


**Adepte ouvrevoie** {1}{R}




Créature : humain et sorcier **C**

{T} : Une créature ciblée de force inférieure ou égale à 2 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Avatar de la fureur** {6}{R}{R}



Créature : avatar **R**

Si un adversaire contrôle sept terrains ou plus, ce sort coûte {6} de moins à lancer.

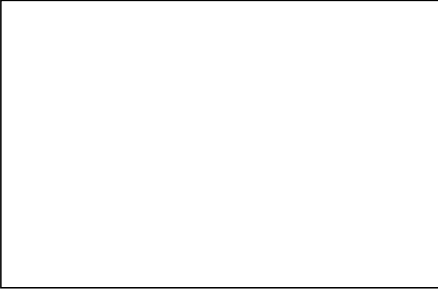
Vol

{R} : L'Avatar de la fureur gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Adepte ouvrevoie** {1}{R}



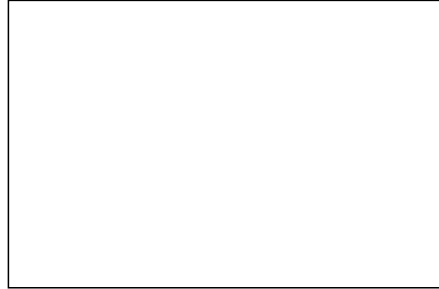
Créature : humain et sorcier **C**

{T} : Une créature ciblée de force inférieure ou égale à 2 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**C?ur de feu d'obsidienne** {1}{R}{R}{R}



Créature : élémental **M**

{1}{R}{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 C?ur de feu d'obsidienne a quitté le champ de bataille.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin des rues

{2}{R}

Créature : goblin et shaman

C

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Gobelin des rues inflige 2 blessures à chaque adversaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaures corneboyau

{2}{R}{R}

Créature : minotaure et guerrier

C

Soif de sang 2 (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, deux marqueurs +1/+1.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage ambisort

{1}{R}{R}

Créature : humain et sorcier

R

Flash

Quand le Mage ambisort arrive sur le champ de bataille, copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaures corneboyau

{2}{R}{R}

Créature : minotaure et guerrier


C

Soif de sang 2 (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, deux marqueurs +1/+1.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ogre de sang {2}{R}



Créature : ogre et guerrier **C**


Soif de sang 1 (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1.)

Initiative

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ogre de sang {2}{R}



Créature : ogre et guerrier **C**

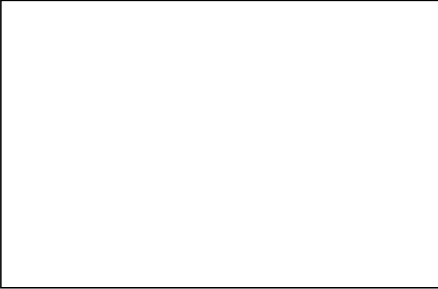
Soif de sang 1 (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1.)

Initiative

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ogre de sang {2}{R}



Créature : ogre et guerrier **C**

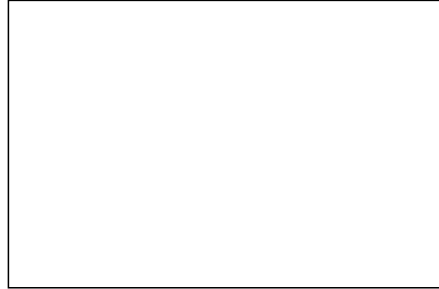
Soif de sang 1 (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1.)

Initiative

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phénix de Chandra {1}{R}{R}



Créature : phénix **R**

Vol

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

À chaque fois qu'un adversaire subit des blessures d'un sort d'éphémère ou de rituel rouge que vous contrôlez ou d'un planeswalker rouge que vous contrôlez, renvoyez dans votre main le Phénix de Chandra depuis votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane à crécelle de guerre

{3}{R}

Créature : goblin et shaman

U

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez faire qu'une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan de la fournaise

{4}{R}{R}

Créature : géant

R

{R} : Le Titan de la fournaise gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que le Titan de la fournaise arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, il inflige 3 blessures réparties comme vous le désirez entre une, deux ou trois cibles.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre Lavamancien

{R}

Créature : humain et sorcier

R

{R}, {T}, exilez deux cartes de votre cimetière : Le Sinistre lavamancien inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limites de la solidarité

{3}{R}

Rituel

U

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.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

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

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



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

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

Chandra, pyromaitresse

{2}{R}{R}



Planeswalker légendaire : Chandra

M

{+1} : Chandra, pyromaitresse inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker, et 1 blessure à jusqu'à une créature ciblée que ce joueur ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle. Cette créature ne peut pas bloquer ce tour-ci.

{+0} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la jouer ce tour-ci.

{-7} : Exilez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. Choisissez une carte d'éphémère ou de rituel exilé de cette manière et copiez-la trois fois. Vous pouvez lancer les copies sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaut concerté

{R}

Éphémère

U

Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +1/+0 et acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute ardente

{5}{R}

Éphémère

C

La Chute ardente inflige 5 blessures à une créature ciblée.

Recyclage de terrain de base {1}{R} ({1}{R}),  
défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute ardente

{5}{R}

Éphémère

C

La Chute ardente inflige 5 blessures à une créature ciblée.

Recyclage de terrain de base {1}{R} ({1}{R}),  
défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

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

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

Main à percussion

{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand la Main à percussion arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci. La créature enchantée gagne +1/+1 et a la célérité.

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

Main à percussion

{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand la Main à percussion arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci. La créature enchantée gagne +1/+1 et a la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

