

Coureur des laves guïtûk

{R}



Créature : humain et sorcier

C

Tant qu'il y a au moins deux cartes
d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière,
cette créature gagne +1/+0 et a la célérité.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coureur des laves guïtûk

{R}



Créature : humain et sorcier

C

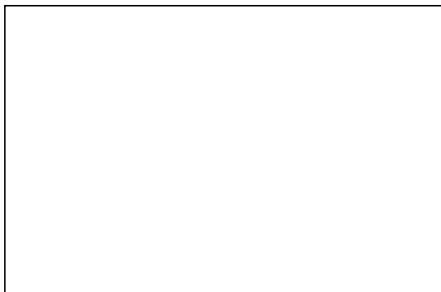
Tant qu'il y a au moins deux cartes
d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière,
cette créature gagne +1/+0 et a la célérité.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coureur des laves guïtûk

{R}



Créature : humain et sorcier

C

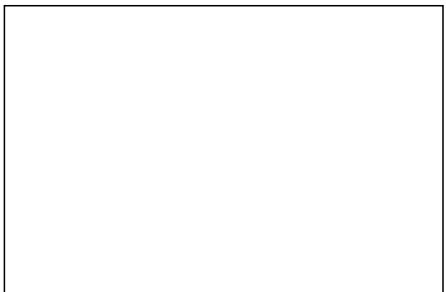
Tant qu'il y a au moins deux cartes
d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière,
cette créature gagne +1/+0 et a la célérité.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coureur des laves guïtûk

{R}



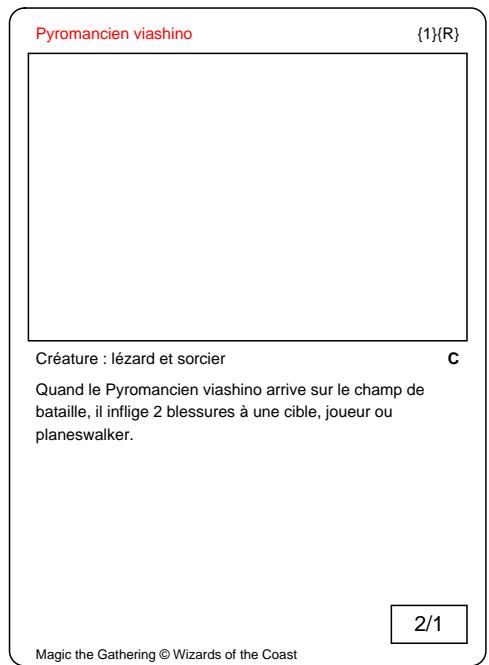
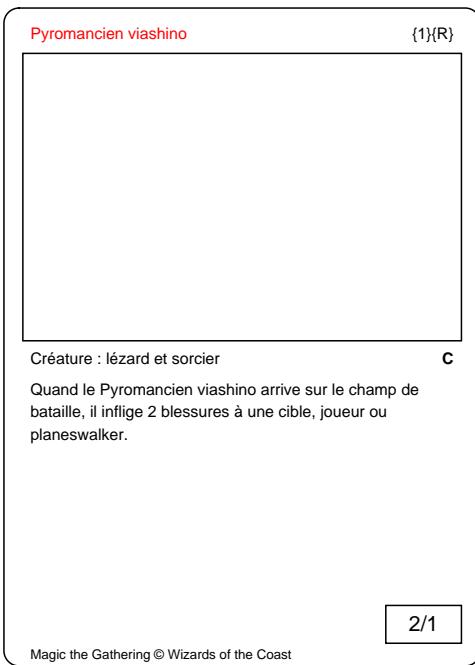
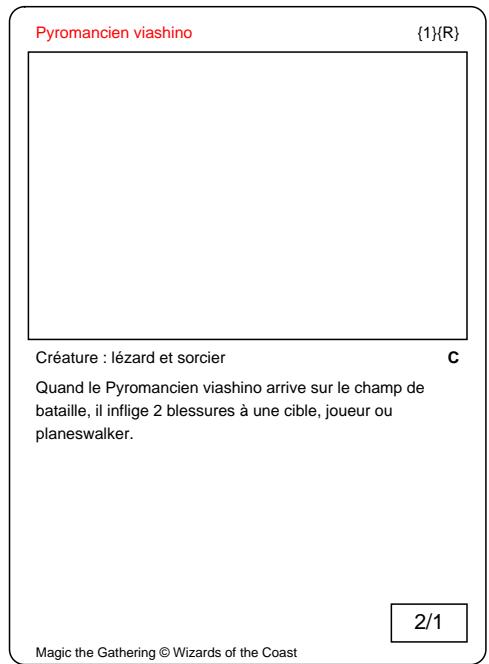
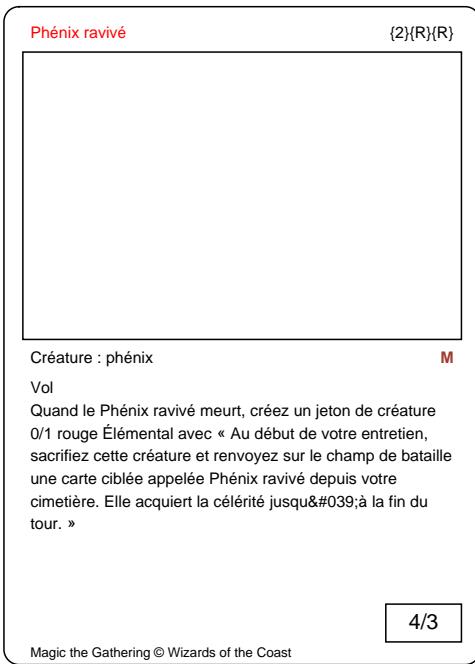
Créature : humain et sorcier

C

Tant qu'il y a au moins deux cartes
d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière,
cette créature gagne +1/+0 et a la célérité.

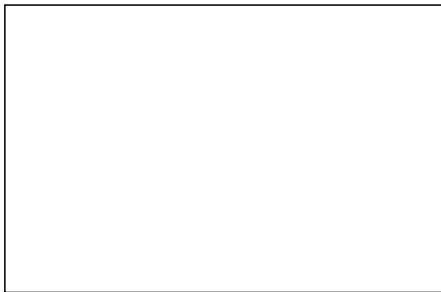
1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Pyromancien viashino

{1}{R}



Créature : lézard et sorcier

Quand le Pyromancien viashino arrive sur le champ de bataille, il inflige 2 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

C**2/1**

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}.

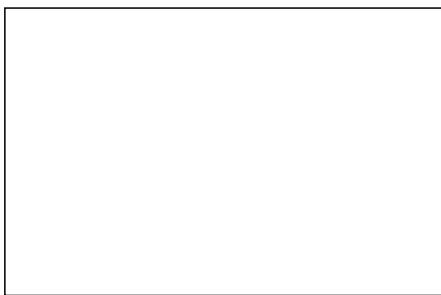
1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

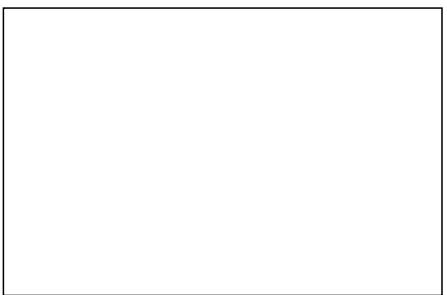
Retirez trois marqueurs +1/+1 du Sangvapeur bouillonnant : Ajoutez {R}{R}{R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tournoyeur de chaînes gobelin

{R}{R}{R}



Créature : gobelin et guerrier

R

Initiative

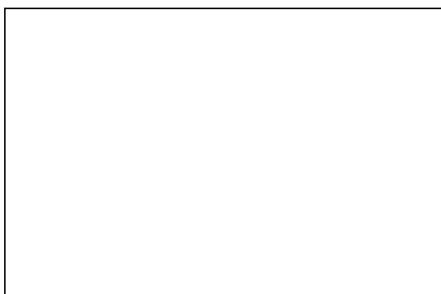
Quand le Tournoyeur de chaînes gobelin arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à chaque adversaire et à chaque créature et planeswalker qu'il contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tournoyeur de chaînes gobelin

{R}{R}{R}



Créature : gobelin et guerrier

R

Initiative

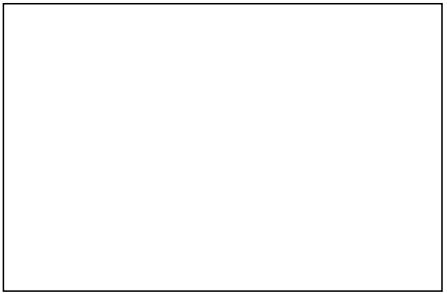
Quand le Tournoyeur de chaînes gobelin arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à chaque adversaire et à chaque créature et planeswalker qu'il contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tournoyeur de chaînes gobelin

{R}{R}{R}



Créature : gobelin et guerrier

R

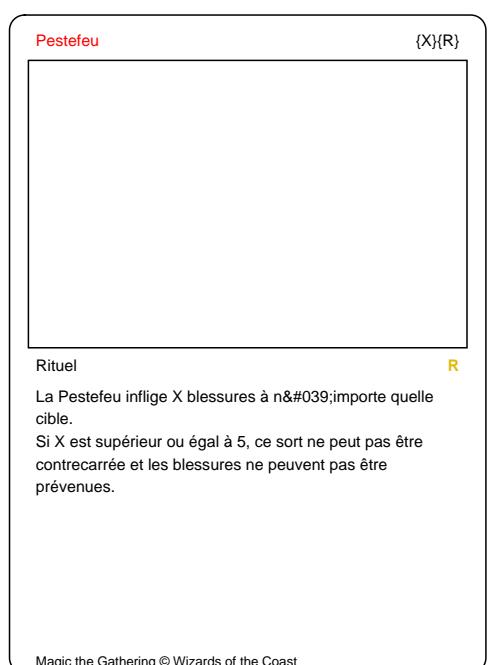
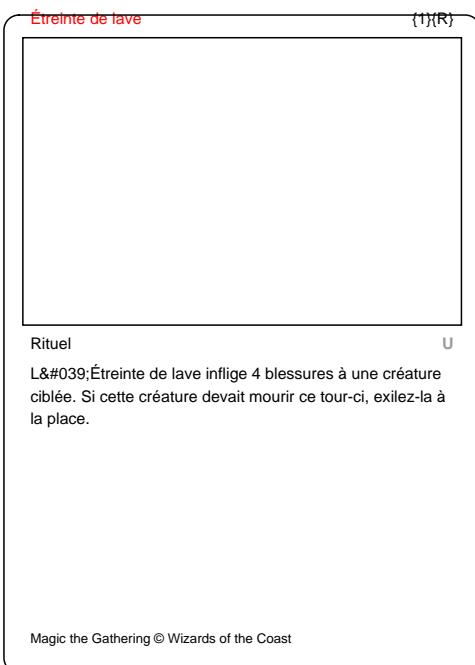
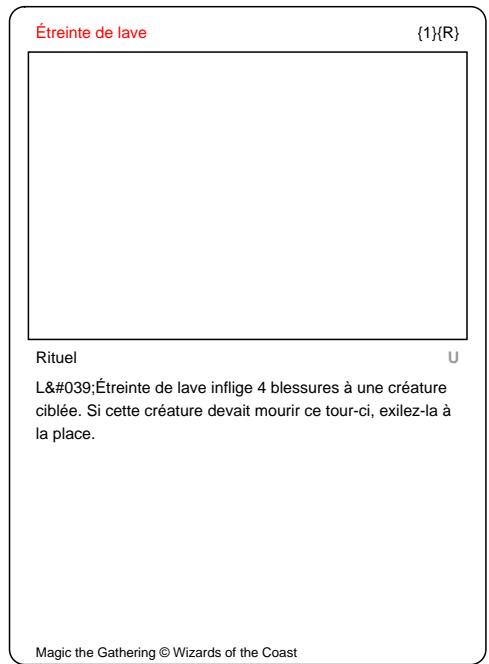
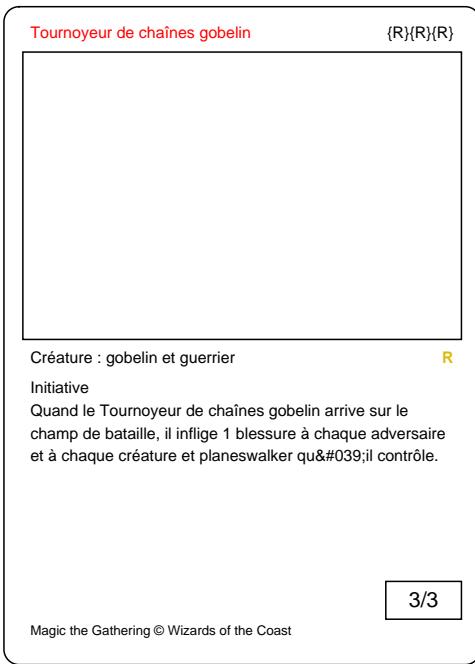
Initiative

Quand le Tournoyeur de chaînes gobelin arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à chaque adversaire et à chaque créature et planeswalker qu'il contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

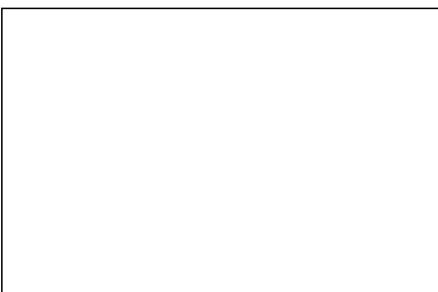


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

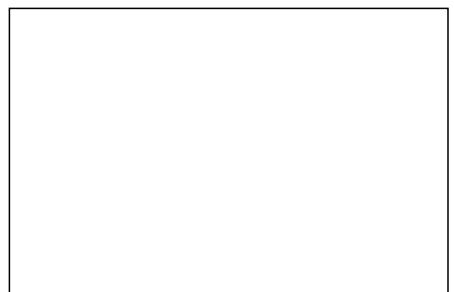


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

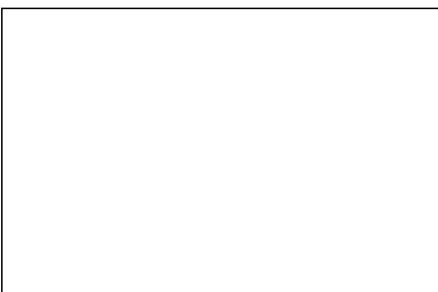


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

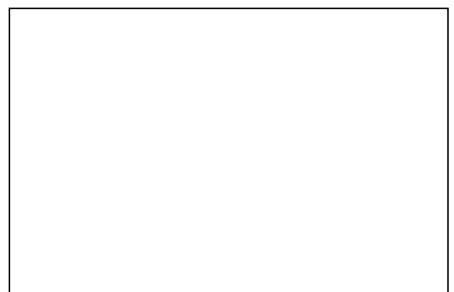


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

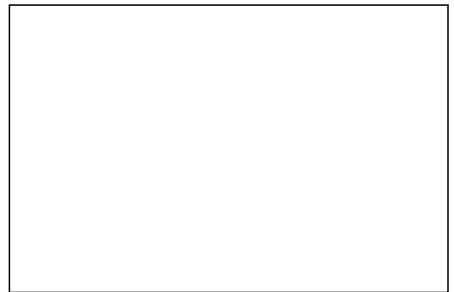


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

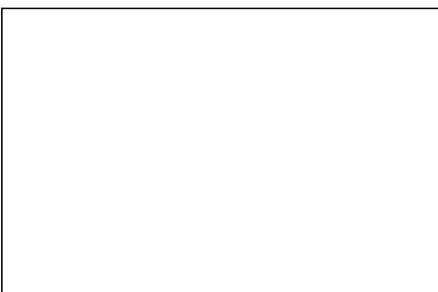


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

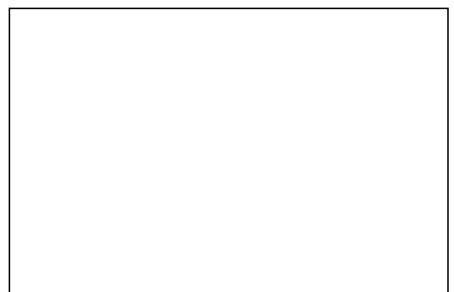


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



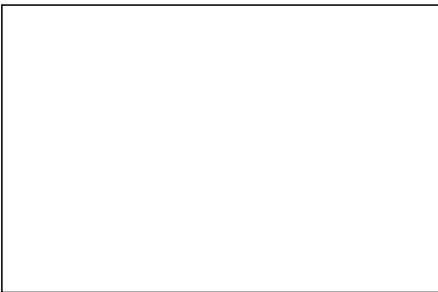
Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

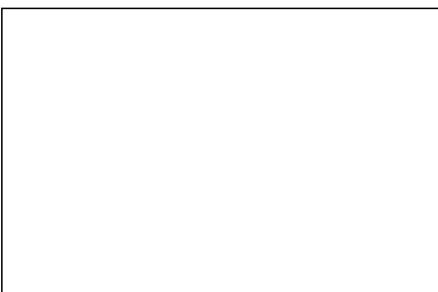


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

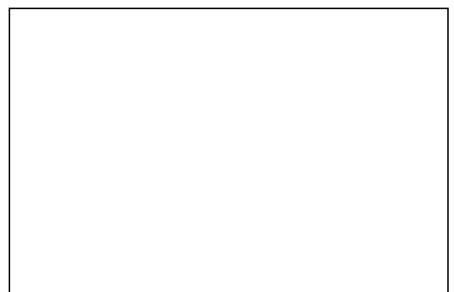


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

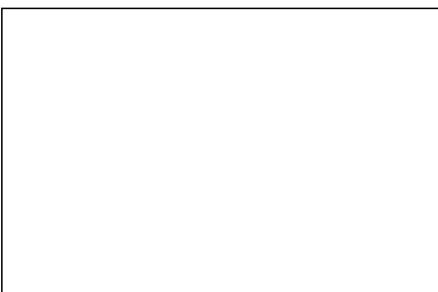


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

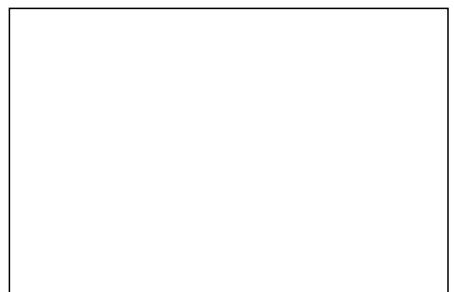


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc

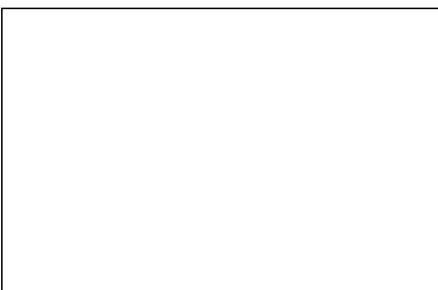
{R}

Éphémère

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc

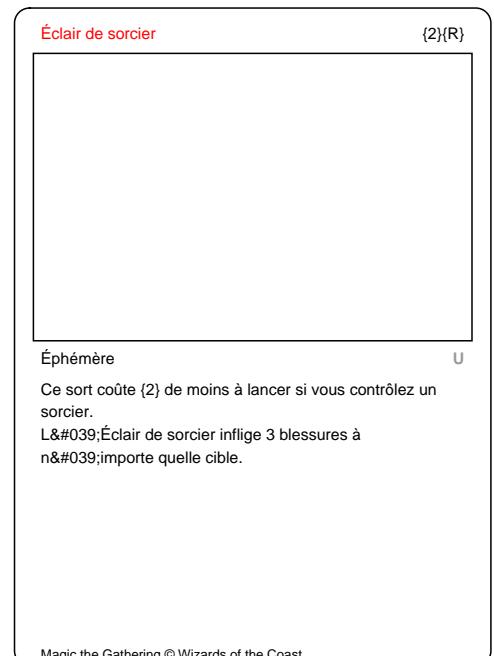
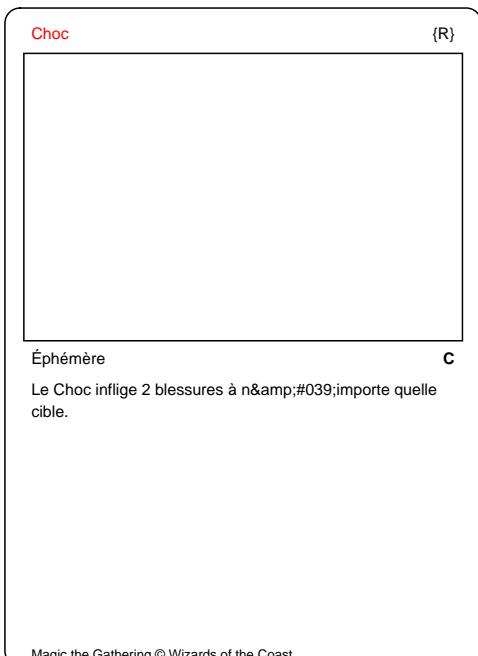
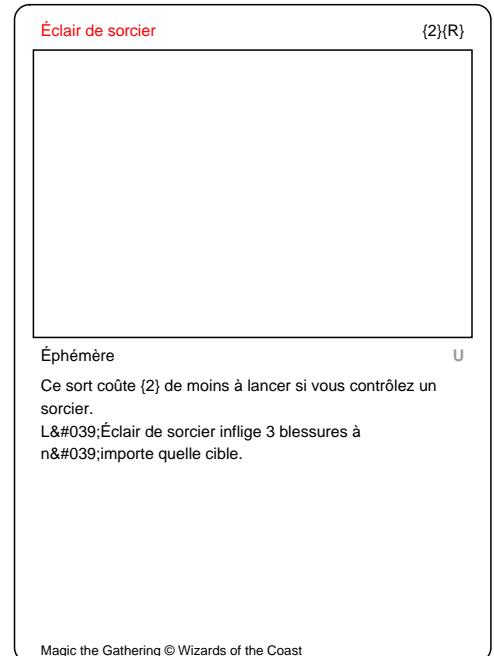
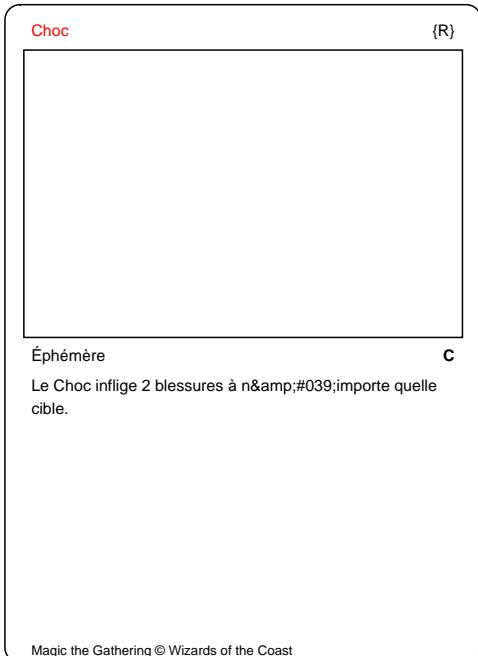
{R}

Éphémère

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Éclair de sorcier

{2}{R}



Éphémère

U

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si vous contrôlez un sorcier.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}



Éphémère

C

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de sorcier

{2}{R}



Éphémère

U

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si vous contrôlez un sorcier.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}



Éphémère

C

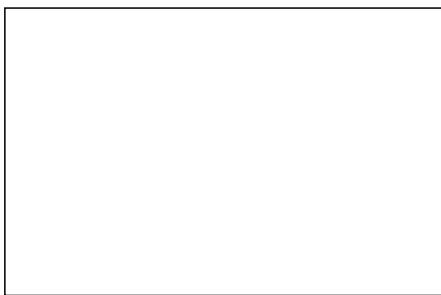
La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}



Éphémère

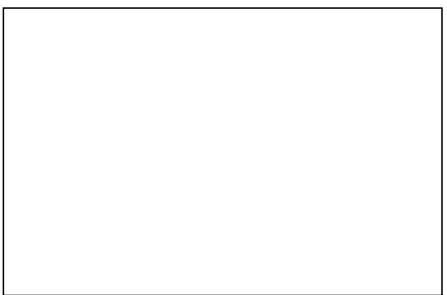
C

La Frappe foudroyante 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.

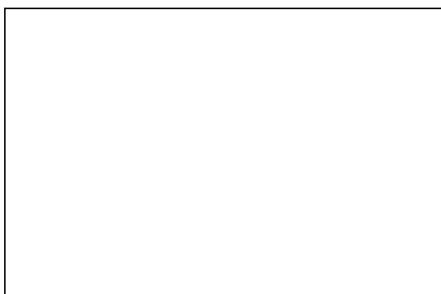
Vous ne pouvez pas jouer des terrains et lancer des sorts depuis votre main.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}



Éphémère

C

La Frappe foudroyante 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jument du diamant

{2}



Créature-artefact : cheval

Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

À chaque fois que vous lancez un sort de la couleur choisie, vous gagnez 1 point de vie.

U

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jument du diamant

{2}



Créature-artefact : cheval

U

Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

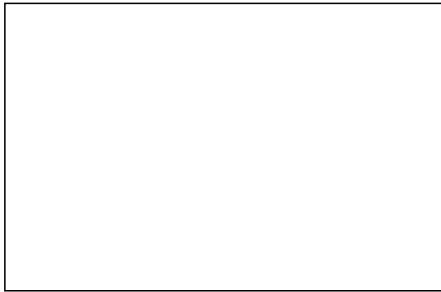
À chaque fois que vous lancez un sort de la couleur choisie, vous gagnez 1 point de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jument du diamant

{2}



Créature-artefact : cheval

Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

À chaque fois que vous lancez un sort de la couleur choisie, vous gagnez 1 point de vie.

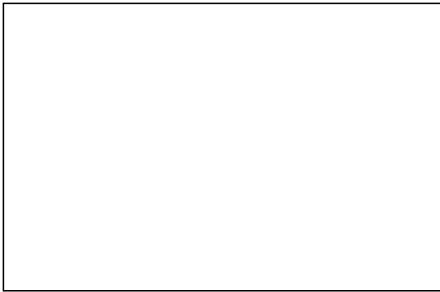
U

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jument du diamant

{2}



Créature-artefact : cheval

U

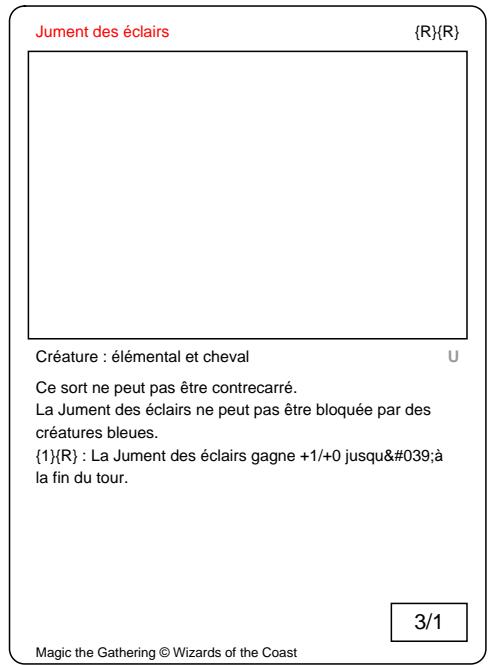
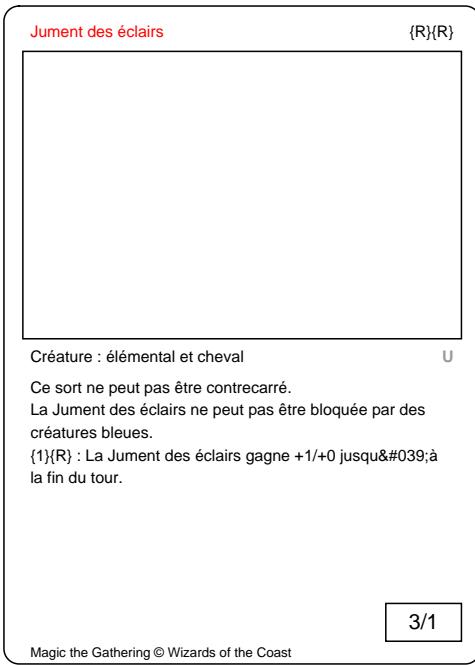
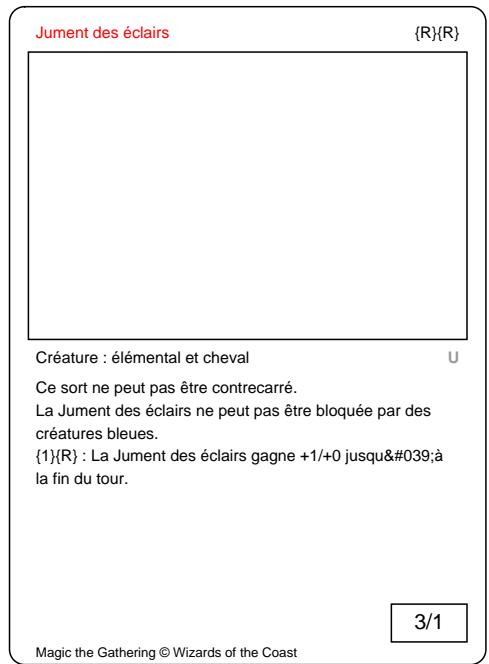
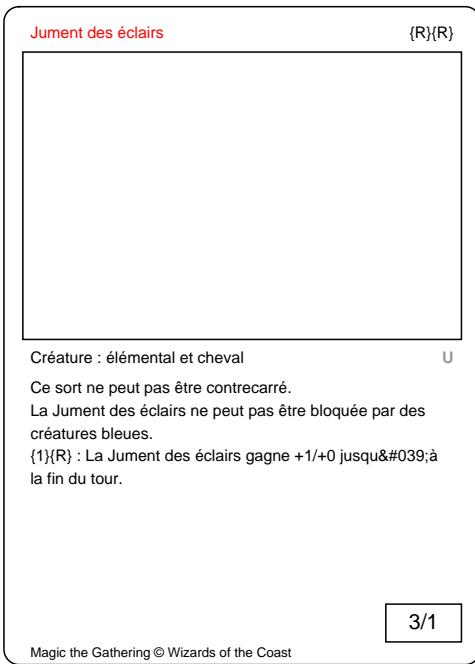
Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

À chaque fois que vous lancez un sort de la couleur choisie, vous gagnez 1 point de vie.

1/3

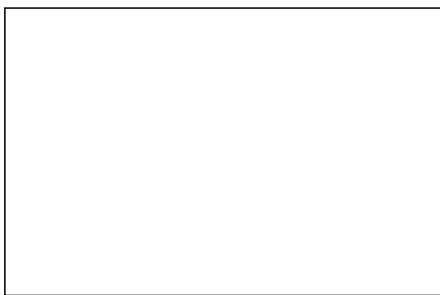
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Combat par le feu

{2}{R}



Rituel

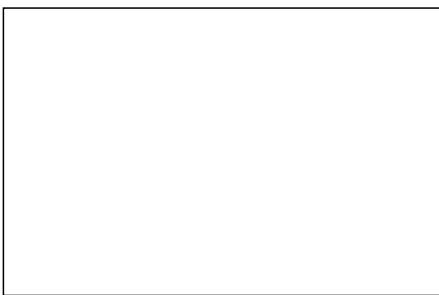
U

Kick {5}{R} (Vous pouvez payer {5}{R} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Le Combat par le feu inflige 5 blessures à une créature ciblée. Si ce sort a été kické, il inflige 10 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles à la place. (Ces cibles peuvent inclure des joueurs et des planeswalkers.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combat par le feu

{2}{R}



Rituel

U

Kick {5}{R} (Vous pouvez payer {5}{R} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Le Combat par le feu inflige 5 blessures à une créature ciblée. Si ce sort a été kické, il inflige 10 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles à la place. (Ces cibles peuvent inclure des joueurs et des planeswalkers.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combat par le feu

{2}{R}



Rituel

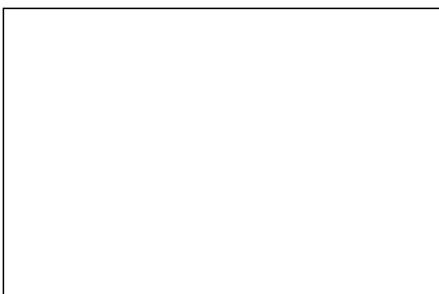
U

Kick {5}{R} (Vous pouvez payer {5}{R} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Le Combat par le feu inflige 5 blessures à une créature ciblée. Si ce sort a été kické, il inflige 10 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles à la place. (Ces cibles peuvent inclure des joueurs et des planeswalkers.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combat par le feu

{2}{R}



Rituel

U

Kick {5}{R} (Vous pouvez payer {5}{R} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Le Combat par le feu inflige 5 blessures à une créature ciblée. Si ce sort a été kické, il inflige 10 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles à la place. (Ces cibles peuvent inclure des joueurs et des planeswalkers.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canonnable ardente

{2}{R}



Éphémère

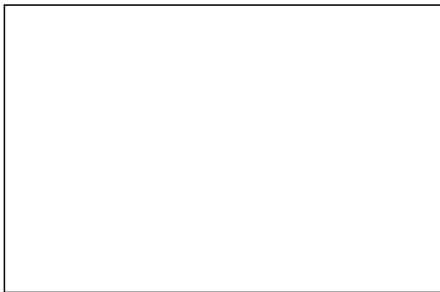
C

La Canonnable ardente inflige 2 blessures à chaque créature non-Pirate.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canonnable ardente

{2}{R}



Éphémère

C

La Canonnable ardente inflige 2 blessures à chaque créature non-Pirate.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canonnable ardente

{2}{R}



Éphémère

C

La Canonnable ardente inflige 2 blessures à chaque créature non-Pirate.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast