


Golem de pierre {5}




Créature-artefact : golem C

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berserkers des Contreforts de Sang {4}{R}




Créature : humain et guerrier C

Les Berserkers des Contreforts de Sang attaquent à chaque combat si possible.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berserkers des Contreforts de Sang {4}{R}




Créature : humain et guerrier C

Les Berserkers des Contreforts de Sang attaquent à chaque combat si possible.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerbère ardent {1}{R}{R}



Créature : élémental et chien C

{R} : Le Cerbère ardent gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerbère ardent

{1}{R}{R}

Créature : élémental et chien

C

{R} : Le Cerbère ardent gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crachefeu de Chandra

{2}{R}

Créature : élémental

U

Vol

À chaque fois qu'un adversaire subit des blessures non-combat, le Crachefeu de Chandra gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crachefeu de Chandra

{2}{R}

Créature : élémental

U

Vol

À chaque fois qu'un adversaire subit des blessures non-combat, le Crachefeu de Chandra gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflener ancien

{4}{R}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

{R} : L'Escouflener ancien inflige 1 blessure à une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle. N'activez que si l'Escouflener ancien attaque.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gladiateur cyclope

{1}{R}{R}{R}

Créature : cyclope et guerrier

R

À chaque fois que le Gladiateur cyclope attaque, vous pouvez faire qu'il inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle. Si vous faites ainsi, cette créature inflige au Gladiateur cyclope un nombre de blessures égal à sa force.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piquier goblin

{1}{R}

Créature : goblin et guerrier

C

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure des canyons

{3}{R}

Créature : minotaure et guerrier

C

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyromancien sybarite

{2}{R}

Créature : humain et sorcier

U

{T} : Le Pyromancien sybarite inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyromancien sybarite

{2}{R}

Créature : humain et sorcier

U

{T} : Le Pyromancien sybarite inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant de terre

{5}{R}

Créature : élémental

U

Le Servant de terre gagne +0/+1 pour chaque montagne que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant de feu

{3}{R}{R}

Créature : élémental

U

Si un sort d'éphémère ou de rituel rouge que vous contrôlez devait infliger des blessures, il inflige le double de ces blessures à la place.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transporteur de braises

{R}{R}

Créature : goblin

U

{1}, sacrifiez le Transporteur de braise : Il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transporteur de braises

{R}{R}

Créature : goblin

U

{1}, sacrifiez le Transporteur de braise : Il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tunnelier goblin

{1}{R}

Créature : goblin et gremlin

C

{T} : Une créature ciblée de force inférieure ou égale à 2 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tunnelier goblin

{1}{R}

Créature : goblin et gremlin

C

{T} : Une créature ciblée de force inférieure ou égale à 2 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hibou de l'augure

{1}{U}

Créature : oiseau

C

Vol
Quand le Hibou de l'augure arrive sur le champ de bataille, regard 3. (Pour appliquer regard 3, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu

{X}{R}

Rituel

U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.
La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache de lave

{4}{R}

Rituel

C

La Hache de lave inflige 5 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache de lave

{4}{R}

Rituel

C

La Hache de lave inflige 5 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel à l'esprit

{2}{U}

Rituel

U

Renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination

{U}



Rituel

C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prévision

{3}{U}



Rituel

C

Regard 4, puis piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

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

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

Dernier outrage de Chandra

{2}{R}{R}



Éphémère

C

Le Dernier outrage de Chandra inflige 4 blessures à une créature ciblée et 2 blessures au contrôleur de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dernier outrage de Chandra

{2}{R}{R}

Éphémère

C

Le Dernier outrage de Chandra inflige 4 blessures à une créature ciblée et 2 blessures au contrôleur de cette créature.

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

Dernier outrage de Chandra

{2}{R}{R}

Éphémère

C

Le Dernier outrage de Chandra inflige 4 blessures à une créature ciblée et 2 blessures au contrôleur de cette créature.

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


Négation {1}{U}



Éphémère C
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Désinvocation {U}



Éphémère C
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte de Shiv {2}{R}{R}



Enchantement : aura U
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 et a le vol.
{R} : La créature enchantée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

