

Chevaucheur infernal

{2}{R}{R}



Créature : diable

R

Célérité

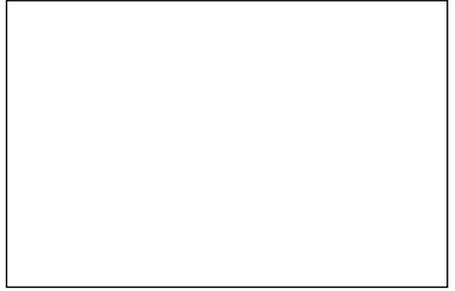
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, le Chevaucheur infernal inflige 1 blessure au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevaucheur infernal

{2}{R}{R}



Créature : diable

R

Célérité

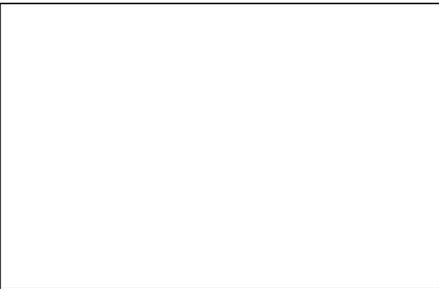
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, le Chevaucheur infernal inflige 1 blessure au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevaucheur infernal

{2}{R}{R}



Créature : diable

R

Célérité

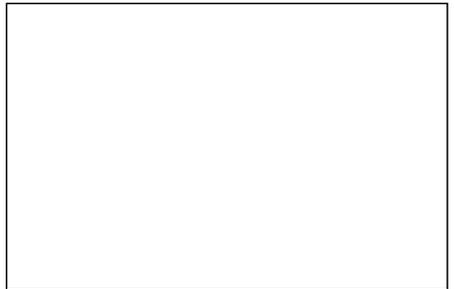
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, le Chevaucheur infernal inflige 1 blessure au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Jeune pyromancien {1}{R}



Créature : humain et shaman 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 shaman 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 shaman 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 shaman 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

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

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

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

Brûler au pilori

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

Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, engagez n'importe quel nombre de créatures dégagées que vous contrôlez.  
Brûler au pilori inflige un nombre de blessures égal à trois fois le nombre de créatures engagées de cette manière à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brûler au pilori

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

Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, engagez n'importe quel nombre de créatures dégagées que vous contrôlez.  
Brûler au pilori inflige un nombre de blessures égal à trois fois le nombre de créatures engagées de cette manière à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Krenko

{1}{R}

Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brûler au pilori

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

Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, engagez n'importe quel nombre de créatures dégagées que vous contrôlez.  
Brûler au pilori inflige un nombre de blessures égal à trois fois le nombre de créatures engagées de cette manière à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Krenko

{1}{R}

Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Krenko

{1}{R}

Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âmes persistantes

{2}{W}

Rituel

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.  
Flashback {1}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Krenko

{1}{R}

Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âmes persistantes

{2}{W}

Rituel

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.  
Flashback {1}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âmes persistantes

{2}{W}



Rituel

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Flashback {1}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblement des citoyens

{1}{W}



Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain.

&lt;i>Heure fatidique</i> ? Si vous avez 5 points de vie ou moins, créez cinq de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âmes persistantes

{2}{W}



Rituel

U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Flashback {1}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblement des citoyens

{1}{W}



Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain.

&lt;i>Heure fatidique</i> ? Si vous avez 5 points de vie ou moins, créez cinq de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblement des citoyens

{1}{W}



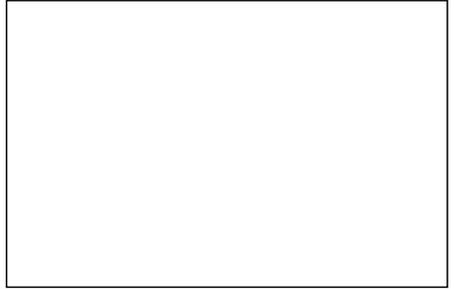
Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain.  
&lt;i>Heure fatidique</i> ? Si vous avez 5 points de  
vie ou moins, créez cinq de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblement des citoyens

{1}{W}



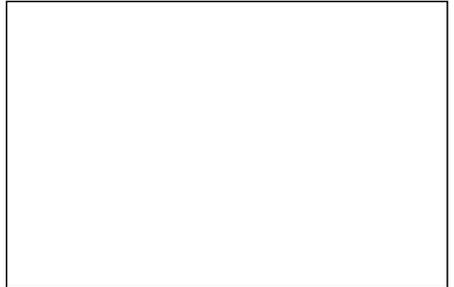
Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain.  
&lt;i>Heure fatidique</i> ? Si vous avez 5 points de  
vie ou moins, créez cinq de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

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

**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  
{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

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

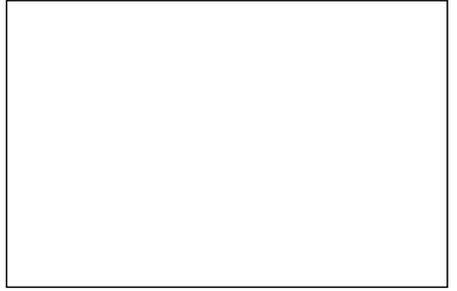


Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



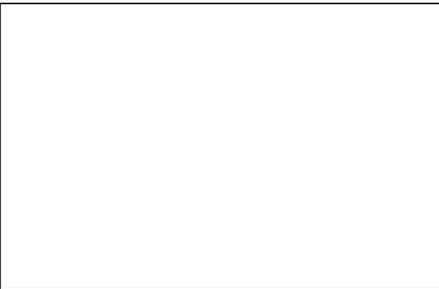
Terrain

R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.  
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

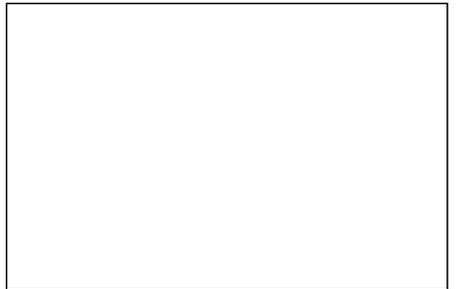


Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.  
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}

Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.  
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}

Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.  
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu intangible {1}{W}



Enchantement U  
Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu intangible {1}{W}



Enchantement U  
Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu intangible {1}{W}



Enchantement U  
Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu intangible {1}{W}



Enchantement U  
Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

