

Canaliseuse de la rage du dragon

{R}



Créature : humain et shaman

U

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)

À tout moment ? Tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, la Canaliseuse de la rage du dragon gagne +2/+2, a le vol et attaque à chaque combat si possible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canaliseuse de la rage du dragon

{R}



Créature : humain et shaman

U

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)

À tout moment ? Tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, la Canaliseuse de la rage du dragon gagne +2/+2, a le vol et attaque à chaque combat si possible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canaliseuse de la rage du dragon

{R}



Créature : humain et shaman

U

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)

À tout moment ? Tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, la Canaliseuse de la rage du dragon gagne +2/+2, a le vol et attaque à chaque combat si possible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canaliseuse de la rage du dragon

{R}



Créature : humain et shaman

U

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)

À tout moment ? Tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, la Canaliseuse de la rage du dragon gagne +2/+2, a le vol et attaque à chaque combat si possible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant craque-os

{2}{R}

Créature : géant

R

À chaque fois que le Géant craque-os devient la cible d'un sort, le Géant craque-os inflige 2 blessures au contrôleur de ce sort.

Piétineur {1}{R}

&i>Éphémère : aventure</i>

Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour-ci.
Piétineur inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant craque-os

{2}{R}

Créature : géant

R

À chaque fois que le Géant craque-os devient la cible d'un sort, le Géant craque-os inflige 2 blessures au contrôleur de ce sort.

Piétineur {1}{R}

&i>Éphémère : aventure</i>

Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour-ci.
Piétineur inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant craque-os

{2}{R}

Créature : géant

R

À chaque fois que le Géant craque-os devient la cible d'un sort, le Géant craque-os inflige 2 blessures au contrôleur de ce sort.

Piétineur {1}{R}

&i>Éphémère : aventure</i>

Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour-ci.
Piétineur inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangvapeur bouillonnant

{1}{R}

Créature : élémental

R

À chaque fois que vous lancez un sort rouge, si le Sangvapeur bouillonnant a moins de trois marqueurs +1/+1 sur lui, mettez un marqueur +1/+1 sur le Sangvapeur bouillonnant.

Retirez trois marqueurs +1/+1 du Sangvapeur bouillonnant : Ajoutez {R}{R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangvapeur bouillonnant

{1}{R}

Créature : élémental

R

À chaque fois que vous lancez un sort rouge, si le Sangvapeur bouillonnant a moins de trois marqueurs +1/+1 sur lui, mettez un marqueur +1/+1 sur le Sangvapeur bouillonnant.

Retirez trois marqueurs +1/+1 du Sangvapeur bouillonnant : Ajoutez {R}{R}{R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangvapeur bouillonnant

{1}{R}

Créature : élémental

R

À chaque fois que vous lancez un sort rouge, si le Sangvapeur bouillonnant a moins de trois marqueurs +1/+1 sur lui, mettez un marqueur +1/+1 sur le Sangvapeur bouillonnant.

Retirez trois marqueurs +1/+1 du Sangvapeur bouillonnant : Ajoutez {R}{R}{R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangvapeur bouillonnant

{1}{R}

Créature : élémental

R

À chaque fois que vous lancez un sort rouge, si le Sangvapeur bouillonnant a moins de trois marqueurs +1/+1 sur lui, mettez un marqueur +1/+1 sur le Sangvapeur bouillonnant.

Retirez trois marqueurs +1/+1 du Sangvapeur bouillonnant : Ajoutez {R}{R}{R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre Lavamancien

{R}

Créature : humain et sorcier


R

{R}, {T}, exiliez deux cartes de votre cimetière : Le Sinistre lavamancien inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre Lavamancien {R}




Créature : humain et sorcier **R**

{R}, {T}, exilez deux cartes de votre cimetière : Le Sinistre lavamancien inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vive-lance du monastère {R}



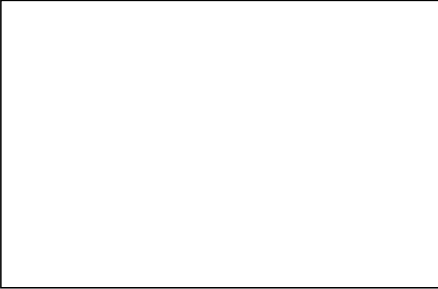
Créature : humain et moine **U**

Célérité, prouesse

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre Lavamancien {R}



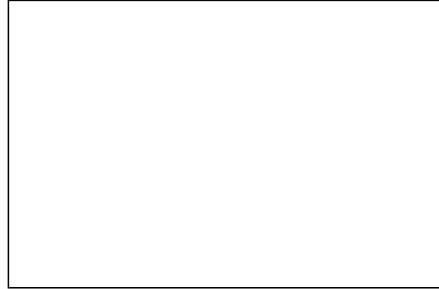
Créature : humain et sorcier **R**

{R}, {T}, exilez deux cartes de votre cimetière : Le Sinistre lavamancien inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vive-lance du monastère {R}




Créature : humain et moine **U**

Célérité, prouesse

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vive-lance du monastère {R}




Créature : humain et moine U
Célérité, prouesse

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de faille {2}{R}

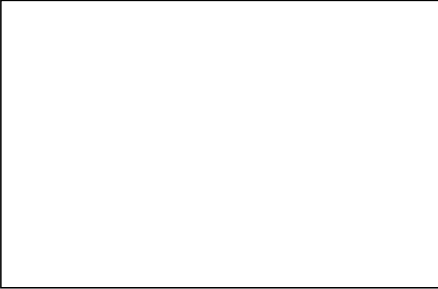


Rituel C
L'Éclair de faille inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Suspension 1?{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {R} et l'exiler avec un marqueur « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vive-lance du monastère {R}




Créature : humain et moine U
Célérité, prouesse

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de faille {2}{R}



Rituel C
L'Éclair de faille inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Suspension 1?{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {R} et l'exiler avec un marqueur « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de faille

{2}{R}

Rituel

C

L'Éclair de faille inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Suspension 1?{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {R} et l'exiler avec un marqueur « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclairer la piste

{2}{R}

Rituel

U

Spectacle {R}

Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de faille

{2}{R}

Rituel

C

L'Éclair de faille inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Suspension 1?{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {R} et l'exiler avec un marqueur « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclairer la piste

{2}{R}

Rituel

U

Spectacle {R}

Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclairer la piste

{2}{R}

Rituel

U

Spectacle {R}

Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque.
Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embrocher les critiques

{2}{R}

Rituel

C

Spectacle {R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de spectacle à la place de son coût de mana si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.)
Embrocher les critiques inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclairer la piste

{2}{R}

Rituel

U

Spectacle {R}

Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque.
Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de lave

{R}

Rituel : arcane

C

La Pointe de lave inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de lave

{R}

Rituel : arcane

C

La Pointe de lave inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de lave

{R}

Rituel : arcane

C

La Pointe de lave inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de lave

{R}

Rituel : arcane

C

La Pointe de lave inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride

Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

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

Ruines de Ramunap



Terrain : désert

U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {R}.
{2}{R}{R}, {T}, sacrifiez un désert : Les Ruines de Ramunap infligent 2 blessures à chaque adversaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de Ramunap



Terrain : désert

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {R}.

{2}{R}{R}, {T}, sacrifiez un désert : Les Ruines de Ramunap infligent 2 blessures à chaque adversaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brasier calcinant

{R}{R}



Éphémère

C

Le Brasier calcinant inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker, et 1 blessure à la créature ciblée que ce joueur contrôle ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle.

<i>Toucheterre</i> ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, le Brasier calcinant inflige 3 blessures à ce joueur ou à ce planeswalker et 3 blessures à cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de Ramunap



Terrain : désert

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {R}.

{2}{R}{R}, {T}, sacrifiez un désert : Les Ruines de Ramunap infligent 2 blessures à chaque adversaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brasier calcinant

{R}{R}



Éphémère

C

Le Brasier calcinant inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker, et 1 blessure à la créature ciblée que ce joueur contrôle ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle.

<i>Toucheterre</i> ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, le Brasier calcinant inflige 3 blessures à ce joueur ou à ce planeswalker et 3 blessures à cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brasier calcinant

{R}{R}

Éphémère

C

Le Brasier calcinant inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker, et 1 blessure à la créature ciblée que ce joueur contrôle ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle.

Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, le Brasier calcinant inflige 3 blessures à ce joueur ou à ce planeswalker et 3 blessures à cette créature à la place.

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

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

Frénésie expérimentale

{3}{R}

Enchantement

R

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

Vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts depuis le dessus de votre bibliothèque.

Vous ne pouvez pas jouer des terrains et lancer des sorts depuis votre main.

{3}{R} : Détruisez la Frénésie expérimentale.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frénésie expérimentale

{3}{R}

Enchantement

R

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

Vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts depuis le dessus de votre bibliothèque.

Vous ne pouvez pas jouer des terrains et lancer des sorts depuis votre main.

{3}{R} : Détruisez la Frénésie expérimentale.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frénésie expérimentale

{3}{R}

Enchantement

R

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.


Vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts depuis le dessus de votre bibliothèque.

Vous ne pouvez pas jouer des terrains et lancer des sorts depuis votre main.

{3}{R} : Détruisez la Frénésie expérimentale.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Férocidonte déchaîné {2}{R}




Créature : dinosaure R

Menace
 Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie.
 À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, le Férocidonte déchaîné inflige 1 blessure au contrôleur de cette créature.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la Rage brûlante {2}



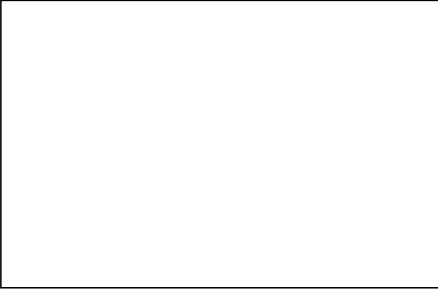
Artefact U

Au début de votre entretien ou à chaque fois que vous lancez un sort rouge, mettez un marqueur « charge » sur le Reliquaire de la Rage brûlante.
 {3}, {T}, sacrifiez le Reliquaire de la Rage brûlante : Il inflige un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs « charge » à n'importe quelle cible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Férocidonte déchaîné {2}{R}



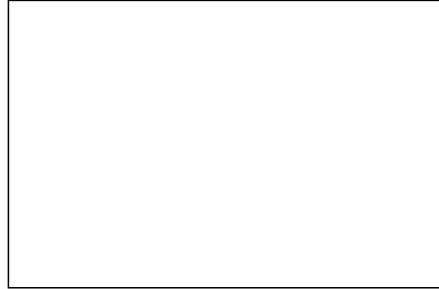
Créature : dinosaure R

Menace
 Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie.
 À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, le Férocidonte déchaîné inflige 1 blessure au contrôleur de cette créature.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la Rage brûlante {2}



Artefact U

Au début de votre entretien ou à chaque fois que vous lancez un sort rouge, mettez un marqueur « charge » sur le Reliquaire de la Rage brûlante.
 {3}, {T}, sacrifiez le Reliquaire de la Rage brûlante : Il inflige un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs « charge » à n'importe quelle cible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la Rage brûlante

{2}



Artefact

U

Au début de votre entretien ou à chaque fois que vous lancez un sort rouge, mettez un marqueur « charge » sur le Reliquaire de la Rage brûlante.

{3}, {T}, sacrifiez le Reliquaire de la Rage brûlante : Il inflige un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs « charge » à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défoncecrâne

{1}{R}



Éphémère

U

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie ce tour-ci. Les blessures ne peuvent pas être prévenue ce tour-ci. Le Défoncecrâne inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la Rage brûlante

{2}



Artefact

U

Au début de votre entretien ou à chaque fois que vous lancez un sort rouge, mettez un marqueur « charge » sur le Reliquaire de la Rage brûlante.

{3}, {T}, sacrifiez le Reliquaire de la Rage brûlante : Il inflige un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs « charge » à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défoncecrâne

{1}{R}



Éphémère

U

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie ce tour-ci. Les blessures ne peuvent pas être prévenue ce tour-ci. Le Défoncecrâne inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En mille morceaux

{1}{R}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé. En mille morceaux inflige 3 blessures au contrôleur de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En mille morceaux

{1}{R}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé. En mille morceaux inflige 3 blessures au contrôleur de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En mille morceaux

{1}{R}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé. En mille morceaux inflige 3 blessures au contrôleur de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée d'échardes

{R}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.
La Volée d'échardes inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vortex bouillonnant

{1}{R}

Enchantement

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, le Vortex bouillonnant inflige 1 blessure à ce joueur.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort, si aucun mana n'a été dépensé pour lancer ce sort, le Vortex bouillonnant inflige 5 blessures à ce joueur.
{R} : Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vortex bouillonnant

{1}{R}

Enchantement

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, le Vortex bouillonnant inflige 1 blessure à ce joueur.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort, si aucun mana n'a été dépensé pour lancer ce sort, le Vortex bouillonnant inflige 5 blessures à ce joueur.
{R} : Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vortex bouillonnant

{1}{R}

Enchantement

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, le Vortex bouillonnant inflige 1 blessure à ce joueur.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort, si aucun mana n'a été dépensé pour lancer ce sort, le Vortex bouillonnant inflige 5 blessures à ce joueur.
{R} : Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast