

Golem à peau de glace

{S}

Créature-artefact neigeuse : golem

U

({S} peut être payé avec un mana d'un permanent neigeux.)

2/2

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

Arcaniste de la Horde de l'effroi

{1}{R}

Créature : zombie et sorcier

R

Piétinement

À chaque fois que l'Arcaniste de la Horde de l'effroi attaque, vous pouvez lancer depuis votre cimetière une carte d'éphémère ou de rituel ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à la force de l'Arcaniste de la Horde de l'effroi sans payer son coût de mana. Si cette carte devait être mise dans votre cimetière ce tour-ci, exiliez-la à la place.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevaucheur infernal

{2}{R}{R}

Créature : diable

R

Célérité

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, le Chevaucheur infernal inflige 1 blessure au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'étincelles de l'enfer

{1}{R}

Créature : élémental

U

Piétinement, célérité

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

Exhumation {1}{R} {1}{R} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasseur de la moisson Ahn

{2}{R}

Créature : minotaure et guerrier

U

Célérité

Vous pouvez surmener le Fracasseur de la moisson Ahn au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Férocidonte déchaîné

{2}{R}

Créature : dinosaure

R

Menace

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, le Férocidonte déchaîné inflige 1 blessure au contrôleur de cette créature.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant craque-os

{2}{R}

Créature : géant

R

À chaque fois que le Géant craque-os devient la cible d'un sort, le Géant craque-os inflige 2 blessures au contrôleur de ce sort.

&lt;b>Piétineur</b> {1}{R}

&lt;i>Éphémère : aventure</i>

Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour-ci.

Piétineur inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide goblin

{R}

Créature : goblin et éclairéur

R

Célérité

À chaque fois que le Guide goblin attaque, le joueur défenseur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, ce joueur la met dans sa main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kari Zev, pillarde de vaisseau volant

{1}{R}

Créature légendaire : humain et pirate

R

Initiative, menace

À chaque fois que Kari Zev, pillarde de vaisseau volant attaque, créez Ragavan, un jeton de créature légendaire 2/1 rouge Singe. Ragavan arrive sur le champ de bataille engagé et attaquant. Exilez ce jeton à la fin du combat.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jaya Ballard, mage de force

{1}{R}{R}

Créature légendaire : humain et sortisan

R

{R}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Détruisez un permanent bleu ciblé.

{1}{R}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Jaya Ballard, mage de force inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

{5}{R}{R}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Jaya Ballard inflige 6 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de la lune

{2}{R}

Créature : humain et sorcier

R

Les terrains non-base sont des montagnes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor exigeant

{1}{R}

Créature : humain et clerc

R

À chaque fois qu'un adversaire active une capacité d'un artefact, d'une créature ou d'un terrain sur le champ de bataille, si ce n'est pas une capacité de mana, le Mentor exigeant inflige 2 blessures à ce joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phénix d'arc

{3}{R}

Créature : phénix

M

Vol, célérité

Au début du combat pendant votre tour, si vous avez lancé au moins trois sorts d'éphémère et/ou de rituel ce tour-ci, renvoyez le Phénix d'arc sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble de Stromkirk

{R}

Créature : vampire et noble

R

Le Noble de Stromkirk ne peut pas être bloqué par les humains.

À chaque fois que le Noble de Stromkirk inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phénix de cendres

{1}{R}{R}

Créature : phénix

R

Vol, célérité

{2}{R} : Le phénix des cendres gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Échappée ? {2}{R}{R}, exilez trois autres cartes de votre cimetière.

Le phénix des cendres s'échappe avec un marqueur +1/+1 sur lui.

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

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

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

Surveillant

{R}

Créature : lézard et shaman

U

Célérité

{1}{R}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Théoricien du complot**

{1}{R}

Créature : humain et shaman

R

À chaque fois que le Théoricien du complot attaque, vous pouvez payer {1} et vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

À chaque fois que vous vous défaussez d'au moins une carte non-terrain, vous pouvez exiler l'une d'elles depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, vous pouvez la lancer ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Torbran, Thane de Mont Rouge**

{1}{R}{R}

Créature légendaire : nain et noble

R

Si une source rouge que vous contrôlez devait infliger des blessures à un adversaire ou un permanent qu'un adversaire contrôle, elle inflige autant de blessures plus 2 à la place.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Tonnerre de l'enfer**

{1}{R}{R}

Créature : élémental

R

Vol, célérité

Au début de l'étape de fin, sacrifiez le Tonnerre de l'enfer.

Exhumation {4}{R} ({4}{R}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le jeu. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Zo-Zu le châtieur**

{1}{R}{R}

Créature légendaire : goblin et guerrier

R

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille, Zo-Zu le châtieur inflige 2 blessures au contrôleur de ce terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zurgo le Sonneur

{R}

Créature légendaire : orque et guerrier

R

Zurgo le Sonneur ne peut pas bloquer les créatures de force supérieure ou égale à 2.

Précipitation {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et il est renvoyé dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Art pyromantique admirable

{1}{R}{R}

Rituel

R

L'Art pyromantique admirable inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

&lt;i>Maîtrise de sort</i> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, ce sort ne peut pas être contrecarré par des sorts ou des capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Phenix d'éclair

{2}{R}

Créature : phénix

R

Vol, célérité

Le Phenix d'éclair ne peut pas bloquer.

Au début de votre étape de fin, si un adversaire a subit 3 blessures ou plus ce tour-ci, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Phenix d'éclair depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup de flamme

{R}

Rituel

U

Le Coup de flamme inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Flashback {4}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

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

Éclair fourchu

{R}

Rituel

U

L'Éclair fourchu inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embrocher les critiques

{2}{R}

Rituel

C

Spectacle {R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de spectacle à la place de son coût de mana si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.) Embrocher les critiques inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éruption de Roulis

{1}{R}



Rituel

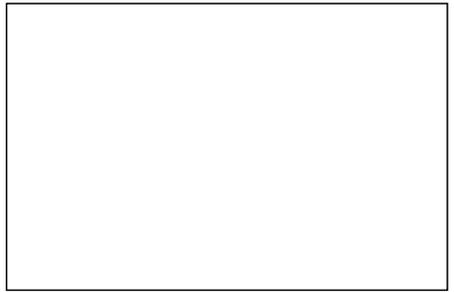
C

Kick {5} (Vous pouvez payer {5} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)  
L'Éruption de Roulis inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Si ce sort a été kické, il inflige 5 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pure inconscience

{R}



Rituel

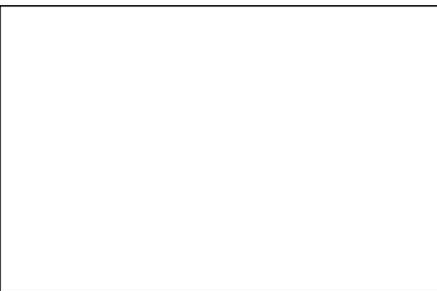
C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.  
La Pure inconscience inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier de flammes

{R}



Rituel

C

Le Pilier de flammes inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trace d'arc électrique

{1}{R}



Rituel

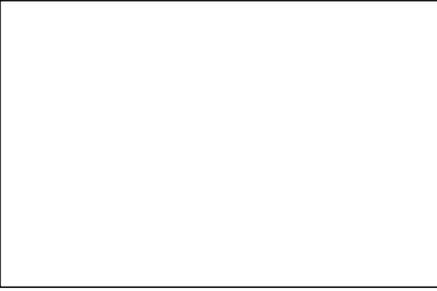
U

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

-Éclair en série

{R}



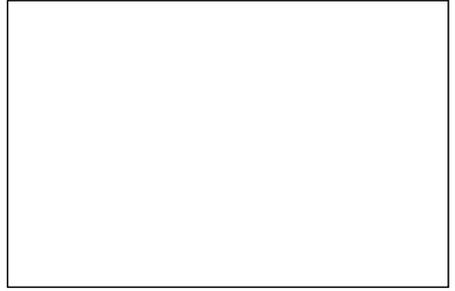
Rituel

U

L'Éclair en série inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Puis ce joueur ou le contrôleur de ce permanent peut payer {R}{R}. Si le joueur fait ainsi, il peut copier ce sort et peut choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle des barbares



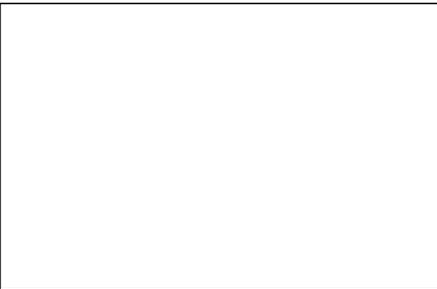
Terrain

U

{T} : Ajoutez {R}. Le Cercle des barbares vous inflige 1 blessure.  
&lt;i>Seuil&lt;/i> ? {R}, {T}, sacrifiez le Cercle des barbares : Il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. N'activez que s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Campement guitûk



Terrain

U

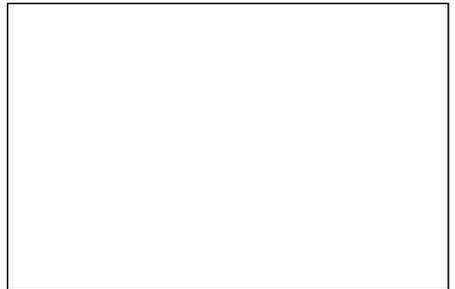
Le Campement guitûk arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {R}

{1}{R} : Le Campement guitûk devient une créature 2/1 rouge Guerrier avec l'initiative jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Havre sans visage



Terrain neigeux

R

{T} : Ajoutez {C}.

{S}{S}{S} : Le Havre sans visage devient une créature 4/3 avec la vigilance et a tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain. ({S} peut être payé avec un mana d'une source neigeuse.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

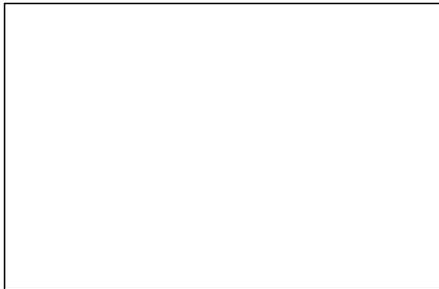


Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

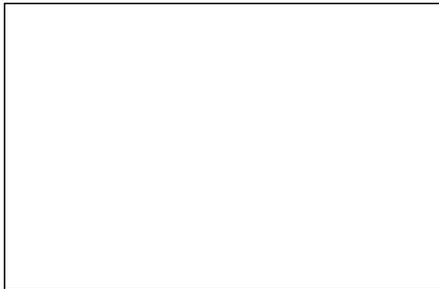


Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

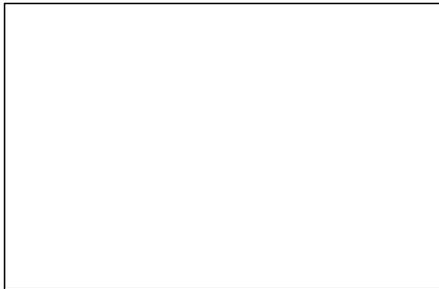


Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

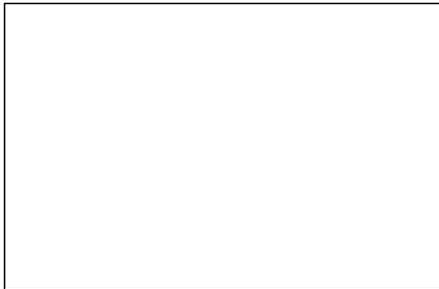


Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

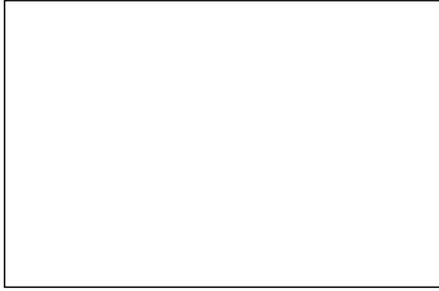


Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

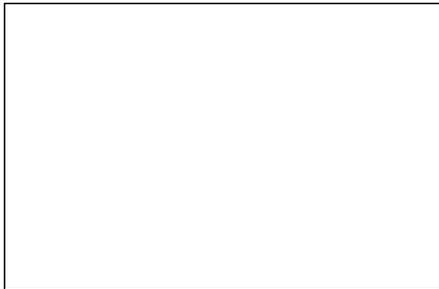


Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

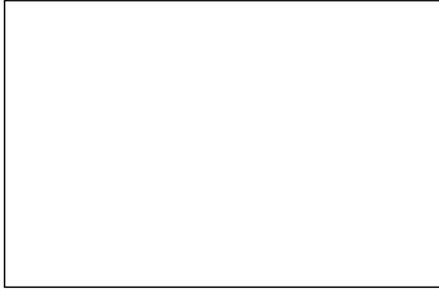


Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

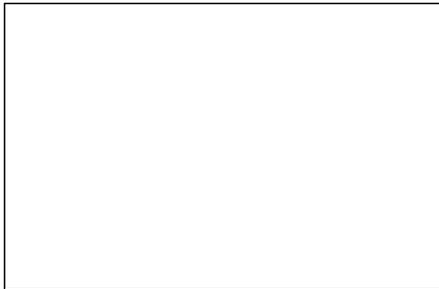


Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

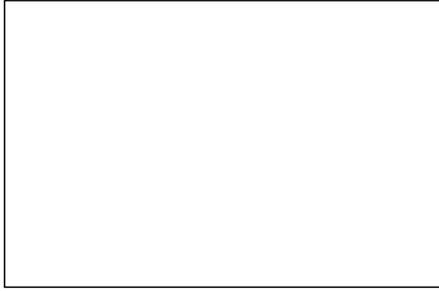


Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

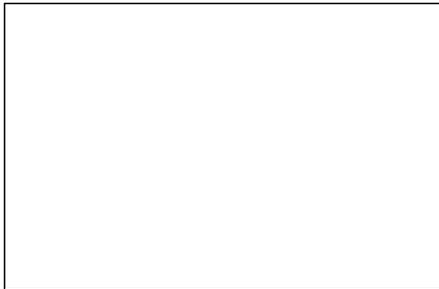


Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

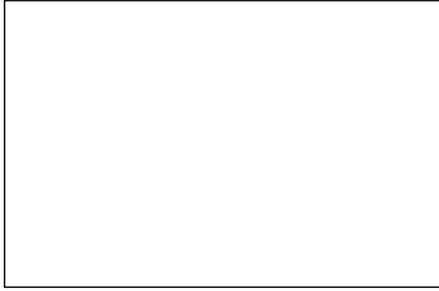


Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

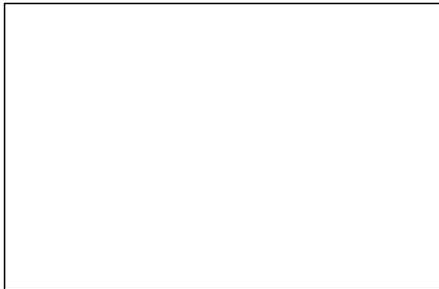


Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine de Mishra



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : L'Usine de Mishra devient une créature-artefact 2/2 Ouvrier spécialisé jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{T} : Une créature Ouvrier spécialisé ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole kelde



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{4}{R}, {T}, sacrifiez une créature : La Nécropole kelde inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taillebraise

{4}{R}{R}



Artefact légendaire : équipement

M

Flash

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature attaquante que vous contrôlez.

Quand le Taillebraise arrive sur le champ de bataille, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez.

La créature équipée gagne +1/+1 et a la double initiative et le piétinement.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, le brandon

{3}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra

M

{+1} : Chandra, le brandon inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

{-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} : Chandra, le brandon inflige 6 blessures à chacune des jusqu'à six cibles.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafre sauvage

{R}

Éphémère

U

&lt;i>Férocité</i> ? Si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, les blessures ne peuvent pas être prévenues ce tour-ci.

La Balafre sauvage inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Koth du Marteau

{2}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Koth

M

{+1} : Dégagez une montagne ciblée. Elle devient une créature 4/4 rouge Élémental jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{-2} : Ajoutez {R} pour chaque montagne que vous contrôlez.

{-5} : Vous gagnez un emblème avec « Les montagnes que vous contrôlez ont '{T}' : Ce terrain inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

3/

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

Choc

{R}

Éphémère

C

Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dommmages collatéraux

{R}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.  
Les Dommmages collatéraux infligent 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danger des Champs de pics

{R}

Éphémère

U

Le Danger des Champs de pics inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. Si un permanent ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-le 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

Fissuration

{1}{R}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? La Fissuration inflige 3 blessures à une créature ciblée.

? Détruisez un artefact ciblé.

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

Flammes voraces

{2}{R}

Éphémère

U

Les Flammes voraces infligent 3 blessures à une créature ciblée et 2 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}

Éphémère

C

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinération

{1}{R}

Éphémère

C

L'Incinération inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.  
Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma

{1}{R}

Éphémère

C

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Javelot de flammes

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

Éphémère

U

({2R} peut être payé au choix avec n'importe quelle combinaison de deux manas ou avec {R}. La valeur de mana de cette carte est 6.)  
Le Javelot de flammes inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance calcinante

{1}{R}

Éphémère

C

La Lance calcinante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroc?ur

{1}{R}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature ou un planeswalker.

Le Pyroc?ur inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée d'échardes

{R}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.

La Volée d'échardes inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve de feu

{4}{R}{R}

Éphémère

C

Vous pouvez sacrifier deux montagnes à la place de payer le coût de mana de ce sort.

La Salve de feu inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée sulfureuse

{2}{R}

Éphémère

C

La Volée sulfureuse inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

&lt;i>Morbidité</i> ? La Volée sulfureuse inflige 5 blessures à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arsenaliser les monstres

{R}



Enchantement

U

{2}, sacrifiez une créature : Arsenaliser les monstres inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau de feu

{R}



Enchantement

C

Sacrifiez le Sceau de feu : Il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune de sang

{2}{R}



Enchantement

R

Les terrains non-base sont des montagnes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vortex sulfureux

{1}{R}{R}



Enchantement

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, le Vortex sulfureux inflige 2 blessures à ce joueur.  
Si un joueur devait gagner des points de vie, ce joueur n'en gagne aucun à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

