

Raptor en maraude

{1}{R}

Créature : dinosaure

R

Les sorts de créature que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Raptor en maraude lui inflige 2 blessures. Si un dinosaure subit des blessures de cette manière, le Raptor en maraude gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raptor en maraude

{1}{R}

Créature : dinosaure

R

Les sorts de créature que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Raptor en maraude lui inflige 2 blessures. Si un dinosaure subit des blessures de cette manière, le Raptor en maraude gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raptor en maraude

{1}{R}

Créature : dinosaure

R

Les sorts de créature que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Raptor en maraude lui inflige 2 blessures. Si un dinosaure subit des blessures de cette manière, le Raptor en maraude gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raptor en maraude

{1}{R}

Créature : dinosaure

R

Les sorts de créature que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Raptor en maraude lui inflige 2 blessures. Si un dinosaure subit des blessures de cette manière, le Raptor en maraude gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taquineur effronté {4}{R}



Créature : goblin R

Indestructible

À chaque fois que le Taquineur effronté subit des blessures, il inflige autant de blessures à l'adversaire ciblé.

{2}{R}, {T} : Le Taquineur effronté se bat contre une autre créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taquineur effronté {4}{R}



Créature : goblin R

Indestructible

À chaque fois que le Taquineur effronté subit des blessures, il inflige autant de blessures à l'adversaire ciblé.

{2}{R}, {T} : Le Taquineur effronté se bat contre une autre créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taquineur effronté {4}{R}



Créature : goblin R

Indestructible

À chaque fois que le Taquineur effronté subit des blessures, il inflige autant de blessures à l'adversaire ciblé.

{2}{R}, {T} : Le Taquineur effronté se bat contre une autre créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capridor des tempêtes sauvages {2}{W}



Créature : oiseau et chèvre U

Vol

Si des blessures non-combat devraient être infligées au Capridor des tempêtes sauvages, prévenez ces blessures. Mettez un marqueur +1/+1 sur le Capridor des tempêtes sauvages pour chaque 1 blessure prévenue de cette manière.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capridor des tempêtes sauvages {2}{W}



Créature : oiseau et chèvre U

Vol

Si des blessures non-combat devraient être infligées au Capridor des tempêtes sauvages, prévenez ces blessures. Mettez un marqueur +1/+1 sur le Capridor des tempêtes sauvages pour chaque 1 blessure prévenue de cette manière.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capridor des tempêtes sauvages {2}{W}



Créature : oiseau et chèvre U

Vol

Si des blessures non-combat devraient être infligées au Capridor des tempêtes sauvages, prévenez ces blessures. Mettez un marqueur +1/+1 sur le Capridor des tempêtes sauvages pour chaque 1 blessure prévenue de cette manière.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capridor des tempêtes sauvages {2}{W}



Créature : oiseau et chèvre U

Vol

Si des blessures non-combat devraient être infligées au Capridor des tempêtes sauvages, prévenez ces blessures. Mettez un marqueur +1/+1 sur le Capridor des tempêtes sauvages pour chaque 1 blessure prévenue de cette manière.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne aurioko {W}{W}



Créature : humain et clerc R

Protection contre le noir et contre le rouge

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne aurioko {W}{W}



Créature : humain et clerc R

Protection contre le noir et contre le rouge
 À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne aurioko {W}{W}



Créature : humain et clerc R

Protection contre le noir et contre le rouge
 À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne aurioko {W}{W}



Créature : humain et clerc R

Protection contre le noir et contre le rouge
 À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'augures {1}{W}



Créature : mur U

Défenseur
 Quand le Mur d'augures arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'augures {1}{W}



Créature : mur U
 Défenseur
 Quand le Mur d'augures arrive sur le champ de bataille,
 piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'augures {1}{W}

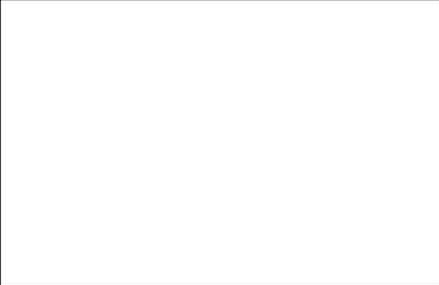


Créature : mur U
 Défenseur
 Quand le Mur d'augures arrive sur le champ de bataille,
 piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'augures {1}{W}

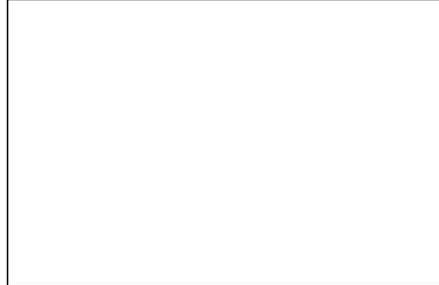


Créature : mur U
 Défenseur
 Quand le Mur d'augures arrive sur le champ de bataille,
 piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cygnés de Bryn Argoll {2}{WU}{WU}



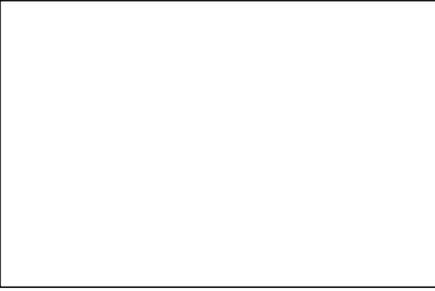
Créature : oiseau et esprit R
 Vol
 Si une source devait infliger des blessures aux Cygnés de
 Bryn Argoll, prévenez ces blessures. Le contrôleur de cette
 source pioche un nombre de cartes égal au nombre de
 blessures prévenues de cette manière.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cygnés de Bryn Argoll

{2}{WU}{WU}



Créature : oiseau et esprit

R

Vol

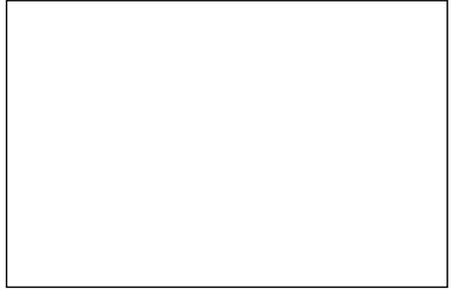
Si une source devait infliger des blessures aux Cygnés de Bryn Argoll, prévenez ces blessures. Le contrôleur de cette source pioche un nombre de cartes égal au nombre de blessures prévenues de cette manière.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cygnés de Bryn Argoll

{2}{WU}{WU}



Créature : oiseau et esprit

R

Vol

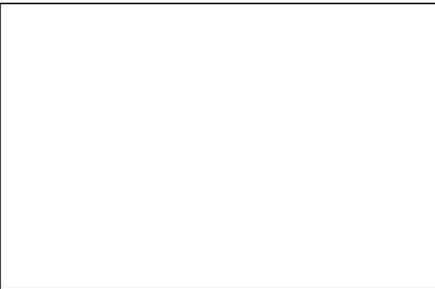
Si une source devait infliger des blessures aux Cygnés de Bryn Argoll, prévenez ces blessures. Le contrôleur de cette source pioche un nombre de cartes égal au nombre de blessures prévenues de cette manière.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cygnés de Bryn Argoll

{2}{WU}{WU}



Créature : oiseau et esprit

R

Vol

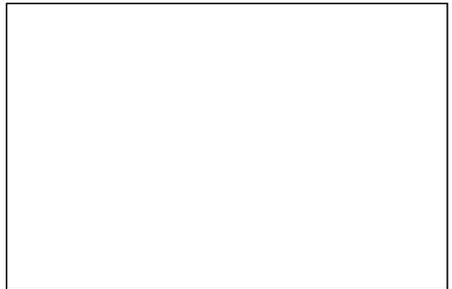
Si une source devait infliger des blessures aux Cygnés de Bryn Argoll, prévenez ces blessures. Le contrôleur de cette source pioche un nombre de cartes égal au nombre de blessures prévenues de cette manière.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héliaste de Boros

{RW}{RW}{RW}



Créature : minotaure et sorcier

R

À chaque fois que l'Héliaste de Boros subit des blessures, il inflige autant de blessures à une cible, créature ou joueur.

{RW} : L'Héliaste de Boros acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héliaste de Boros

{RW}{RW}{RW}

Créature : minotaure et sorcier

R

À chaque fois que l'Héliaste de Boros subit des blessures, il inflige autant de blessures à une cible, créature ou joueur.

{RW} : L'Héliaste de Boros acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte blasphématoire

{8}{R}

Rituel

R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature sur le champ de bataille.

L'Acte blasphématoire inflige 13 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héliaste de Boros

{RW}{RW}{RW}

Créature : minotaure et sorcier

R

À chaque fois que l'Héliaste de Boros subit des blessures, il inflige autant de blessures à une cible, créature ou joueur.

{RW} : L'Héliaste de Boros acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de la tempête

{2}{R}{R}

Rituel

R

La Colère de la tempête inflige 4 blessures à chaque créature et à chaque planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairon assourdissant

{1}{R}{W}

Rituel

R

Choisissez l'un ou les deux ?

? Le Clairon assourdissant inflige 3 blessures à chaque créature.

? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairon assourdissant

{1}{R}{W}

Rituel

R

Choisissez l'un ou les deux ?

? Le Clairon assourdissant inflige 3 blessures à chaque créature.

? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

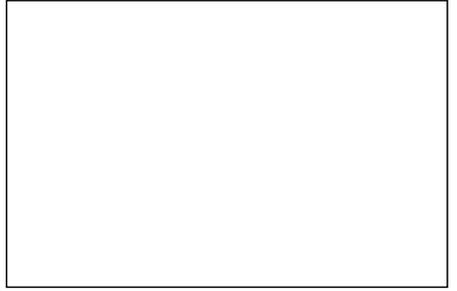


Terrain : montagne et plaine **R**

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

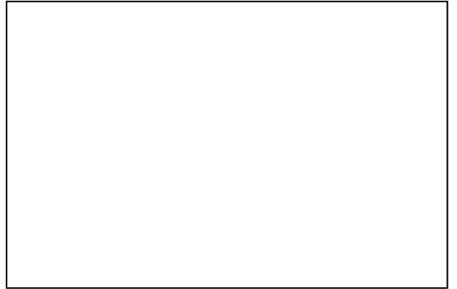


Terrain : montagne et plaine **R**

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie rocailleuse



Terrain

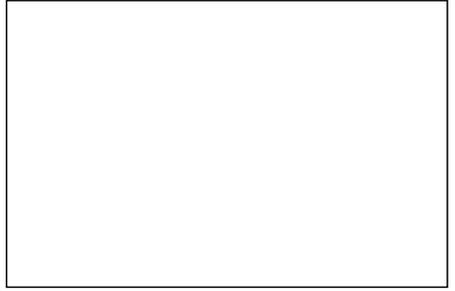
R

{T} : Ajoutez {C}.

{RW}, {T} : Ajoutez {R}{R}, {R}{W} ou {W}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie rocailleuse



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{RW}, {T} : Ajoutez {R}{R}, {R}{W} ou {W}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie rocailleuse



Terrain

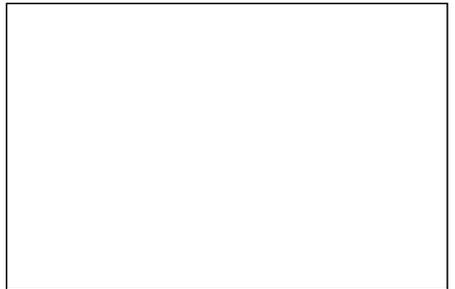
R

{T} : Ajoutez {C}.

{RW}, {T} : Ajoutez {R}{R}, {R}{W} ou {W}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises



Terrain

R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises



Terrain

R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises



Terrain

R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises



Terrain

R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arc enchaîneur

{2}{R}



Éphémère

R

Choisissez une créature ciblée. À chaque fois que cette créature subit des blessures ce tour-ci, elle inflige autant de blessures à chaque autre créature et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}



Éphémère C
La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}



Éphémère C
La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

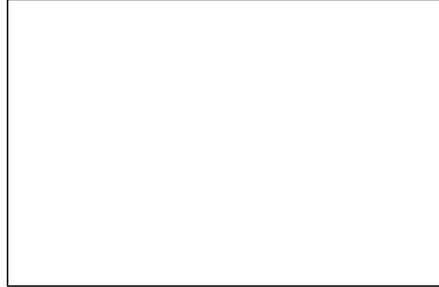
Foudre {R}



Éphémère C
La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage téméraire {R}



Éphémère U
La Rage téméraire inflige 4 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas et 2 blessures à une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage téméraire

{R}

Éphémère

U

La Rage téméraire inflige 4 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas et 2 blessures à une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage téméraire

{R}

Éphémère

U

La Rage téméraire inflige 4 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas et 2 blessures à une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage téméraire

{R}

Éphémère

U

La Rage téméraire inflige 4 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas et 2 blessures à une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacrifice de Gideon

{W}

Éphémère

C

Choisissez une créature ou un planeswalker que vous contrôlez. Toutes les blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à vous et aux permanents que vous contrôlez sont infligées au permanent choisi à la place (s'il est encore sur le champ de bataille).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacrifice de Gideon

{W}



Éphémère

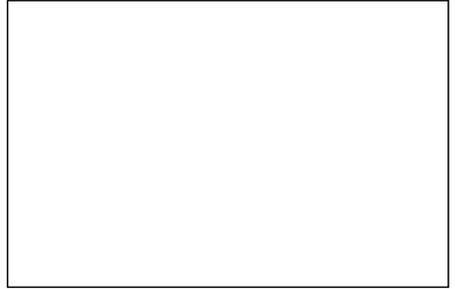
C

Choisissez une créature ou un planeswalker que vous contrôlez. Toutes les blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à vous et aux permanents que vous contrôlez sont infligées au permanent choisi à la place (s'il est encore sur le champ de bataille).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacrifice de Gideon

{W}



Éphémère

C

Choisissez une créature ou un planeswalker que vous contrôlez. Toutes les blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à vous et aux permanents que vous contrôlez sont infligées au permanent choisi à la place (s'il est encore sur le champ de bataille).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacrifice de Gideon

{W}



Éphémère

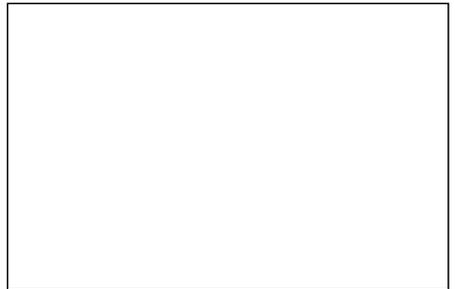
C

Choisissez une créature ou un planeswalker que vous contrôlez. Toutes les blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à vous et aux permanents que vous contrôlez sont infligées au permanent choisi à la place (s'il est encore sur le champ de bataille).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice d'éclairs

{R}{W}



Éphémère

U

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice d'éclairs

{R}{W}

Éphémère

U

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grande maîtresse âmefeu

{1}{W}

Créature : humain et moine

M

Lien de vie

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous contrôlez ont le lien de vie.

{2}{UR}{UR} : La prochaine fois, ce tour-ci, que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel depuis votre main, mettez cette carte dans votre main à la place de votre cimetière au moment où elle se résout.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice d'éclairs

{R}{W}

Éphémère

U

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grande maîtresse âmefeu

{1}{W}

Créature : humain et moine

M

Lien de vie

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous contrôlez ont le lien de vie.

{2}{UR}{UR} : La prochaine fois, ce tour-ci, que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel depuis votre main, mettez cette carte dans votre main à la place de votre cimetière au moment où elle se résout.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'essence {1}{W}



Créature : mur U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
 À chaque fois que le Mur d'essence subit des blessures de combat, vous gagnez autant de points de vie.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'essence {1}{W}



Créature : mur U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
 À chaque fois que le Mur d'essence subit des blessures de combat, vous gagnez autant de points de vie.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'essence {1}{W}



Créature : mur U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
 À chaque fois que le Mur d'essence subit des blessures de combat, vous gagnez autant de points de vie.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de Feuréal {R}{R}{W}{W}



Créature : humain et chevalier U

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)
 À chaque fois que la Capitaine de Feuréal subit des blessures, elle inflige autant de blessures à un joueur ciblé.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plume, l'affranchie

{R}{W}{W}

Créature légendaire : ange

R

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui cible une créature que vous contrôlez, exilez cette carte à la place de la mettre dans votre cimetière au moment où il se résout. Si vous faites ainsi, renvoyez-la dans votre main au début de la prochaine étape de fin.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Météore shivân

{3}{R}{R}

Rituel

U

Le Météore shivân inflige 13 blessures à une créature ciblée.

Suspension 2 ? {1}{R}{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {1}{R}{R} et l'exiler avec deux marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étoile d'extinction

{5}{R}{R}

Rituel

M

Détruisez un terrain ciblé. L'Étoile d'extinction inflige 20 blessures à chaque créature et à chaque planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasse

{1}{R}

Rituel

U

Le Pyroclasse inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Boros

{R}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

? Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attraction fatale

{2}{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand l'Attraction fatale arrive sur le champ de bataille, elle inflige 2 blessures à la créature enchantée.

Au début de votre entretien, l'Attraction fatale inflige 4 blessures à la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

