

Colosse caméléon

{2}{G}{G}

Créature : changeforme

R

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

Protection contre le noir

{2}{G}{G} : Le Colosse caméléon gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant sa force.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Batailleur escouflenfer

{4}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol, célérité

À chaque fois que le Batailleur escouflenfer attaque, vous pouvez payer {5}{R}{R}. Si vous faites ainsi, dégagez toutes les créatures attaquantes et cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empathe farouche

{2}{G}

Créature : elfe

C

Quand cette créature arrive, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature ayant une valeur de mana supérieure ou égale à 6, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commando skirkien

{1}{R}{R}

Créature : goblin

C

À chaque fois que le Commando skirkien inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez faire que le Commando skirkien inflige 2 blessures à la créature ciblée que ce joueur contrôle.

Mue {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Comeroc bagarreur

{2}{R}{R}

Créature : chèvre et bête

C

Initiative

Mue {1}{R}{R}

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon à la salve de flammes

{4}{R}{R}

Créature : dragon

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

Dragon à deux têtes

{4}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

Le Dragon à deux têtes peut bloquer une créature supplémentaire à chaque combat.

{1}{R} : Le Dragon à deux têtes gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magick 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

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

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

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

Escoufler impérial

{5}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

Mue {6}{R}{R}

Quand l'Escoufler impérial est retourné face visible, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de dragon, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

6/6

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

Maraudeur skirkien

{1}{R}

Créature : gobelin

C

Mue {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

Quand le Maraudeur skirkien est retourné face visible, il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillards gathans

{3}{R}{R}

Créature : humain et guerrier

C

Acharnement ? Les Pillards gathans gagnent +2/+2 tant que vous n'avez pas de carte en main.

Mue ? Défaussez-vous d'une carte. (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.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ryusei, l'étoile descendante

{5}{R}

Créature légendaire : dragon et esprit

M

Vol

Quand Ryusei, l'étoile descendante meurt, il inflige 5 blessures à chaque créature sans le vol.

5/5

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

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

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

Chair à dragon

{1}{R}

Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

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

Chair à dragon

{1}{R}

Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tornade sauvage

{X}{R}{G}

Rituel

U

La Tornade sauvage inflige X blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

 $\{G\}$

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br>
<img width=&amp;quot;65&amp;quot;

align=&amp;quot;center&amp;quot;

src=&amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&amp;quot;

&quot;&lt;br>&gt;&amp;lt;center&

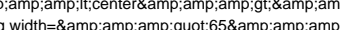
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

```
&amp;amp;lt;center&amp;amp;gt;&amp;amp;
&lt;img width=&amp;amp;quot;65&amp;amp;quot;
align=&amp;amp;quot;center&amp;amp;quot;
src=&amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&amp;
&quot;&amp;amp;gt;&amp;amp;
&lt;/center&
```

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;C

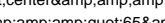
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge du Kazandou



Terrain

U

Le Refuge du Kazandou arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge du Kazandou arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

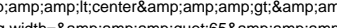
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge du Kazandou



Terrain

U

Le Refuge du Kazandou arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge du Kazandou arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Gruul{2}

ArtefactU
{1}, {T} : Ajoutez {R}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dynamo thran{4}

ArtefactU
{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Gruul{2}

ArtefactU
{1}, {T} : Ajoutez {R}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant{2}{R}

ÉphémèreC
Ajoutez {R}{R}{R}{R}.

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

Retombées volcaniques

{1}{R}{R}

Éphémère

U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Les Retombées volcaniques infligent 2 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

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

Éclair à bifurcation

{1}{R}{G}

Éphémère

C

Choisissez l'un ou les deux ?

? L'Éclair à bifurcation inflige 3 blessures à une créature avec le vol ciblée.

? L'Éclair à bifurcation inflige 3 blessures à une créature sans le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair à bifurcation

{1}{R}{G}

Éphémère

C

Choisissez l'un ou les deux ?

? L'Éclair à bifurcation inflige 3 blessures à une créature avec le vol ciblée.

? L'Éclair à bifurcation inflige 3 blessures à une créature sans le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle du dragon

{1}{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a la célérité.

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

Quand une créature avec une valeur de mana supérieure ou égale à 6 arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille le Souffle du dragon depuis votre cimetière attaché à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance colossale

{R}{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +4/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux de la Yavimaya

{1}{R}{G}

Enchantement

U

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

Sacrifiez les Feux de la Yavimaya : La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

