Golem rugissant {3}

Créature-artefact : golem **C**

À chaque fois que le Golem rugissant attaque ou bloque, chaque joueur pioche une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevaucheur de dragon kargan {1}{R}

Créature : humain et guerrier **C**

Tant que vous contrôlez un dragon, le Chevaucheur de dragon kargan a le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucanier aux cornes rutilantes {1}{R}{R}

Créature : minotaure et pirate **R**

Célérité
À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte, le Boucanier aux cornes rutilantes inflige 1 blessure à chaque adversaire.
{1}{R}, défaussez vous d'une carte : Piochez une carte. N'activez que si le Boucanier aux cornes rutilantes attaque.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevaucheur de dragon kargan {1}{R}

Créature : humain et guerrier **C**

Tant que vous contrôlez un dragon, le Chevaucheur de dragon kargan a le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrebandier gobelin {2}{R}

Créature : gobelin et gredin **C**

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)
{T} : Une autre créature ciblée de force inférieure ou égale à 2 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dogue de la meute {1}{R}

Créature : chien **C**

{1}{R} : Chaque créature que vous contrôlez appelée Dogue de la meute gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrebandier gobelin {2}{R}

Créature : gobelin et gredin **C**

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)
{T} : Une autre créature ciblée de force inférieure ou égale à 2 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dogue de la meute {1}{R}

Créature : chien **C**

{1}{R} : Chaque créature que vous contrôlez appelée Dogue de la meute 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

Dogue de la meute {1}{R}

Créature : chien **C**

{1}{R} : Chaque créature que vous contrôlez appelée Dogue de la meute gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon languefoudre {3}{R}{R}

Créature : dragon **C**

Vol
Quand le Dragon languefoudre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {2}{R}. Quand vous faites ainsi, il inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dogue de la meute {1}{R}

Créature : chien **C**

{1}{R} : Chaque créature que vous contrôlez appelée Dogue de la meute gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon languefoudre {3}{R}{R}

Créature : dragon **C**

Vol
Quand le Dragon languefoudre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {2}{R}. Quand vous faites ainsi, il inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon mage {5}{R}{R}

Créature : dragon et sorcier R

Vol
À chaque fois que le Dragon mage inflige des blessures de combat à un joueur, chaque joueur se défausse de sa main, puis pioche sept cartes.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Duelliste Voldaren {3}{R}

Créature : vampire et guerrier C

Célérité
Quand le Duelliste Voldaren arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakuseth, gueule de flammes {4}{R}{R}{R}

Créature légendaire : dragon R

Vol
À chaque fois que Drakuseth, gueule de flammes attaque, il inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et 3 blessures chacune à jusqu'à deux autres cibles chacune.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Duelliste Voldaren {3}{R}

Créature : vampire et guerrier C

Célérité
Quand le Duelliste Voldaren arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer d'Akoum {4}{R}{R}

Créature : dragon R

Vol
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, l'Escouflenfer d'Akoum inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. Si ce terrain est une montagne, l'Escouflenfer d'Akoum inflige 2 blessures à la place.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillarde kelde {2}{R}{R}

Créature : humain et guerrier C

Quand la Pillarde kelde arrive sur le champ de bataille, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lathliss, reine des dragons {4}{R}{R}

Créature légendaire : dragon R

Vol
À chaque fois qu'un autre dragon non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.
{1}{R} : Les dragons que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillarde kelde {2}{R}{R}

Créature : humain et guerrier C

Quand la Pillarde kelde arrive sur le champ de bataille, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédateur taillécaille {4}{R}{R}

Créature : dinosaure **C**

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

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zélateur du Dieu-Pharaon {3}{R}

Créature : minotaure et archer **C**

{4}{R} : Le Zélateur du Dieu-Pharaon inflige 2 blessures à une cible, adversaire ou planeswalker.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédateur taillécaille {4}{R}{R}

Créature : dinosaure **C**

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

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Duo perfide {4}{R}{R}

Créature : diable **M**

Initiative
Si une source devrait infliger des blessures à un adversaire, elle inflige le double de ces blessures à ce joueur à la place.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?uf de dragon {2}{R}

Créature : dragon et ?uf **C**

Défenseur
Quand l'?uf de dragon meurt, créez un jeton de créature 2/2 rouge Dragon avec le vol et « {R} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. »

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte de trahison {2}{R}

Rituel **C**

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?uf de dragon {2}{R}

Créature : dragon et ?uf **C**

Défenseur
Quand l'?uf de dragon meurt, créez un jeton de créature 2/2 rouge Dragon avec le vol et « {R} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. »

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détraquement destructeur {2}{R}

Rituel **C**

Choisissez l'un ?
? Détruisez un artefact ciblé.
? Les créatures sans le vol ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faille tectonique {3}{R}

Rituel **C**

Détruisez un terrain ciblé. Les créatures sans le vol ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

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

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

Choc {R}

Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Frappe foudroyante {1}{R}

Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force brutale {1}{R}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +3/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast