

Ange lamefeu

{4}{R}{R}

Créature : ange

R

Vol

À chaque fois qu'une source qu'un adversaire contrôle inflige des blessures à vous ou à un permanent que vous contrôlez, vous pouvez faire que l'Ange lamefeu inflige 1 blessure au contrôleur de cette source.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chien du bûcher

{3}{R}

Créature : élémental et chien

C

Piétinement

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, mettez un marqueur +1/+1 sur le Chien du bûcher.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chien du bûcher

{3}{R}

Créature : élémental et chien

C

Piétinement

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, mettez un marqueur +1/+1 sur le Chien du bûcher.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup aux yeux de braises

{1}{R}

Créature : loup

C

Célérité

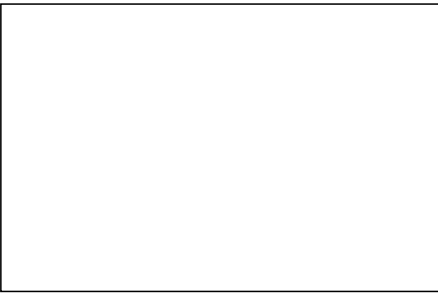
{1}{R} : Le Loup aux yeux de braises gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup aux yeux de braises

{1}{R}



Créature : loup

C

Célérité

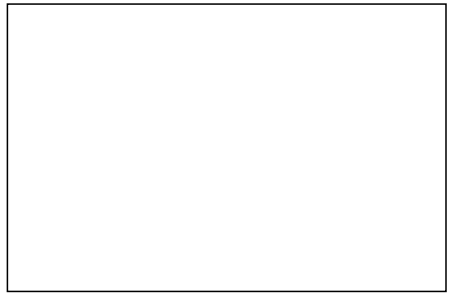
{1}{R} : Le Loup aux yeux de braises gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup de la hurlemeute

{2}{R}



Créature : loup

C

Le Loup de la hurlemeute ne peut pas bloquer à moins que vous ne contrôliez un autre loup ou loup-garou.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup de la hurlemeute

{2}{R}



Créature : loup

C

Le Loup de la hurlemeute ne peut pas bloquer à moins que vous ne contrôliez un autre loup ou loup-garou.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine inspiratrice

{3}{W}



Créature : humain et chevalier

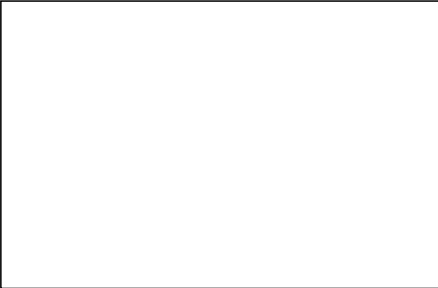
C

Quand la Capitaine inspiratrice arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine inspiratrice {3}{W}



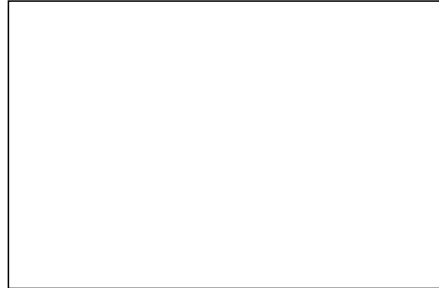
Créature : humain et chevalier **C**

Quand la Capitaine inspiratrice arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnon du cathare {2}{W}




Créature : chien **C**

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, le Compagnon du cathare acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnon du cathare {2}{W}




Créature : chien **C**

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, le Compagnon du cathare acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnon du cathare {2}{W}



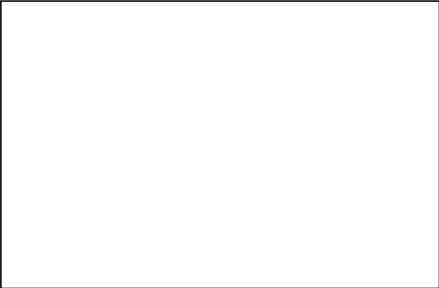
Créature : chien **C**

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, le Compagnon du cathare acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renard de Diablépine {1}{W}

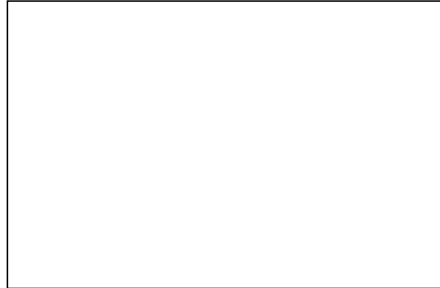


Créature : renard C

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renard de Diablépine {1}{W}




Créature : renard C

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renard de Diablépine {1}{W}




Créature : renard C

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge magmatique {1}{R}



Rituel C

Les créatures sans le vol ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de jeu des diables

{4}{R}{R}



Rituel

R

Créez quatre jetons de créature 1/1 rouge Diable. Ils ont « Quand cette créature meurt, elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épuration angélique

{2}{W}



Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un permanent.
Exilez une cible, artefact, créature ou enchantement.

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
{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

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

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 **C**
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

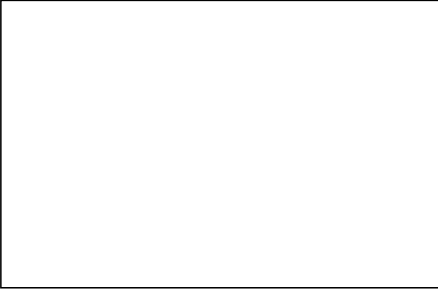
Plaine



Terrain de base : plaine **C**
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

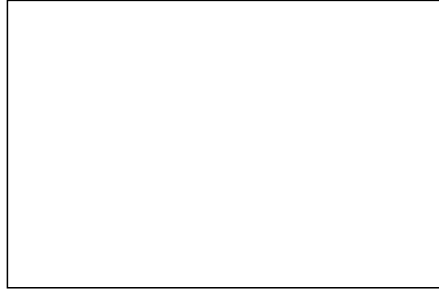
Plaine



Terrain de base : plaine **C**
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache de meurtrier **{4}**



Artefact : équipement **U**
La créature équipée gagne +2/+2.
Équipement ? Défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danse avec les diables

{3}{R}



Éphémère

U

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Diable. Ils ont «
Quand cette créature meurt, elle inflige 1 blessures à
n'importe quelle cible. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissension dans les rangs

{3}{R}{R}



Éphémère

U

Une créature bloqueuse ciblée se bat contre une autre
créature bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danse avec les diables

{3}{R}



Éphémère

U

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Diable. Ils ont «
Quand cette créature meurt, elle inflige 1 blessures à
n'importe quelle cible. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache d'éclairs

{R}



Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
défaussez-vous d'une carte ou payez {5}.
La Hache d'éclairs inflige 5 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache d'éclairs

{R}

Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte ou payez {5}.
La Hache d'éclairs inflige 5 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lutte intérieure

{3}{R}

Éphémère

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lutte intérieure

{3}{R}

Éphémère

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur du gryff

{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+0 et a le vol.

{3}{W} : Renvoyez sur le champ de bataille la Faveur du gryff depuis votre cimetière, attachée à une créature ciblée.
N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machinations de Nahiri

{1}{W}



Enchantement

U

Au début du combat pendant votre tour, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

{1}{R} : Les Machinations de Nahiri infligent 1 blessure à une créature bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machinations de Nahiri

{1}{W}



Enchantement

U

Au début du combat pendant votre tour, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

{1}{R} : Les Machinations de Nahiri infligent 1 blessure à une créature bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast