

Boule fulgurante

{R}{R}{R}

Créature : élémental

R

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

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 (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

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 (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

Célérité

Au début de l'étape de fin, sacrifiez la Boule fulgurante.

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabole vexatoire

{R}

Créature : diable


R

Quand le Diabole vexatoire arrive sur le champ de bataille, n'importe quel adversaire peut faire qu'il lui inflige 4 blessures. Si un joueur fait ainsi, sacrifiez le Diabole vexatoire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabie vexatoire {R}




Créature : diabie R

Quand le Diabie vexatoire arrive sur le champ de bataille, n'importe quel adversaire peut faire qu'il lui inflige 4 blessures. Si un joueur fait ainsi, sacrifiez le Diabie vexatoire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabie vexatoire {R}



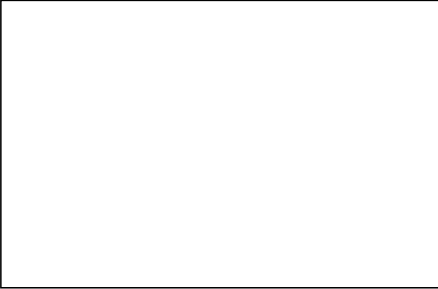
Créature : diabie R

Quand le Diabie vexatoire arrive sur le champ de bataille, n'importe quel adversaire peut faire qu'il lui inflige 4 blessures. Si un joueur fait ainsi, sacrifiez le Diabie vexatoire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabie vexatoire {R}



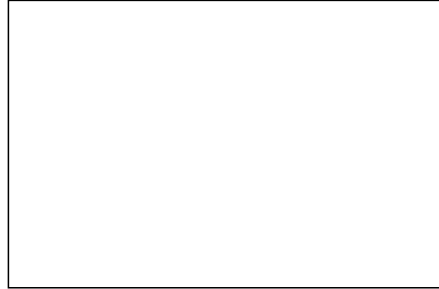
Créature : diabie R

Quand le Diabie vexatoire arrive sur le champ de bataille, n'importe quel adversaire peut faire qu'il lui inflige 4 blessures. Si un joueur fait ainsi, sacrifiez le Diabie vexatoire.

4/3

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

Élémental d'étincelles

{R}

Créature : élémental

U

Piétinement, célérité

Au début de l'étape de fin, sacrifiez l'Élémental d'étincelles.

3/1

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

Élémental d'étincelles

{R}

Créature : élémental

U


Piétinement, célérité

Au début de l'étape de fin, sacrifiez l'Élémental d'étincelles.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'étincelles {R}




Créature : élémental U
Piétinement, célérité
Au début de l'étape de fin, sacrifiez l'Élémental d'étincelles.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel simiesque {2}{R}




Créature : grand singe et esprit C
Exilez le Guide spirituel simiesque depuis votre main :
Ajoutez {R}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'étincelles {R}

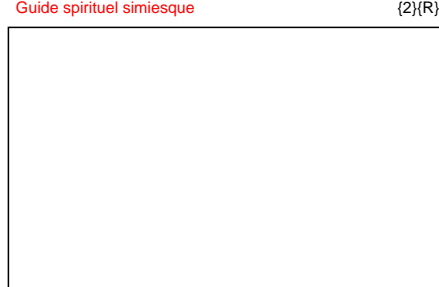


Créature : élémental U
Piétinement, célérité
Au début de l'étape de fin, sacrifiez l'Élémental d'étincelles.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel simiesque {2}{R}



Créature : grand singe et esprit C
Exilez le Guide spirituel simiesque depuis votre main :
Ajoutez {R}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel simiesque

{2}{R}

Créature : grand singe et esprit

C

Exilez le Guide spirituel simiesque depuis votre main :
Ajoutez {R}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangvapeur bouillonnant

{1}{R}

Créature : élémental

R

À chaque fois que vous lancez un sort rouge, si le
Sangvapeur bouillonnant a moins de trois marqueurs +1/+1
sur lui, mettez un marqueur +1/+1 sur le Sangvapeur
bouillonnant.

Retirez trois marqueurs +1/+1 du Sangvapeur bouillonnant
: Ajoutez {R}{R}{R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangvapeur bouillonnant

{1}{R}

Créature : élémental

R

À chaque fois que vous lancez un sort rouge, si le
Sangvapeur bouillonnant a moins de trois marqueurs +1/+1
sur lui, mettez un marqueur +1/+1 sur le Sangvapeur
bouillonnant.

Retirez trois marqueurs +1/+1 du Sangvapeur bouillonnant
: Ajoutez {R}{R}{R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangvapeur bouillonnant

{1}{R}

Créature : élémental

R

À chaque fois que vous lancez un sort rouge, si le
Sangvapeur bouillonnant a moins de trois marqueurs +1/+1
sur lui, mettez un marqueur +1/+1 sur le Sangvapeur
bouillonnant.

Retirez trois marqueurs +1/+1 du Sangvapeur bouillonnant
: Ajoutez {R}{R}{R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangvapeur bouillonnant

{1}{R}

Créature : élémental

R

À chaque fois que vous lancez un sort rouge, si le Sangvapeur bouillonnant a moins de trois marqueurs +1/+1 sur lui, mettez un marqueur +1/+1 sur le Sangvapeur bouillonnant.

Retirez trois marqueurs +1/+1 du Sangvapeur bouillonnant : Ajoutez {R}{R}{R}.

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

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

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

Éclair de faille

{2}{R}

Rituel

C

L'Éclair de faille inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Suspension 1?{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {R} et l'exiler avec un marqueur « 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

Éclair de faille

{2}{R}

Rituel

C

L'Éclair de faille inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Suspension 1?{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {R} et l'exiler avec un marqueur « 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

Éclair de faille

{2}{R}

Rituel

C

L'Éclair de faille inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Suspension 1?{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {R} et l'exiler avec un marqueur « 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

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

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

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

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

Contreforts boisés



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, 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

C

{R}

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

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

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, exilez-la à la place.

4/

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.

<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.

<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.

<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

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

