

Accourcisseur gobelin

{1}{R}

Créature : gobelin et éclairéur

C

Quand l'Accourcisseur gobelin arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accourcisseur gobelin

{1}{R}

Créature : gobelin et éclairéur

C

Quand l'Accourcisseur gobelin arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accourcisseur gobelin

{1}{R}

Créature : gobelin et éclairéur

C

Quand l'Accourcisseur gobelin arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chatfeu regathan

{2}{R}

Créature : élémental et chat

C

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chatfeu regathan {2}{R}



Créature : élémental et chat C

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon shiván {4}{R}{R}



Créature : dragon U

Vol

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

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chatfeu regathan {2}{R}



Créature : élémental et chat C

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant pulpechair {5}{R}{R}



Créature : géant U

Quand le Géant pulpechair arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une créature ciblée d'endurance inférieure ou égale à 2.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant pulpechair

{5}{R}{R}

Créature : géant

U

Quand le Géant pulpechair arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une créature ciblée d'endurance inférieure ou égale à 2.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progéniture dragon

{1}{R}

Créature : dragon

C

Vol

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phénix de Chandra

{1}{R}{R}

Créature : phénix

R

Vol

Célérité (Cette créature peut attaquer et (T) dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

À chaque fois qu'un adversaire subit des blessures d'un sort d'éphémère ou de rituel rouge que vous contrôlez ou d'un planeswalker rouge que vous contrôlez, renvoyez dans votre main le Phénix de Chandra depuis votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progéniture dragon

{1}{R}

Créature : dragon

C

Vol

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condor dressé {2}{U}



Créature : oiseau C

Vol
À chaque fois que le Condor dressé attaque, une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier fantomatique {1}{U}{U}



Créature : illusion et guerrier C

Le Guerrier fantomatique ne peut pas être bloqué.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condor dressé {2}{U}



Créature : oiseau C

Vol
À chaque fois que le Condor dressé attaque, une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier fantomatique {1}{U}{U}



Créature : illusion et guerrier C

Le Guerrier fantomatique ne peut pas être bloqué.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Milan des mers de Néphalie

{3}{U}

Créature : oiseau

C

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Vol

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes du brandon

{2}{R}

Rituel

U

Les Flammes du brandon infligent 3 blessures réparties de la manière que vous choisissez entre une, deux ou trois cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Milan des mers de Néphalie

{3}{U}

Créature : oiseau

C

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Vol

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes du brandon

{2}{R}

Rituel

U

Les Flammes du brandon infligent 3 blessures réparties de la manière que vous choisissez entre une, deux ou trois cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache de lave

{4}{R}



Rituel

C

La Hache de lave inflige 5 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache de lave

{4}{R}



Rituel

C

La Hache de lave inflige 5 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache de lave

{4}{R}



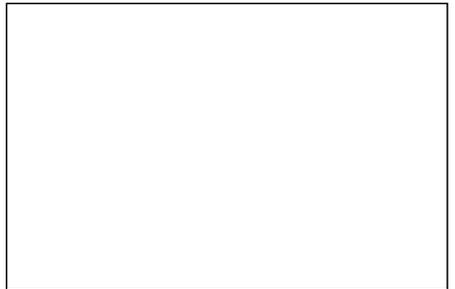
Rituel

C

La Hache de lave inflige 5 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



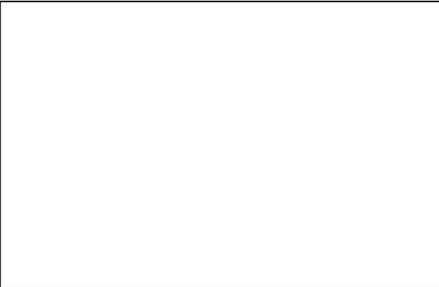
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



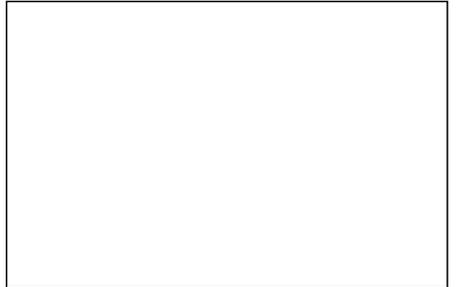
Terrain de base : montagne

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
{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

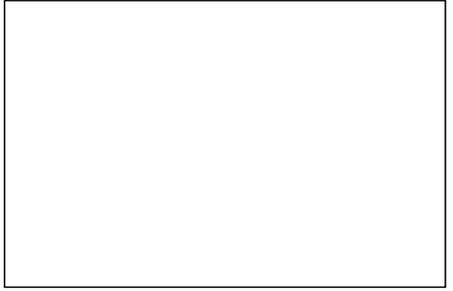
C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Bâton du magus de flamme

{3}



Artefact

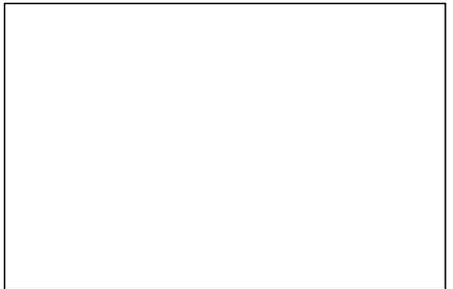
U

À chaque fois que vous lancez un sort rouge ou qu'une montagne arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geyser volcanique

{X}{R}{R}



Éphémère

U

Le Geyser volcanique inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Occasion inespérée

{4}{U}{U}

Éphémère

U

Un joueur ciblé pioche quatre cartes.

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

Occasion inespérée

{4}{U}{U}

Éphémère

U

Un joueur ciblé pioche quatre cartes.

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

