

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 du tonnerre

{5}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

Quand le Dragon du tonnerre arrive sur le champ de bataille, il inflige 3 blessures à chaque créature sans le vol.

5/5

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 révélez 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

Dragon vorace

{3}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

Dévorement 1 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre de créatures de votre choix. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)

Quand le Dragon vorace arrive sur le champ de bataille, il inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au double du nombre de gobelins qu'il a dévoré.

4/4

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

Escouflenfer du Bogardân

{6}{R}{R}

Créature : dragon

M

Flash

Vol

Quand l'Escouflenfer 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

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

Escouflenfer shivân

{5}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

{1}{R} : L'Escouflenfer shivân inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

5/5

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

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

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

Prospecteur skirkien

{R}



Créature : goblin

C

Sacrifiez un goblin : Ajoutez {R}.

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

Expectoration tellurique

{1}{R}



Rituel

C

L'Expectoration tellurique inflige à la créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre de montagnes que vous contrôlez.

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

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

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

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

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

Chant bouillonnant

{2}{R}

Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}.

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

Démence passagère

{3}{R}

Éphémère

U

Dégagez la créature ciblée dont la force est inférieure au
nombre de cartes dans votre cimetière et acquérez-en le
contrôle jusqu'à la fin du tour. Cette créature acquiert la
célérité jusqu'à la fin du tour.

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

Frappe sismique

{2}{R}

Éphémère

C

La Frappe sismique inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre de montagnes que vous contrôlez.

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

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

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

