de mizzium {1}{R}

Rituel R

Les Mortiers de mizzium infligent 4 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.
Surcharge {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héliaste de Boros {RW}{RW}{RW}

Créature : minotaure et sorcier R

À chaque fois que l'Héliaste de Boros subit des blessures, il inflige autant de blessures à une cible, créature ou joueur.

{RW} : L'Héliaste de Boros acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortiers de mizzium {1}{R}

Rituel R

Les Mortiers de mizzium infligent 4 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.
Surcharge {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortiers de mizzium {1}{R}

Rituel R

Les Mortiers de mizzium infligent 4 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.
Surcharge {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naissance en fusion {1}{R}{R}

Rituel U

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Élémental et jouez ensuite à pile ou face. Si vous gagnez, renvoyez la Naissance en fusion dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortiers de mizzium {1}{R}

Rituel R

Les Mortiers de mizzium infligent 4 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.
Surcharge {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naissance en fusion {1}{R}{R}

Rituel U

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Élémental et jouez ensuite à pile ou face. Si vous gagnez, renvoyez la Naissance en fusion dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes empiétantes

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T}, sacrifiez les Landes empiétantes : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes empiétantes

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T}, sacrifiez les Landes empiétantes : Détruisez un terrain non-base ciblé.

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

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de Purphoros {1}{R}{R}

Artefact-enchantement légendaire R

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.
{2}{R}, {T}, sacrifiez un terrain : Créez un jeton de créature-artefact-enchantement 3/3 incolore Golem.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de Purphoros {1}{R}{R}

Artefact-enchantement légendaire R

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.
{2}{R}, {T}, sacrifiez un terrain : Créez un jeton de créature-artefact-enchantement 3/3 incolore Golem.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaut concerté {R}

Éphémère U

Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +1/+0 et acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaut concerté {R}

Éphémère U

Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +1/+0 et acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaut concerté {R}

Éphémère U

Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +1/+0 et acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaut concerté {R}

Éphémère U

Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +1/+0 et acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de titan {R}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +3/+1 jusqu'à la fin du tour.
Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de titan {R}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +3/+1 jusqu'à la fin du tour.
Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de titan {R}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +3/+1 jusqu'à la fin du tour.
Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de titan {R}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +3/+1 jusqu'à la fin du tour.
Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast