

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

Diabre des forges {R}




Créature : diable **C**

Quand le Diabre 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}



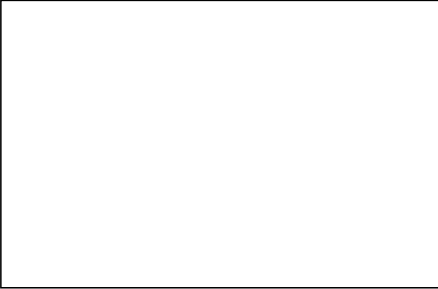
Créature : diable **C**

{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}



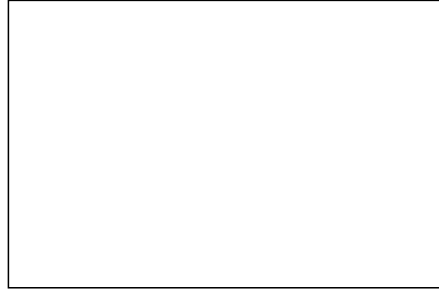
Créature : diable **C**

{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

Frondeur au feu goblin {R}




Créature : goblin et guerrier **C**

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frondeur au feu goblin {R}




Créature : goblin et guerrier **C**

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frondeur au feu goblin {R}




Créature : goblin et guerrier **C**

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frondeur au feu goblin {R}




Créature : goblin et guerrier **C**

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire goblin {R}




Créature : goblin et shaman **C**

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire goblin {R}



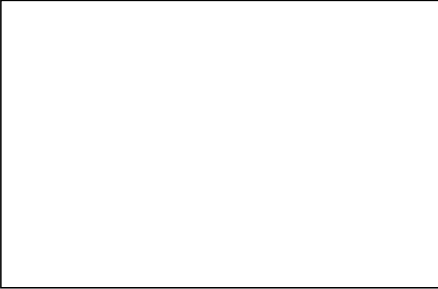
Créature : goblin et shaman **C**

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire goblin {R}



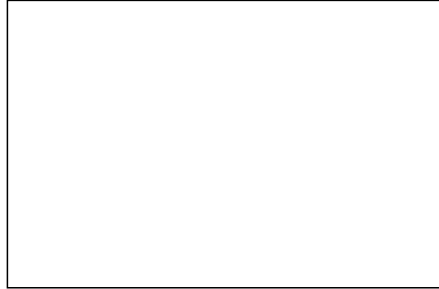
Créature : goblin et shaman **C**

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire goblin {R}




Créature : goblin et shaman **C**

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteleur goblin {R}




Créature : goblin et guerrier C
Piétinement
Le Marteleur goblin gagne +2/+0 pour chaque équipement qui lui est attaché.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteleur goblin {R}

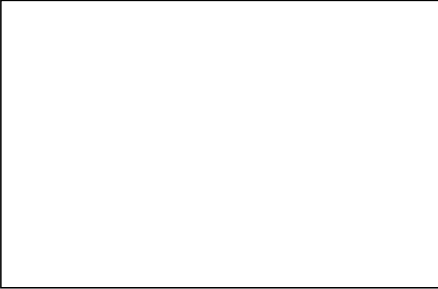


Créature : goblin et guerrier C
Piétinement
Le Marteleur goblin gagne +2/+0 pour chaque équipement qui lui est attaché.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteleur goblin {R}

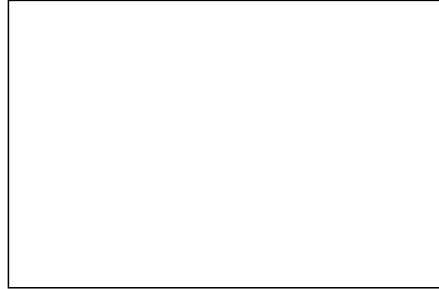


Créature : goblin et guerrier C
Piétinement
Le Marteleur goblin gagne +2/+0 pour chaque équipement qui lui est attaché.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteleur goblin {R}



Créature : goblin et guerrier C
Piétinement
Le Marteleur goblin gagne +2/+0 pour chaque équipement qui lui est attaché.

1/1

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

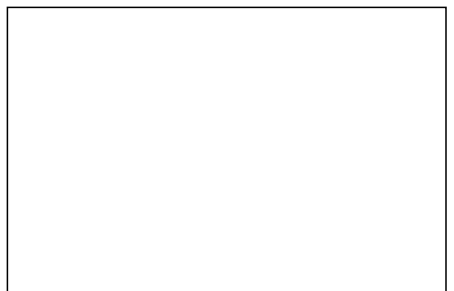
U

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

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

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

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

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

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}

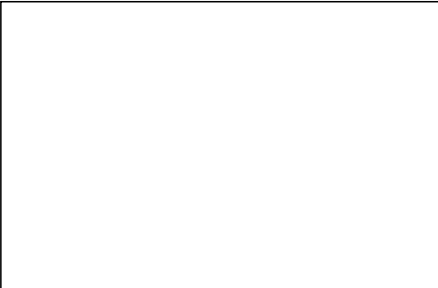


Artefact : équipement U

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}

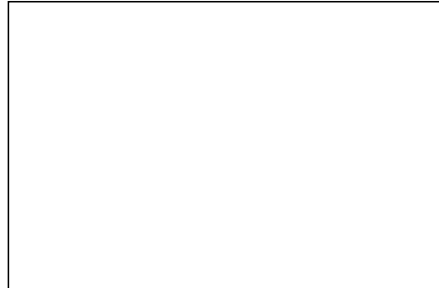


Artefact : équipement U

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

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

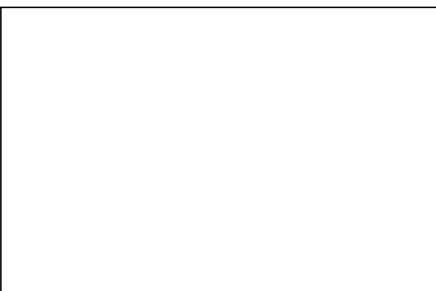
C

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 ? 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 ? 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 ? 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 ? 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

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

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

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

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