

Seigneur-dragon kargan

{R}{R}

Créature : humain et guerrier

M

Montée de niveau {R} ({R}) : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 4-7&gt; Vol (4/4)

[Niveau 8+&gt; Vol, piétinement

{R} : Le Seigneur-dragon kargan gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. (8/8)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur-dragon kargan

{R}{R}

Créature : humain et guerrier

M

Montée de niveau {R} ({R}) : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 4-7&gt; Vol (4/4)

[Niveau 8+&gt; Vol, piétinement

{R} : Le Seigneur-dragon kargan gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. (8/8)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur-dragon kargan

{R}{R}

Créature : humain et guerrier

M

Montée de niveau {R} ({R}) : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 4-7&gt; Vol (4/4)

[Niveau 8+&gt; Vol, piétinement

{R} : Le Seigneur-dragon kargan gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. (8/8)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur-dragon kargan

{R}{R}

Créature : humain et guerrier

M

Montée de niveau {R} ({R}) : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 4-7&gt; Vol (4/4)

[Niveau 8+&gt; Vol, piétinement

{R} : Le Seigneur-dragon kargan gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. (8/8)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transporteur de braises {R}{R}



Créature : goblin U

{1}, sacrifiez le Transporteur de braise : Il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transporteur de braises {R}{R}



Créature : goblin U

{1}, sacrifiez le Transporteur de braise : Il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transporteur de braises {R}{R}



Créature : goblin U

{1}, sacrifiez le Transporteur de braise : Il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transporteur de braises {R}{R}



Créature : goblin U

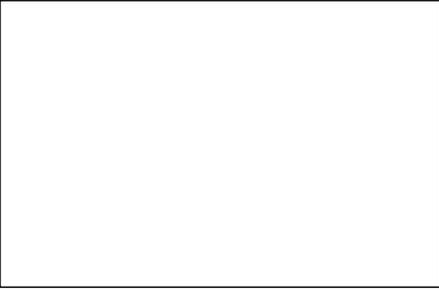
{1}, sacrifiez le Transporteur de braise : Il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme

{1}{R}



Rituel

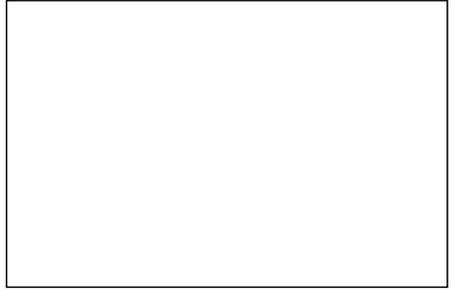
U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme

{1}{R}



Rituel

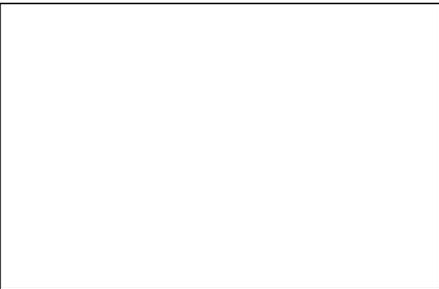
U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme

{1}{R}



Rituel

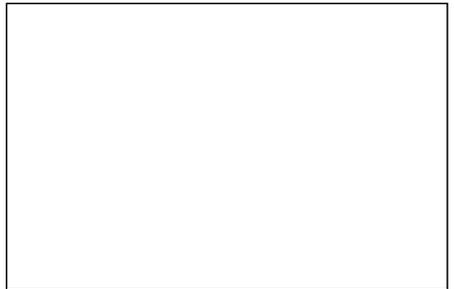
U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme

{1}{R}



Rituel

U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trace d'arc électrique

{1}{R}



Rituel

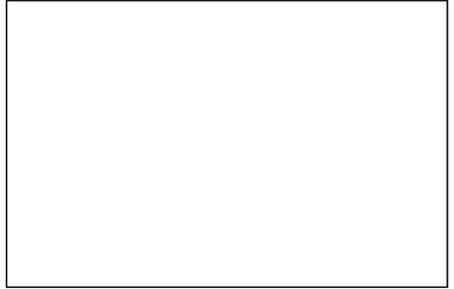
U

La Trace d'arc électrique inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et 1 blessure à une autre cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trace d'arc électrique

{1}{R}



Rituel

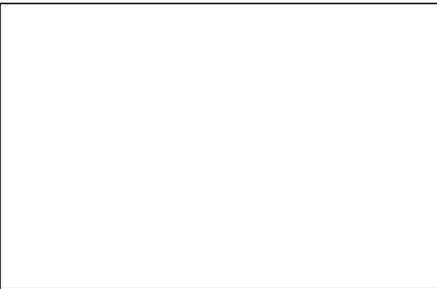
U

La Trace d'arc électrique inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et 1 blessure à une autre cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trace d'arc électrique

{1}{R}



Rituel

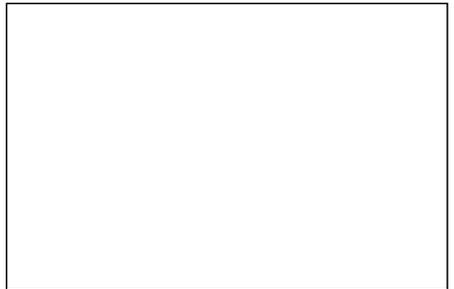
U

La Trace d'arc électrique inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et 1 blessure à une autre cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trace d'arc électrique

{1}{R}



Rituel

U

La Trace d'arc électrique inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et 1 blessure à une autre cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

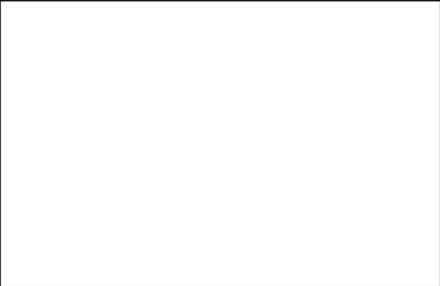


Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cloche du temple {3}



Artefact R  
{T} : Chaque joueur pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

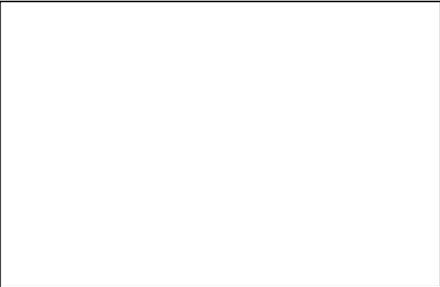
Cloche du temple {3}



Artefact R  
{T} : Chaque joueur pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

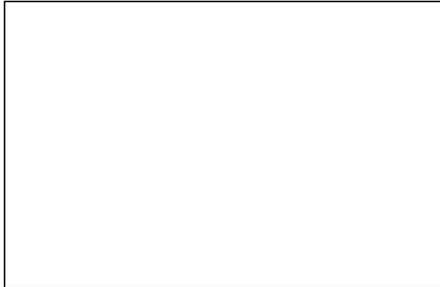
Cloche du temple {3}



Artefact R  
{T} : Chaque joueur pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cloche du temple {3}



Artefact R  
{T} : Chaque joueur pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brasier calcinant

{R}{R}

Éphémère

C

Le Brasier calcinant inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker, et 1 blessure à la créature ciblée que ce joueur contrôle ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle.

&lt;i>Toucheterre</i> ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, le Brasier calcinant inflige 3 blessures à ce joueur ou à ce planeswalker et 3 blessures à cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brasier calcinant

{R}{R}

Éphémère

C

Le Brasier calcinant inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker, et 1 blessure à la créature ciblée que ce joueur contrôle ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle.

&lt;i>Toucheterre</i> ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, le Brasier calcinant inflige 3 blessures à ce joueur ou à ce planeswalker et 3 blessures à cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brasier calcinant

{R}{R}

Éphémère

C

Le Brasier calcinant inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker, et 1 blessure à la créature ciblée que ce joueur contrôle ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle.

&lt;i>Toucheterre</i> ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, le Brasier calcinant inflige 3 blessures à ce joueur ou à ce planeswalker et 3 blessures à cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brasier calcinant

{R}{R}

Éphémère

C

Le Brasier calcinant inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker, et 1 blessure à la créature ciblée que ce joueur contrôle ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle.

&lt;i>Toucheterre</i> ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, le Brasier calcinant inflige 3 blessures à ce joueur ou à ce planeswalker et 3 blessures à cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ébranlechoc

{2}{R}

Éphémère

C

L'Ébranlechoc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.  
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ébranlechoc

{2}{R}

Éphémère

C

L'Ébranlechoc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.  
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ébranlechoc

{2}{R}

Éphémère

C

L'Ébranlechoc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.  
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ébranlechoc

{2}{R}

Éphémère

C

L'Ébranlechoc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.  
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair explosif

{R}

Éphémère

C

Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

L'Éclair explosif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair explosif

{R}

Éphémère

C

Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

L'Éclair explosif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair explosif

{R}

Éphémère

C

Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

L'Éclair explosif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair explosif

{R}

Éphémère

C

Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

L'Éclair explosif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessures à la place.

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

Foudre

{R}



Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du pyromancien

{1}{R}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui a le même nom qu'une carte de votre cimetière, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du pyromancien.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel tant que l'Ascension du pyromancien a au moins deux marqueurs « quête » sur lui, vous pouvez copier ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du pyromancien

{1}{R}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui a le même nom qu'une carte de votre cimetière, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du pyromancien.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel tant que l'Ascension du pyromancien a au moins deux marqueurs « quête » sur lui, vous pouvez copier ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du pyromancien

{1}{R}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui a le même nom qu'une carte de votre cimetière, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du pyromancien.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel tant que l'Ascension du pyromancien a au moins deux marqueurs « quête » sur lui, vous pouvez copier ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du pyromancien

{1}{R}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui a le même nom qu'une carte de votre cimetière, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du pyromancien.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel tant que l'Ascension du pyromancien a au moins deux marqueurs « quête » sur lui, vous pouvez copier ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafre de flammes

{R}



Rituel

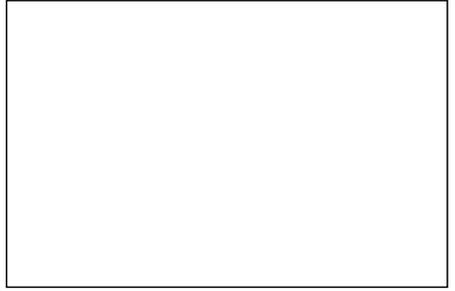
C

La Balafre de flammes inflige 4 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafre de flammes

{R}



Rituel

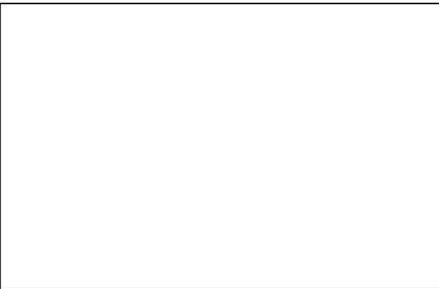
C

La Balafre de flammes inflige 4 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafre de flammes

{R}



Rituel

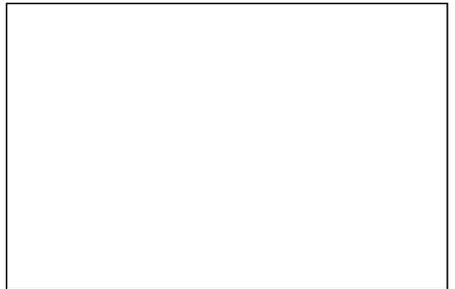
C

La Balafre de flammes inflige 4 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafre de flammes

{R}



Rituel

C

La Balafre de flammes inflige 4 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combustion

{1}{R}

Éphémère

U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
La Combustion inflige 5 blessures à une créature blanche ou bleue ciblée. Ces blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combustion

{1}{R}

Éphémère

U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
La Combustion inflige 5 blessures à une créature blanche ou bleue ciblée. Ces blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combustion

{1}{R}

Éphémère

U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
La Combustion inflige 5 blessures à une créature blanche ou bleue ciblée. Ces blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combustion

{1}{R}

Éphémère

U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
La Combustion inflige 5 blessures à une créature blanche ou bleue ciblée. Ces blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu punitif

{1}{R}

Éphémère

U

Le Feu punitif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.  
À chaque fois qu'un adversaire gagne des points de vie,  
vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, renvoyez le  
Feu punitif depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu punitif

{1}{R}

Éphémère

U

Le Feu punitif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.  
À chaque fois qu'un adversaire gagne des points de vie,  
vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, renvoyez le  
Feu punitif depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu punitif

{1}{R}

Éphémère

U

Le Feu punitif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.  
À chaque fois qu'un adversaire gagne des points de vie,  
vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, renvoyez le  
Feu punitif depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu punitif

{1}{R}

Éphémère

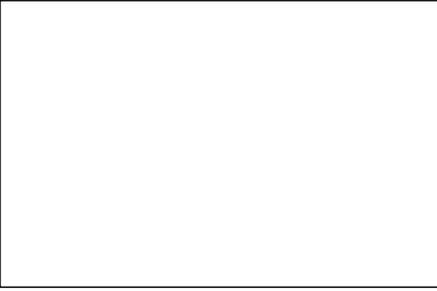
U

Le Feu punitif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.  
À chaque fois qu'un adversaire gagne des points de vie,  
vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, renvoyez le  
Feu punitif depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pas instable

{R}



Éphémère

U

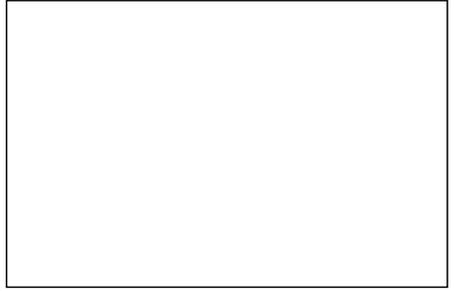
Kick {3}{R} (Vous pouvez payer {3}{R} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

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

Pas instable

{R}



Éphémère

U

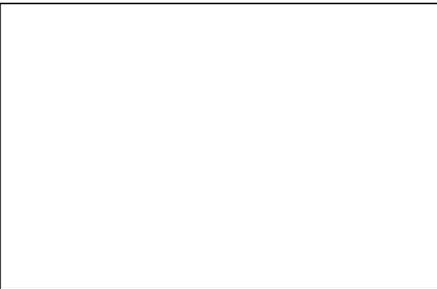
Kick {3}{R} (Vous pouvez payer {3}{R} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

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

Pas instable

{R}



Éphémère

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast