

Boule fulgurante {R}{R}{R}



Créature : élémental R
Piétinement, Célérité
Au début de l'étape de fin, sacrifiez la Boule fulgurante.

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule fulgurante {R}{R}{R}



Créature : élémental R
Piétinement, Célérité
Au début de l'étape de fin, sacrifiez la Boule fulgurante.

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule fulgurante {R}{R}{R}



Créature : élémental R
Piétinement, Célérité
Au début de l'étape de fin, sacrifiez la Boule fulgurante.

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidolon de la Grande célébration {R}{R}



Créature-enchantement : esprit R
À chaque fois qu'un joueur lance un sort ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3, l'Eidolon de la Grande célébration inflige 2 blessures à ce joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidolon de la Grande célébration

{R}{R}

Créature-enchantement : esprit

R

À chaque fois qu'un joueur lance un sort ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3, l'Eidolon de la Grande célébration inflige 2 blessures à ce joueur.

2/2

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

Eidolon de la Grande célébration

{R}{R}

Créature-enchantement : esprit

R

À chaque fois qu'un joueur lance un sort ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3, l'Eidolon de la Grande célébration inflige 2 blessures à ce joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre Lavamancien

{R}

Créature : humain et sorcier

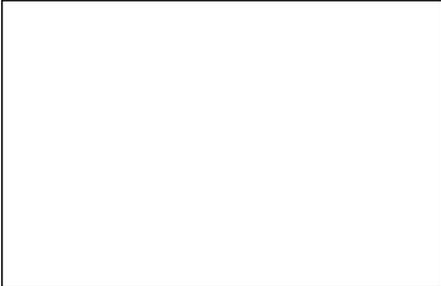
R

{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

Sinistre Lavamancien {R}



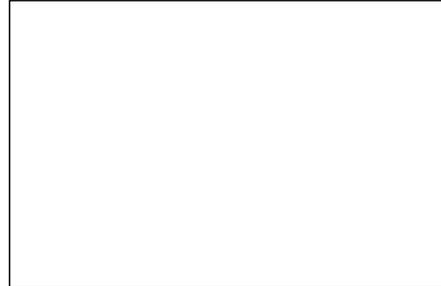
Créature : humain et sorcier **R**

{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

Éclairer la piste {2}{R}



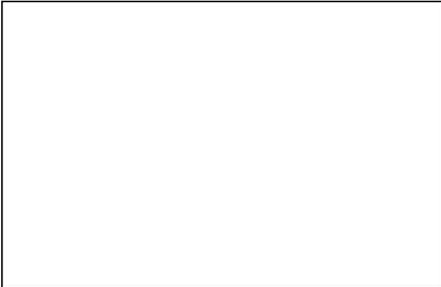
Rituel **U**

Spectacle {R}

Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre Lavamancien {R}



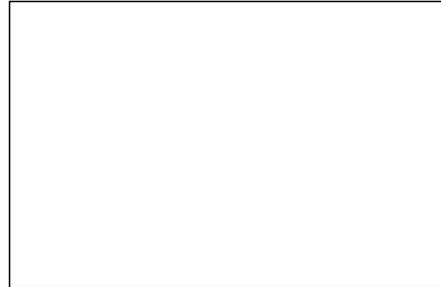
Créature : humain et sorcier **R**

{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

Éclairer la piste {2}{R}



Rituel **U**

Spectacle {R}

Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclairer la piste

{2}{R}

Rituel

U

Spectacle {R}

Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque.
Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de lave

{R}

Rituel : arcane

C

La Pointe de lave inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclairer la piste

{2}{R}

Rituel

U

Spectacle {R}

Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque.
Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de lave

{R}

Rituel : arcane

C

La Pointe de lave inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de lave

{R}



Rituel : arcane

C

La Pointe de lave inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



Terrain

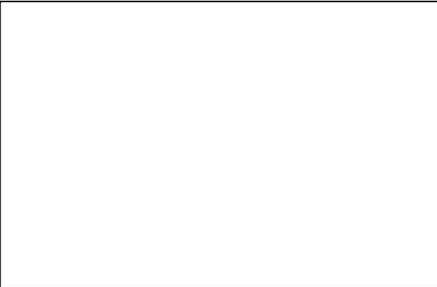
R

{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

Pointe de lave

{R}



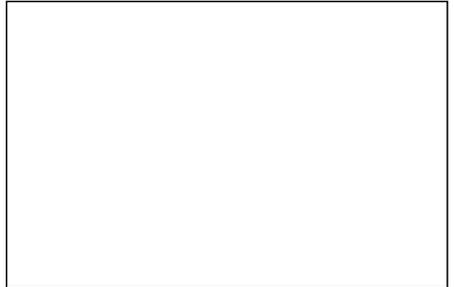
Rituel : arcane

C

La Pointe de lave inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

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

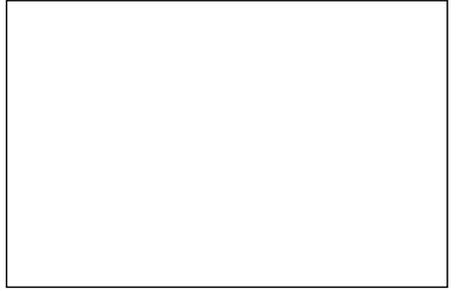
Mesa aride



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.

Montagne



Terrain de base : montagne C

{R}

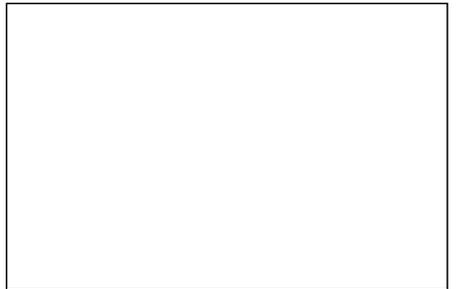
Montagne



Terrain de base : montagne C

{R}

Montagne



Terrain de base : montagne C

{R}

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

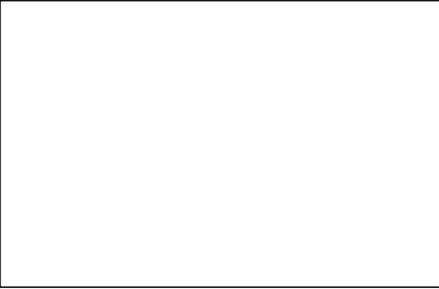


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



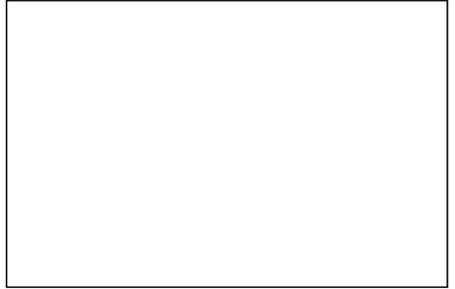
Terrain de base : montagne

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

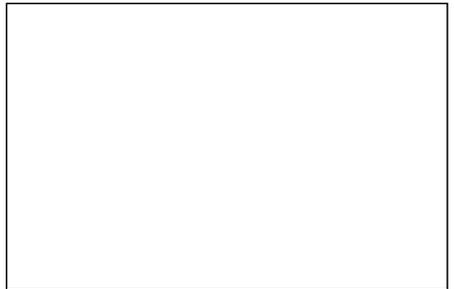
C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, acolyte de la flamme

{1}{R}{R}



Planeswalker légendaire : Chandra

R

{+0} : Mettez un marqueur « loyauté » sur chaque planeswalker que vous contrôlez.

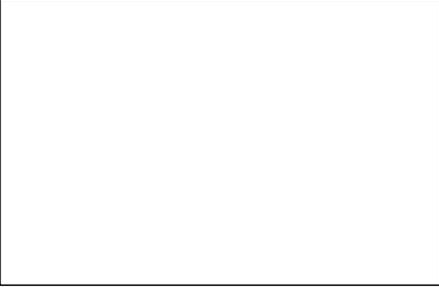
{+0} : Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Élémental. Ils acquièrent la célérité. Sacrifiez-les au début de la prochaine étape de fin.

{-2} : Vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 ciblée de votre cimetière. Si cette carte devait être mise dans votre cimetière, exiliez-la à la place.

4/

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

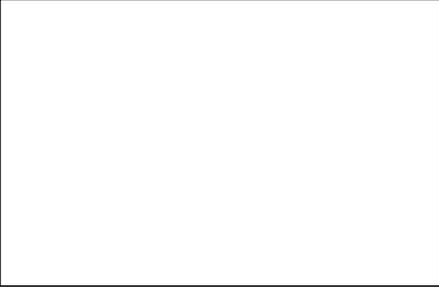
Foudre {R}



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

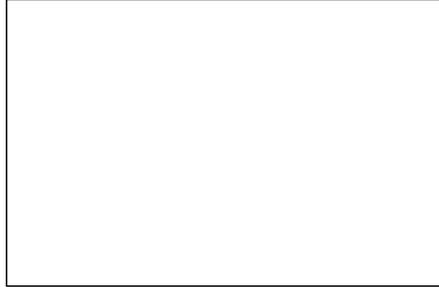
Foudre {R}



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

