Purphoros, dieu des Forges {3}{R}

Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au rouge est inférieure à cinq, Purphoros n'est pas une créature.
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, Purphoros inflige 2 blessures à chaque adversaire.
{2}{R} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ojer Axonil, Puissance des profondeurs {2}{R}{R}

Créature légendaire : dieu M

Piétinement
Si une source rouge que vous contrôlez devait infliger à un adversaire une quantité de blessures non-combat inférieure à la force d'Ojer Axonil, cette source inflige un nombre de blessures égal à la force d'Ojer Axonil à la place.
Quand Ojer Axonil meurt, renvoyez-le sur le champ de bataille, engagé et transformé, sous le contrôle de son propriétaire.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur porte-hangars {X}{X}

Créature-artefact : construction R

Le Marcheur porte-hangars arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.
Quand le Marcheur porte-hangars meurt, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol pour chaque marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.
{1}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Marcheur porte-hangars.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandant du gang d'engeances {3}{R}{R}

Créature : eldrazi et gobelin U

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
Quand vous lancez ce sort, créez trois jetons de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance avec « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »
{1}{C}, sacrifiez un eldrazi : Le Commandant du gang d'engeances inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attrapeur de mogg {2}{R}{R}

Créature : humain et mercenaire R

{3}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de permanent gobelin, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre gobelin {1}{R}{R}

Créature : gobelin et guerrier U

Les sorts de gobelin que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
Les gobelins que vous contrôlez ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de clan gobelin {1}{R}{R}

Créature : gobelin R

Célérité
Les autres créatures Gobelin que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef Scarapace {2}{R}{R}

Créature : gobelin et guerrier U

Quand le Chef Scarapace arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandant des assiégeants {3}{R}{R}

Créature : gobelin R

Quand le Commandant des assiégeants arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.
{1}{R}, sacrifiez un gobelin : Le Commandant des assiégeants inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon vorace {3}{R}{R}

Créature : dragon R

Vol
Dévorement 1 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre de créatures de votre choix. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)
Quand le Dragon vorace arrive sur le champ de bataille, il inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au double du nombre de gobelins qu'il a dévoré.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couveur d'Emrakul {4}{R}

Créature : eldrazi et drone C

Quand le Couveur d'Emrakul arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Ils ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garnison de Hanweir {2}{R}

Créature : humain et soldat R

À chaque fois que la Garnison de Hanweir attaque, créez, engagés et attaquants, deux jetons de créature 1/1 rouge Humain.
(Assimiler avec les Remparts de Hanweir.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ib Mic?ur, tacticien gobelin {3}{R}

Créature légendaire : gobelin et conseiller R

À chaque fois qu'un autre gobelin que vous contrôlez devient bloqué, sacrifiez-le. Si vous faites ainsi, il inflige 4 blessures à chaque créature qui le bloque.
Sacrifiez deux montagnes : Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instigateur de terrier {R}{R}

Créature : gobelin et berserker M

Double initiative
À chaque fois que l'Instigateur de terrier inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature Gobelin de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ignus grimaçant {2}{R}

Créature : élémental U

{R}, renvoyez l'Ignus grimaçant dans la main de son propriétaire : Ajoutez {C}{C}{R}. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocatrice de Tilonalli {1}{R}

Créature : humain et shamane R

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)
À chaque fois que l'Invocatrice de Tilonalli attaque, vous pouvez payer {X}{R}. Si vous faites ainsi, créez X jetons de créature 1/1 rouge Élémental, engagés et attaquants. Au début de la prochaine étape de fin, exilez ces jetons à moins que vous n'ayez l'agrément de la cité.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kazuul, Tyran des Falaises {3}{R}{R}

Créature légendaire : ogre et guerrier U

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle attaque, si vous êtes le joueur défenseur, créez un jeton de créature 3/3 rouge Ogre à moins que le contrôleur de cette créature ne paie {3}.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krenko, baron de la rue d'étain {2}{R}

Créature légendaire : gobelin R

À chaque fois que Krenko, baron de la rue d'étain attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur lui, puis créez un nombre de jetons de créature 1/1 rouge Gobelin égal à la force de Krenko.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krenko le caïd {2}{R}{R}

Créature légendaire : gobelin et guerrier R

{T} : Créez X jetons de créature 1/1 rouge Gobelin, X étant le nombre de gobelins que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Larbin gobelin {R}

Créature : gobelin U

À chaque fois que le Larbin gobelin inflige des blessures à un joueur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de permanent Gobelin depuis votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lynx soléchine {2}{R}{R}

Créature : élémental et chat R

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie.
Les blessures ne peuvent pas être prévenues.
Quand le Lynx soléchine arrive, il inflige à chaque joueur un nombre de blessures égal au nombre de terrains non-base que ce joueur contrôle.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Matrone gobeline {2}{R}

Créature : gobelin U

Quand la Matrone gobeline arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de gobelin, révéler cette carte, la mettre dans votre main et mélanger ensuite votre bibliothèque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal de guerre mogg {1}{R}

Créature : gobelin et guerrier C

Écho {1}{R} (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)
Quand le Maréchal de guerre mogg arrive sur le champ de bataille ou meurt, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Norin le circonspect {R}

Créature légendaire : humain et guerrier R

Quand un joueur lance un sort ou qu'une créature attaque, exilez Norin le circonspect. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recruteur gobelin {1}{R}

Créature : gobelin U

Quand le recruteur gobelin arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque un nombre quelconque de cartes de gobelin et révélez ces cartes. Mélangez votre bibliothèque, puis mettez-les au-dessus dans l'ordre de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skwi, l'immortel {1}{R}{R}

Créature légendaire : gobelin R

Vous pouvez lancer Skwi, l'immortel depuis votre cimetière ou depuis l'exil.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scintillecroc {R}

Créature : esprit C

Célérité
Au début de l'étape de fin, renvoyez le Scintillecroc dans la main de son propriétaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skwi, nabab gobelin {2}{R}

Créature légendaire : gobelin U

Au début de votre entretien, vous pouvez renvoyer Skwi, nabab gobelin depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zo-Zu le châtieur {1}{R}{R}

Créature légendaire : gobelin 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

Attaque éclair de chatfeux {X}{R}{R}

Rituel U

Créez X jetons de créature 1/1 rouge Élémental et Chat avec la célérité. Exilez-les au début de la prochaine étape de fin.
Flashback ? {R}{R}, sacrifiez X montagnes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte blasphématoire {8}{R}

Rituel R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature sur le champ de bataille.
L'Acte blasphématoire inflige 13 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu {X}{R}

Rituel U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.
La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brûler au pilori {2}{R}{R}{R}

Rituel R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, engagez n'importe quel nombre de créatures dégagées que vous contrôlez.
Brûler au pilori inflige un nombre de blessures égal à trois fois le nombre de créatures engagées de cette manière à n'importe quelle cible.

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

Confluence ardente {2}{R}{R}

Rituel R

Choisissez trois. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.
? La Confluence ardente inflige 1 blessure à chaque créature.
? La Confluence ardente inflige 2 blessures à chaque adversaire.
? Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi {R}

Rituel C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reforger l'âme {3}{R}{R}

Rituel R

Chaque joueur se défausse de sa main, puis pioche sept cartes.
Miracle {1}{R} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Risque-tout {R}

Rituel R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, défaussez-vous d'une carte au hasard, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrouvailles cathartiques {1}{R}

Rituel U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de deux cartes.
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roue de la fortune {2}{R}

Rituel R

Chaque joueur se défausse de sa main et pioche sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruine {3}{R}

Rituel R

Détruisez tous les terrains non-base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surgissement de hordelins {1}{R}{R}

Rituel U

Créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Supposition au hasard {R}{R}

Rituel C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tentation de la vengeance {X}{R}

Rituel R

<i>Offre tentante</i> ? Créez X jetons de créature 1/1 rouge Élémental avec la célérité. Chaque adversaire peut créer X jetons de créature 1/1 rouge Élémental avec la célérité. Pour chaque adversaire qui fait ainsi, créez X jetons de créature 1/1 rouge Élémental avec la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Castel Kher

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {C}.
{1}{R}, {T} : Créez un jeton de créature 0/1 rouge Kobold appelé Kobolds de Castel Kher.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

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

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

Nykthos, reliquaire de Nyx

Terrain légendaire **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remparts de Hanweir

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{R}, {T} : Une créature ciblée acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
{3}{R}{R}, {T} : Si vous possédez et contrôlez à la fois les Remparts de Hanweir et une créature appelée Garnison de Hanweir, exilez-les, puis assimilez-les en Hanweir, le comté grouillant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valakut, la cime en fusion

Terrain R

Valakut, la cime en fusion arrive sur le champ de bataille engagée.
À chaque fois qu'une montagne arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si vous contrôlez au moins cinq autres montagnes, vous pouvez faire que Valakut, la cime en fusion inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bannière héraldique {3}

Artefact U

Au moment où cet artefact arrive, choisissez une couleur. Les créatures que vous contrôlez de la couleur choisie gagnent +1/+0.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme {2}

Artefact C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaillon de rubis {2}

Artefact R

Les sorts rouges que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lithoforce usée {3}

Artefact U

La Lithoforce usée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne {1}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/-1.
À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urne de pensée {2}

Artefact U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, torche de la défiance {2}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra M

{+1} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer cette carte. Si vous ne le faites pas, Chandra, torche de la défiance inflige 2 blessures à chaque adversaire.

{+1} : Ajoutez {R}{R}.

{-3} : Chandra, torche de la défiance inflige 4 blessures à une créature ciblée.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort, cet emblème inflige 5 blessures à n'importe quelle cible. »

4/

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil de Valakut {2}{R}

Éphémère R

Mettez n'importe quel nombre de cartes de votre main au-dessous de votre bibliothèque, puis piochez autant de cartes plus une.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion chaotique {2}{R}

Éphémère R

Le propriétaire d'un permanent ciblé le mélange à sa bibliothèque et révèle ensuite la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de permanent, il la met sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carboniser {2}{R}

Éphémère R

Carboniser inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Facteur de risque {2}{R}

Éphémère R

Un adversaire ciblé peut faire que le Facteur de risque lui inflige 4 blessures. Si ce joueur ne le fait pas, vous piochez trois cartes.
Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

Éphémère R

La Foudre 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

Frisson de probabilité {1}{R}

Éphémère C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.
Piochez deux cartes.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation de la Forge {1}{R}{R}

Éphémère R

La Pulsation de la Forge inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Puis si ce joueur ou le contrôleur de ce permanent a plus de points de vie que vous, renvoyez la Pulsation de la Forge dans la main de son propriétaire.

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

Cour de la Colère {3}{R}{R}

Enchantement R

Quand la Cour de la Colère arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.
Au début de votre entretien, la Cour de la Colère inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Si vous êtes le monarque, elle inflige 7 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prix de la gloire {2}{R}

Enchantement U

À chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour du mana, si ce n'est pas le tour de ce joueur, détruisez ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast