

Vigile du cromlech

{5}

Créature-artefact : dragon et guivre

U

{2} : Le Vigile du cromlech acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon acrimonieux

{3}{R}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

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

À chaque fois que le Dragon acrimonieux inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez faire qu'il inflige autant de blessures à la créature ciblée que ce joueur contrôle.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin au ventre de feu

{1}{R}

Créature : changeforme

C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

{R} : Le Changelin au ventre de feu gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez pas plus de deux fois à chaque tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon fourgueule

{5}{R}{R}

Créature : dragon

R

Amplification 3 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, mettez sur elle trois marqueurs +1/+1 pour chaque carte de dragon que vous révéléz de votre main.)

Vol

{T} : Le Dragon fourgueule inflige un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs +1/+1 qu'il a sur lui à n'importe quelle cible.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragonnet

{2}{R}{R}



Créature : dragon

U

Vol

{R} : Le Dragonnet gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Si cette capacité a été activée au moins quatre fois ce tour-ci, sacrifiez le Dragonnet au début de la prochaine étape de fin.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouffener du Bogardân

{6}{R}{R}



Créature : dragon

M

Flash

Vol

Quand l'Escouffener du Bogardân arrive sur le champ de bataille, il inflige 5 blessures réparties comme vous le voulez entre n'importe quel nombre de cibles.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragonnet

{2}{R}{R}



Créature : dragon

U

Vol

{R} : Le Dragonnet gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Si cette capacité a été activée au moins quatre fois ce tour-ci, sacrifiez le Dragonnet au début de la prochaine étape de fin.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Furie du Bogardân

{5}{R}



Créature : élémental

C

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Quand la Furie du Bogardân arrive sur le champ de bataille, la créature ciblée gagne +4/+0 jusqu'à la fin du tour.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor marquesang

{1}{R}



Créature : goblin et guerrier

U

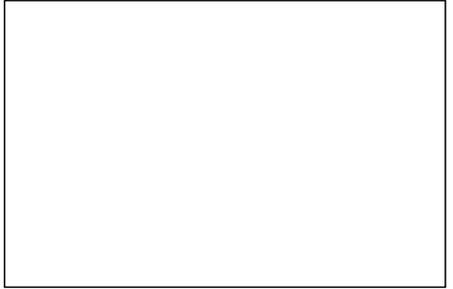
Les créatures rouges que vous contrôlez ont l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porteur de torche de Baugebouton

{2}{R}



Créature : goblin et guerrier

C

Quand le Porteur de torche de Baugebouton meurt, il inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de cendres

{R}



Créature : mur

C

Défenseur

Quand le Mur de cendres bloque, détruisez-le à la fin du combat.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porteur de torche de Baugebouton

{2}{R}



Créature : goblin et guerrier

C

Quand le Porteur de torche de Baugebouton meurt, il inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane languedragon

{1}{R}{R}

Créature : humain et barbare et shaman

U

Les sorts de dragon que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair à dragon

{1}{R}

Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair à dragon

{1}{R}

Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cône de flammes

{3}{R}{R}

Rituel

U

Le Cône de flammes inflige 1 blessure à n'importe quelle cible, 2 blessures à une autre cible, et 3 blessures à une troisième cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mâchoires de pierre

{5}{R}

Rituel

U

Les Mâchoires de pierre infligent X blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles, X étant le nombre de montagnes que vous contrôlez au moment où vous lancez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle de Darigaaz

{1}{R}

Rituel

U

Kick {2}

Le Souffle de Darigaaz inflige 1 blessure à chaque créature sans le vol et à chaque joueur. Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessures à chaque créature sans le vol et à chaque joueur à la place.

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



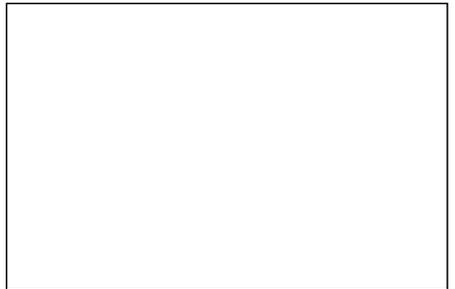
Terrain de base : montagne

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

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

Griffe du dragon

{2}



Artefact

U

À chaque fois qu'un joueur lance un sort rouge, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère armillaire

{2}



Artefact

C

{2}, {T}, sacrifiez la Sphère armillaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère armillaire

{2}

Artefact

C

{2}, {T}, sacrifiez la Sphère armillaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute ardente

{5}{R}

Éphémère

C

La Chute ardente inflige 5 blessures à une créature ciblée.

Recyclage de terrain de base {1}{R} ({1}{R}), défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute ardente

{5}{R}

Éphémère

C

La Chute ardente inflige 5 blessures à une créature ciblée.

Recyclage de terrain de base {1}{R} ({1}{R}), défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ectofeu

{2}{R}

Éphémère

C

L'Ectofeu est incolore.

L'Ectofeu inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu punitif

{1}{R}



Éphémère

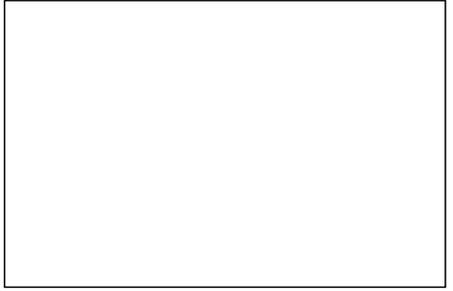
U

Le Feu punitif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. À chaque fois qu'un adversaire gagne des points de vie, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Feu punitif depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffes de Valakut

{1}{R}{R}



Enchantement : aura

C

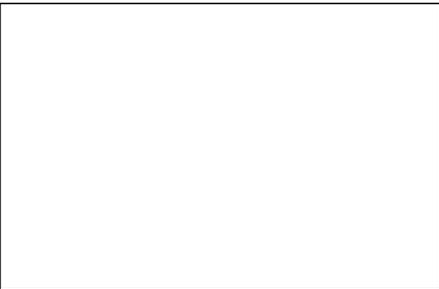
Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+0 pour chaque montagne que vous contrôlez et elle a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flamme captive

{2}{R}



Enchantement

U

{R} : Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast