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 : gobelin 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corneroc 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 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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer impérial {5}{R}{R}

Créature : dragon R

Vol
Mue {6}{R}{R}
Quand l'Escouflenfer impérial est retourné face visible, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de dragon, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez.

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

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 shamane 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 shamane 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

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

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

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**

{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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

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**

{R}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Gruul {2}

Artefact C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dynamo thran {4}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Gruul {2}

Artefact C

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast