

Chaos planaire

{2}{R}

Enchantement

JU

Au début de votre entretien, jouez à pile ou face. Si vous perdez, sacrifiez le Chaos planaire.
À chaque fois qu'un joueur joue un sort, ce joueur joue à pile ou face. S'il perd, contrecarrez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc de mana

{R}

Rituel

9E

Vous et l'adversaire ciblé lancez chacun une pièce en l'air. Le Choc de mana inflige 1 blessure à chaque joueur dont la pièce retombe sur pile. Répétez la procédure jusqu'à ce que les deux pièces tombent sur face en même temps.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune de sang

{2}{R}

Enchantement

Les terrains non-base sont des montagnes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeu du chaos

{R}{R}{R}

Rituel

5E

Choisissez un adversaire et lancez une pièce. Si vous gagnez le lancer, vous gagnez un point de vie et ce joueur perd un point de vie. Autrement, vous perdez un point de vie et ce joueur gagne un point de vie. Le gagnant de chaque lancé décide si vous relancez. La mise de points de vie est doublée à chaque relance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jökulhlaups

{4}{R}{R}

Rituel

OV

Détruisez tous les artefacts, créatures et terrains. Ils ne peuvent pas être régénérés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flash d'Ether

{2}{R}{R}

Enchantement

7E

À chaque fois qu'une créature arrive en jeu, le Flash d'Ether lui inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme

{1}{R}

Rituel

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe gobeline

{1}{R}

Enchantement

WL

Au début de votre entretien, vous pouvez jouer à pile ou face. Si vous gagnez, mettez un marqueur « mèche » sur la Bombe gobeline. Si vous perdez, retirez un marqueur « mèche » de la Bombe gobeline.

Retirez 5 marqueurs « mèche » de la Bombe gobeline, sacrifiez la Bombe gobeline : La Bombe gobeline inflige 20 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourneau de Rajh

{1}{R}{R}{R}

Enchantement

Si une source devait infliger des blessures à un permanent ou un joueur, elle inflige à la place le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Point de rupture

{1}{R}{R}

Rituel

Détruisez toutes les créatures à moins qu'un joueur n'accepte que le Point de rupture lui inflige 6 blessures. Les créatures détruites de cette manière ne peuvent être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu dévastateur

{4}{R}{R}

Rituel

Chaque joueur sacrifie quatre terrains. Le Feu dévastateur inflige 4 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épicentre

{4}{R}

Rituel

OD

Le joueur ciblé sacrifie un terrain.
Seuil — Tous les joueurs sacrifient tous leurs terrains à la place. (Vous avez le seuil si sept cartes ou plus sont dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sables brûlants

{3}{R}{R}

Enchantement

OD

À chaque fois qu'une créature est mise dans un cimetière depuis le jeu, son contrôleur sacrifie un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouragan stellaire

{X}{R}{R}

Éphémère

L'Ouragan stellaire inflige X blessures à chaque créature.
Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rudolement

{2}{R}

Rituel

N'importe quel joueur peut faire que le Rudolement lui inflige 5 blessures. Si personne ne le fait, le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant

{2}{R}

Éphémère

Ajoutez {R}{R}{R}{R}{R} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tresse de feu

{1}{R}

Enchantement

CS

Entretien cumulatif — Ajoutez {R} à votre réserve. (Au début de votre entretien, mettez un marqueur « âge » sur ce permanent puis sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'entretien pour chaque marqueur « âge » sur lui.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retombées volcaniques

{1}{R}{R}

Éphémère

CNS

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

Roue du destin

Rituel

C16

Suspension 4 — {1}{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {1}{R} et exilez-la avec quatre 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.)

Chaque joueur se défausse de sa main, puis pioche sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boum // Crac

{1}{R}{5}{R}

Rituel

CP

Boum
{1}{R}
Détruisez un terrain ciblé que vous contrôlez et un terrain ciblé que vous ne contrôlez pas.

Crac
{5}{R}
Détruisez tous les terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accidenté // Mouvementé

{1}{R}{5}{R}

Rituel

C13

Accidenté

{1}{R}

Accidenté inflige 2 blessures à chaque créature sans le vol.

Mouvementé

{5}{R}

Mouvementé inflige 6 blessures à chaque créature avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pas instable

{R}

Éphémère

ZEN

Kick {3}{R} (Vous pouvez payer {3}{R} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour-ci. Si ce sort a été kické, il inflige 5 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête de la Pure Flamme

{R}

Enchantement

ZEN

À chaque fois qu'une source que vous contrôlez inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête de la Pure Flamme.

Retirez quatre marqueurs « quête » de la Quête de la Pure Flamme et sacrifiez-la : Si n'importe quelle source que vous contrôlez devait infliger des blessures à une créature ou un joueur ce tour-ci, elle inflige le double de ces blessures à cette créature ou à ce joueur à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orage de comètes

{X}{R}{R}

Éphémère

Multikick {1} (Vous pouvez payer {1} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Choisissez une cible, créature ou joueur, puis choisissez une autre cible, créature ou joueur, pour chaque fois que l'Orage de comètes a été kické. L'Orage de comètes inflige X blessures à chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force destructrice

{5}{R}{R}

Rituel

M11

Chaque joueur sacrifie cinq terrains.
La Force destructrice inflige 5 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charge à voltage

{2}{R}

Éphémère

La Charge à voltage inflige 3 blessures à une cible, créature ou joueur. Proliférez. (Vous choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs avec des marqueurs sur eux, puis vous leur donnez à chacun un autre marqueur d'une sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de supplice

{2}{R}{R}

Enchantement

M11

Si la Ligne ley de supplice est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie.
Les blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orage de probabilités

{3}{R}{R}

Enchantement

DGM

À chaque fois qu'un joueur lance un sort depuis sa main, ce joueur l'exile, puis exile les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à exiler une carte qui partage un type de carte avec lui. Ce joueur peut lancer cette carte sans payer son coût de mana. Il met ensuite toutes les cartes exilées avec l'Orage de probabilités au-dessous de sa bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepte des dieux jumeaux

{3}{R}{R}

Enchantement

JOU

Flash

Si une source devait infliger des blessures à un permanent ou à un joueur, elle inflige à la place le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résonance de l'impact

{1}{R}

Éphémère

La Résonance de l'impact inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de créatures ciblées, X étant le nombre le plus élevé de blessures infligées par une source à un permanent ou à un joueur ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autodafé

{4}{R}

Éphémère

L'Autodafé inflige 6 blessures à une créature ciblée. Quand cette créature meurt ce tour-ci, exilez toutes les cards du cimetière de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serment de Chandra

{1}{R}

Enchantement

Quand le Serment de Chandra arrive sur le champ de bataille, il inflige 3 blessures à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

Au début de chaque étape de fin, si un planeswalker est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, le Serment de Chandra inflige 2 blessures à chaque adversaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Tremblements souterrains

{X}{R}

Rituel

Les Tremblements souterrains infligent X blessures à chaque créature sans le vol. Si X vaut 4 ou plus, détruisez tous les artefacts. Si X vaut 8 ou plus, mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 8/8 rouge Lézard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couteau à la Plaie

{2}{R}{2}{R}

Rituel

Couteau
{2}{R}

Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour-ci. Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures ce tour-ci, elle inflige le double de ces blessures à la place.

Plaie
{2}{R}

Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)

Magie the Gathering © Wizards of the Coast
Le sort inflige 2 blessures à la créature ciblée et 2 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Pyrohélice de Chandra

{1}{R}

Éphémère

La Pyrohélice de Chandra inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles, créatures et/ou joueurs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surgissement de Chandra

{3}{R}{R}

Rituel demons

Le Surgissement de Chandra inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.
Cherchez dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Chandra, pyromancienne audacieuse, révélez-la et mettez-la dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pouce de Krark

{2}



Artefact légendaire

MR

Si vous deviez jouer à pile ou face, lancez à la place deux pièces et ignorez l'une d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaille de rubis

{2}



Artefact

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gantelet du pyromancien

{5}



Artefact

M14

Si un sort d'éphémère ou de rituel rouge que vous contrôlez, ou un planeswalker rouge que vous contrôlez, devait infliger des blessures à un permanent ou à un joueur, il inflige autant de blessures plus 2 à ce permanent ou à ce joueur à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Voile de Chaîne

{4}

Artefact légendaire

M15

Au début de votre étape de fin, si vous n'avez activé aucune capacité de loyauté de planeswalker ce tour-ci, vous perdez 2 points de vie.

{4}, {T} : Pour chaque planeswalker que vous contrôlez, vous pouvez activer une de ses capacités de loyauté une fois ce tour-ci comme si aucune de ses capacités de loyauté n'avait été activée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tas-boum

{4}

Artefact

C16

{T} : Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, détruisez tous les permanents non-terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lunettes du pyromancien

{5}

Artefact légendaire

ORI

{T} : Ajoutez {R} à votre réserve. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort d'éphémère ou de rituel rouge, copiez ce sort et vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baguette du chaos

{3}

Artefact

{4}, {T} : L'adversaire ciblé exile les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte d'éphémère ou de rituel. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana. Mettez ensuite les cartes exilées qui n'ont pas été lancées de cette manière au-dessous de cette bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volcan assoupi



Terrain

Le Volcan assoupi arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Volcan assoupi arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins de renvoyer une montagne dégagée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {1}{R} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne de la Folie aveugle



Terrain : montagne

SHM

{T} : Ajoutez {R} à votre réserve.)

La Montagne de la Folie aveugle arrive en jeu engagée.

{R}, {T} : Mélangez votre bibliothèque. Ne jouez cette capacité que si vous contrôlez au moins deux permanents rouges.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier



Terrain-artefact

Indestructible

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phare hermétique



Terrain

{T} : Ajoutez {1} à votre réserve.

{1}, {T} : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vos adversaires contrôlent perdent la défense talismanique et le linceul et ne peuvent pas avoir la défense talismanique ou le linceul.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du cimetière marin



Terrain

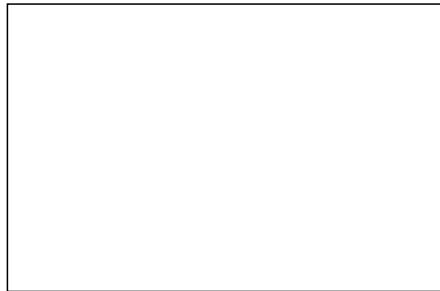
{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

{3} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Temple du cimetière marin depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de platine

{7}



Créature-artefact : ange

DDS

Vol

Vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas la gagner.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cataractes iridescentes



Terrain

Indestructible

{T} : Ajoutez {C}.

{5}, {T} : ajoutez cinq manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poupée de son

{5}



Créature-artefact : construction

Au moment où la Poupée de son arrive sur le champ de bataille, choisissez un joueur.

La Poupée de son est indestructible.

À chaque fois que des blessures sont infligées à la Poupée de son, elle inflige autant de blessures au joueur choisi.

{T} : La Poupée de son s'inflige 1 blessure.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flagellateur stigmatique

{R}{R}

Créature : élémental et shaman

EVE

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

À chaque fois que le Flagellateur stigmatique inflige des blessures à un joueur, ce joueur ne peut pas gagner de points de vie pour le restant de la partie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kazuul, Tyran des Falaises

{3}{R}{R}

Créature légendaire : ogre et guerrier

C16

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle attaque, si vous êtes le joueur défenseur, créez un jeton de créature 3/3 rouge Ogre à moins que le contrôleur de cette créature ne paie {3}.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cœur de feu d'obsidienne

{1}{R}{R}{R}

Créature : élémental

{1}{R}{R} : Mettez un marqueur « brasier » sur le terrain ciblé sans marqueur « brasier » sur lui. Tant que ce terrain a un marqueur « brasier » sur lui, il a « Au début de votre entretien, ce terrain vous inflige 1 blessure. » (Le terrain continue de brûler après que le Cœur de feu d'obsidienne a quitté le champ de bataille.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crachefeu de Chandra

{2}{R}

Créature : élémental

M11

Vol

À chaque fois qu'un adversaire subit des blessures non-combat, le Crachefeu de Chandra gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant de feu

{3}{R}{R}

Créature : élémental

Si un sort d'éphémère ou de rituel rouge que vous contrôlez devait infliger des blessures, il inflige le double de ces blessures à la place.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briffaud de braises

{2}{R}{R}

Créature : élémental

THS

{5}{R}{R} : Monstruosité 3. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

Quand le Briffaud de braises devient monstrueux, chaque joueur sacrifie trois terrains.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moissonneuse volatile

{4}

Créature-artefact : construction

RTR

Piétinement

La Moissonneuse volatile attaque chaque tour si possible.

À chaque fois que la Moissonneuse volatile subit des blessures, jouez à pile ou face. Si vous perdez, sacrifiez la Moissonneuse volatile.

Quand la Moissonneuse volatile meurt, jouez à pile ou face. Si vous perdez, elle inflige 4 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage scarifiâme

{R}

Créature : humain et sorcier

Prouesse

Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures non-combat à une créature qu'un adversaire contrôle, mettez autant de marqueurs -1/-1 sur cette créature à la place.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra Nalaàr

{3}{R}{R}

Planeswalker : Chandra

M11

{+1} : Chandra Nalaàr inflige 1 blessure au joueur ciblé.

{-X} : Chandra Nalaàr inflige X blessures à la créature ciblée.

{-8} : Chandra Nalaàr inflige 10 blessures au joueur ciblé et à chaque créature qu'il contrôle.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, le brandon

{3}{R}

Planeswalker : Chandra

{+1} : Chandra, le brandon inflige 1 blessure à une cible, créature ou joueur.

{-2} : Quand vous lancez votre prochain sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

{-6} : Ciblez jusqu'à six créatures et/ou joueurs. Chandra, le brandon leur inflige 6 blessures à chacune.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra embrasée

{4}{R}{R}

Planeswalker : Chandra

ZEN

{+1} : Défaussez-vous d'une carte. Si une carte rouge est défaussée de cette manière, Chandra embrasée inflige 4 blessures à une cible, créature ou joueur.

{-2} : Chaque joueur se défausse de sa main et pioche ensuite trois cartes.

{-7} : Lancez n'importe quel nombre de cartes d'éphémères et/ou de rituel rouges ciblées depuis votre cimetière sans payer leurs coûts de mana.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tibalt, Sang-de-démon

{R}{R}

Planeswalker : Tibalt

{+1} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte au hasard.

{-4} : Tibalt Sang-de-démon inflige au joueur ciblé un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans la main de ce joueur.

{-6} : Acquérez le contrôle de toutes les créatures jusqu'à la fin du tour. Dégagez-les. Elles acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, torche de la défiance

{2}{R}{R}

Planeswalker : Chandra

{+1} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer cette carte. Si vous ne le faites pas, Chandra, torche de la défiance inflige 2 blessures à chaque adversaire.

{+1} : Ajoutez {R}{R} à votre réserve.

{-3} : Chandra, torche de la défiance inflige 4 blessures à une créature ciblée.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort, cet emblème inflige 5 blessures à une cible, créature ou joueur. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jaya Ballard

{2}{R}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Jaya

{+1} : Ajoutez {R}{R}{R}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'éphémère ou de rituel.

{+1} : Défaussez-vous de jusqu'à trois cartes, puis piochez autant de cartes.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Vous pouvez lancer des cartes d'éphémère et de rituel depuis votre cimetière. Si une carte lancée de cette manière devait être mise dans votre cimetière, exilez-la à la place. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, pyromancienne audacieuse

{4}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra

{+1} : Ajoutez {R}{R}. Chandra, pyromancienne audacieuse inflige 2 blessures à un joueur ciblé.

{-3} : Chandra, pyromancienne audacieuse inflige 3 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

{-7} : Chandra, pyromancienne audacieuse inflige 10 blessures à un joueur ciblé et à chaque créature et planeswalker qu'il contrôle.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast