

Poupée de son
{5}

Créature-artefact : construction
R

Indestructible
Au moment où la Poupée de son arrive sur le champ de bataille, choisissez un joueur.
À chaque fois que des blessures sont infligées à la Poupée de son, elle inflige autant de blessures au joueur choisi.
{T} : La Poupée de son s'inflige 1 blessure.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher rouillerasoir
{1}{R}

Créature : goblin et guerrier
C

Initiative
Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akroma, ange de la Fureur
{5}{R}{R}{R}

Créature légendaire : ange
M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Vol, piétinement, protection contre le blanc et contre le bleu

{R} : Akroma, ange de la Fureur gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
Mue {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mue.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cendrelaine la pèlerine
{1}{R}

Créature légendaire : élémental et shaman
R

{1}{R} : Mettez un marqueur +1/+1 sur Cendrelaine la pèlerine. Si c'est la troisième fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci, retirez tous les marqueurs +1/+1 de Cendrelaine la pèlerine, et elle inflige autant de blessures à chaque créature et à chaque joueur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier sanglant

{R}{R}

Créature : humain et chevalier

U

Initiative, protection contre le blanc

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon des fosses de Rakdos

{2}{R}{R}

Créature : dragon

R

{R}{R} : Le Dragon des fosses de Rakdos acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
{R} : Le Dragon des fosses de Rakdos gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
Acharnement ? Le Dragon des fosses de Rakdos a la double initiative tant que vous n'avez pas de carte en main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon à la salve de flammes

{4}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol
À chaque fois que le Dragon à la salve de flammes attaque, vous pouvez payer {X}{R}. Si vous faites ainsi, le Dragon à la salve de flammes inflige X blessures à n'importe quelle cible.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragonnet du fourneau

{2}{R}{R}

Créature : dragon

U

Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par des créature avec le vol ou la portée.)
{R} : Le Dragonnet du fourneau gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éfrit capricieux

{4}{R}{R}

Créature : éfrit

R

Au début de votre entretien, choisissez un permanent non-terrain ciblé que vous contrôlez et jusqu'à deux permanents non-terrain ciblés que vous ne contrôlez pas. Détruisez l'un d'eux au hasard.

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flagellateur stigmatique

{R}{R}

Créature : élémental et shaman

R

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
À chaque fois que le Flagellateur stigmatique inflige des blessures à un joueur, ce joueur ne peut pas gagner de points de vie pour le restant de la partie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de glissement de roches

{2}{R}

Créature : élémental

U

Initiative

À chaque fois qu'une autre créature meurt, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur l'Élémental de glissement de roches.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouettehaine

{5}{R}{R}

Créature : élémental

R

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
{2}{R}, {Q} : Le Fouettehaine inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible. ({Q} est le symbole de dégagement.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Franc-tireur goblin

{2}{R}

Créature : goblin

R

Le Franc-tireur goblin ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

À chaque fois qu'une créature meurt, dégagez le Franc-tireur goblin.

{T} : Le Franc-tireur goblin inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goliath dos-ménil

{6}{R}

Créature : géant et guerrier

R

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre X marqueurs +1/+1 sur le Goliath dos-ménil, X étant la force de cette créature.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant chauffefurie

{3}{R}{R}

Créature : géant et guerrier

R

Quand le Géant chauffefurie arrive sur le champ de bataille, les autres créatures que vous contrôlez acquièrent « {T} : Cette créature inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horde de boggarts

{3}{R}

Créature : goblin

U

Menace

La force et l'endurance de la Horde de boggarts sont chacune égale au nombre de permanents rouges que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeska, guerrière experte

{2}{R}{R}

Créature légendaire : humain et barbare et guerrier **R**
Initiative, célérité
{T} : Jeska, guerrière experte, inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kumano, maître yamabushi

{3}{R}{R}

Créature légendaire : humain et shaman **R**
{1}{R} : Kumano, maître yamabushi, inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
Si une créature ayant subi des blessures ce tour-ci par Kumano devrait mourir, exiliez-le à la place.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru languefeu

{3}{R}

Créature : kavru **U**
Quand le Kavru languefeu arrive sur le champ de bataille, il inflige 4 blessures à la créature ciblée.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage du Parchemin

{R}

Créature : humain et sorcier **R**
{3}, {T} : Choisissez un nom de carte, puis révélez au hasard une carte de votre main. Si cette carte a le nom choisi, le Mage du Parchemin inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

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

Mogg fanatique
{R}

Créature : goblin
U

Sacrifiez le Mogg fanatique : Il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meurtrisseur du taureau
{2}{R}

Créature : changeforme
R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur cette créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piqueur vithien
{2}{R}

Créature : humain et shaman
U

{T} : Le Piqueur vithien inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
Exhumation {1}{R} {1}{R} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez jouer un rituel.)

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyromancien scoriacé

{2}{R}

Créature : élémental et shaman

C

{T} : Le Pyromancien scoriacé inflige 1 blessure à un joueur ciblé ou à un planeswalker ciblé.

À chaque fois que vous lancez un sort rouge, vous pouvez dégager le Pyromancien scoriacé.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangpyre clairâme

{1}{R}

Créature : élémental et shaman

C

{2} : La créature ciblée acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. Si c'est la troisième fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci, vous pouvez ajouter {R}{R}{R}{R}{R}{R}{R}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rakka Mar

{2}{R}{R}

Créature légendaire : humain et shaman

U

Célérité

{R}, {T} : Créez un jeton de créature 3/1 rouge Élémental avec la célérité.

2/2

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

Skwi, nabab goblin

{2}{R}

Créature légendaire : goblin

U

Au début de votre entretien, vous pouvez renvoyer Skwi, nabab goblin depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torchelin

{3}{R}{R}

Créature : changeforme

R

{R} : Dégagez le Torchelin.

{R} : Une créature ciblée bloque le Torchelin ce tour-ci si possible.

{R} : Remplacez la cible d'un sort ciblé qui cible uniquement le Torchelin.

{1} : Le Torchelin gagne +1/-1 jusqu'à la fin du tour.

{1} : Le Torchelin gagne -1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcière vulshoke

{1}{R}{R}

Créature : humain et shaman

C

Célérité

{T} : La Sorcière vulshoke inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arc électrique

{2}{R}

Rituel

U

L'Arc électrique inflige 3 blessures réparties de la manière que vous choisissez entre une, deux ou trois cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup de flamme

{R}

Rituel

U

Le Coup de flamme inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Flashback {4}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rudolement

{2}{R}

Rituel

U

N'importe quel joueur peut faire que le Rudolement lui inflige 5 blessures. Si personne ne le fait, le joueur ciblé pioche trois 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

Campement guitôk

Terrain

U

Le Campement guitôk arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {R}

{1}{R} : Le Campement guitôk devient une créature 2/1 rouge Guerrier avec l'initiative jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Castel Kher



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{R}, {T} : Créez un jeton de créature 0/1 rouge Kobold appelé Kobolds de Castel Kher.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mégalithes keldes



Terrain

U

Les Mégalithes keldes arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {R}.

Acharnement ? {1}{R}, {T} : Les Mégalithes keldes infligent 1 blessure à n'importe quelle cible. N'activez cette capacité que si vous n'avez pas de carte en main.

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

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

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

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

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

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



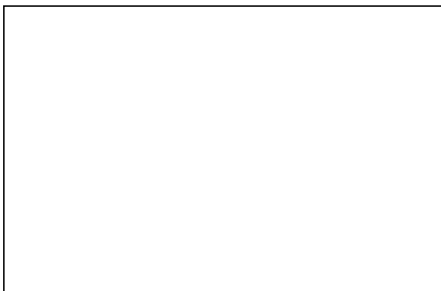
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



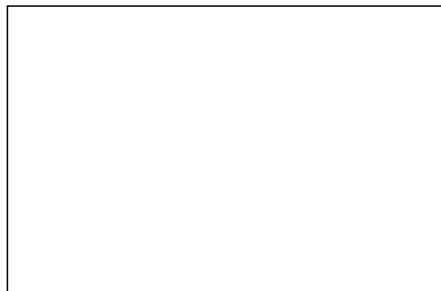
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valakut, la cime en fusion



Terrain

R

Valakut, la cime en fusion arrive sur le champ de bataille engagée.

À chaque fois qu'une montagne arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si vous contrôlez au moins cinq autres montagnes, vous pouvez faire que Valakut, la cime en fusion inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arc long viridien

{1}

Artefact : équipement

C

La créature équipée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

Équipement {3} ({3}: Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carte d'expédition

{1}

Artefact

C

{2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bonnet du bouffon

{4}

Artefact

R

{2}, {T}, sacrifiez le Bonnet du bouffon : Cherchez trois cartes dans la bibliothèque d'un joueur ciblé et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerf-volant du voyageur

{2}

Artefact

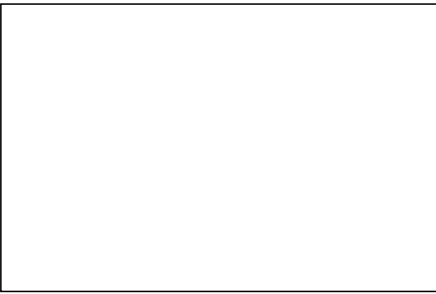
R

{3}, {T} : 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

Écharde de granit

{3}



Artefact

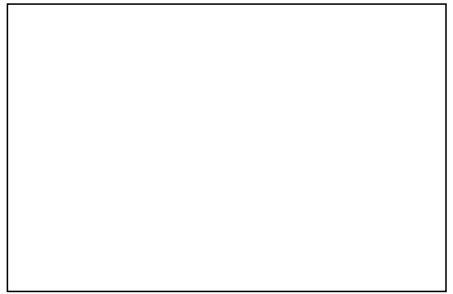
U

{3}, {T} ou {R}, {T} : L'Écharde de granit inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau de la gorgone

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/+1 et a le contact mortel.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucille de flétrissement

{2}



Artefact : équipement

C

La créature équipée gagne +1/+0 et a la flétrissure. (Elle inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gantelet de pouvoir

{5}



Artefact

R

Au moment où le gantelet de pouvoir arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
Les créatures de la couleur choisie gagnent +1/+1.
À chaque fois qu'un terrain de base est engagé pour du mana de la couleur choisie, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de cette couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille extraplanaire

{3}

Artefact

M

Empreinte ? Quand la Lentille extraplanaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler le terrain ciblé que vous contrôlez.

À chaque fois qu'un terrain avec le même nom que la carte exilée est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana de n'importe quel type produit par ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémorial d'Akroma

{7}

Artefact légendaire

M

Les créatures que vous contrôlez ont le vol, l'initiative, la vigilance, le piétinement, la célérité, la protection contre le noir et contre le rouge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Longue-vue de l'explorateur

{1}

Artefact : équipement

C

À chaque fois que la créature équipée attaque, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille engagée.

Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parchemin maudit

{1}

Artefact

R

{3}, {T} : Choisissez un nom de carte, puis révèle une carte au hasard de votre main. Si cette carte a le nom choisi, le Parchemin maudit inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de quiétude

{3}

Artefact : équipement

R

La créature équipée a le contact mortel.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité supérieure.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc

{R}

Éphémère

C

Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Allumage

{1}{R}

Éphémère

C

L'Allumage inflige 3 blessures à une créature ciblée.

Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, l'Allumage inflige 3 blessures au contrôleur de cette créature. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair explosif

{R}

Éphémère

C

Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

L'Éclair explosif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu de goudron

{R}

Éphémère tribal : goblin

C

Le Feu de goudron inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu de l'âme

{2}{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinération

{1}{R}

Éphémère

C

L'Incinération inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Javelot de flammes

{2R}{2R}{2R}

Éphémère

U

(({2R} peut être payé au choix avec n'importe quelle combinaison de deux manas ou avec {R}. La valeur de mana de cette carte est 6.)
Le Javelot de flammes inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cri de guerre des Guitûks

{2}{R}

Enchantement

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve perforante

{2}{R}

Éphémère

C

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
La Salve perforante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enseignement des arcanes

{2}{R}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet de feu

{1}{R}

Enchantement : aura

P

Enchantez : une créature que vous contrôlez

La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

Sacrifiez le Fouet de feu : Le Fouet de feu inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réverbération de rage

{4}{R}{R}

Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez ont la double initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau ardent

{1}{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

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

Quand le Manteau ardent est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez le Manteau ardent dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tresse de feu

{1}{R}

Enchantement

R

Entretien cumulatif ? Ajoutez {R}. (Au début de votre entretien, mettez un marqueur « âge » sur ce permanent puis sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'entretien pour chaque marqueur « âge » sur lui.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

