

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

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

Chatfeu incandescent {1}{R}{R}{R}



Créature : élémental et chat R
Piétinement, célérité
Au début de l'étape de fin, sacrifiez le Chatfeu incandescent.
Mue {R}{R}

7/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chatfeu incandescent {1}{R}{R}{R}



Créature : élémental et chat R
Piétinement, célérité
Au début de l'étape de fin, sacrifiez le Chatfeu incandescent.
Mue {R}{R}

7/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chatfeu incandescent {1}{R}{R}{R}



Créature : élémental et chat R
Piétinement, célérité
Au début de l'étape de fin, sacrifiez le Chatfeu incandescent.
Mue {R}{R}

7/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chatfeu incandescent {1}{R}{R}{R}



Créature : élémental et chat R
Piétinement, célérité
Au début de l'étape de fin, sacrifiez le Chatfeu incandescent.
Mue {R}{R}

7/1

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

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

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 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.

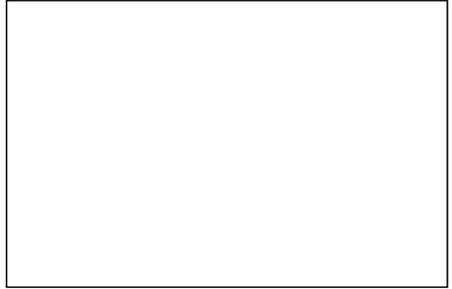
Exhumation {1}{R} {{1}{R}} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

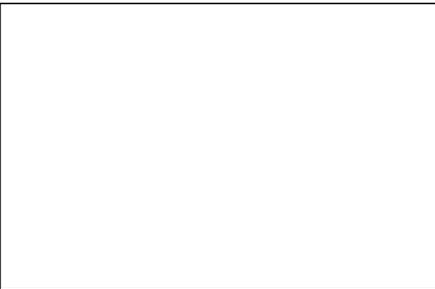
Exhumation {1}{R} {{1}{R}} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

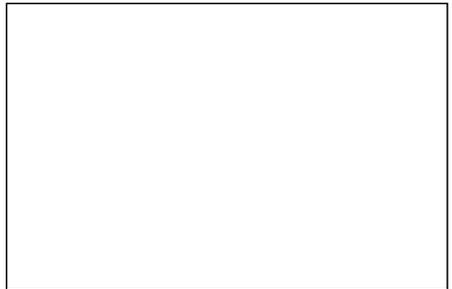
Exhumation {1}{R} {{1}{R}} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Serpent d'éclairs {X}{R}



Créature : élémental et serpent **R**
Piétinement, célérité
Le Serpent d'éclairs arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+0 sur lui.
Au début de la prochaine étape de fin, sacrifiez le Serpent d'éclairs.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serpent d'éclairs {X}{R}



Créature : élémental et serpent **R**
Piétinement, célérité
Le Serpent d'éclairs arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+0 sur lui.
Au début de la prochaine étape de fin, sacrifiez le Serpent d'éclairs.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serpent d'éclairs {X}{R}



Créature : élémental et serpent **R**
Piétinement, célérité
Le Serpent d'éclairs arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+0 sur lui.
Au début de la prochaine étape de fin, sacrifiez le Serpent d'éclairs.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serpent d'éclairs {X}{R}



Créature : élémental et serpent **R**
Piétinement, célérité
Le Serpent d'éclairs arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+0 sur lui.
Au début de la prochaine étape de fin, sacrifiez le Serpent d'éclairs.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau volcanique

{1}{R}



Rituel

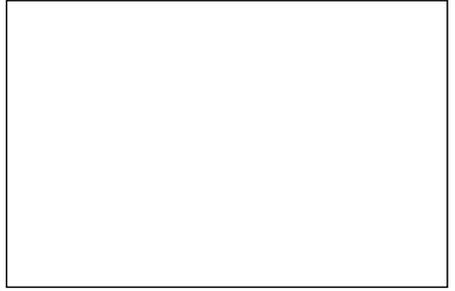
C

Le Marteau volcanique inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau volcanique

{1}{R}



Rituel

C

Le Marteau volcanique inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau volcanique

{1}{R}



Rituel

C

Le Marteau volcanique inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau volcanique

{1}{R}



Rituel

C

Le Marteau volcanique inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

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



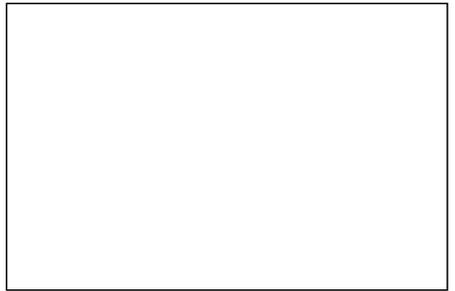
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pics vacillants



Terrain

C

Les Pics vacillants arrivent sur le champ de bataille engagés.

Quand les Pics vacillants arrivent sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pics vacillants



Terrain

C

Les Pics vacillants arrivent sur le champ de bataille engagés.

Quand les Pics vacillants arrivent sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pics vacillants



Terrain

C

Les Pics vacillants arrivent sur le champ de bataille engagés.

Quand les Pics vacillants arrivent sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pics vacillants



Terrain

C

Les Pics vacillants arrivent sur le champ de bataille engagés.

Quand les Pics vacillants arrivent sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

{T} : Ajoutez {R}.

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

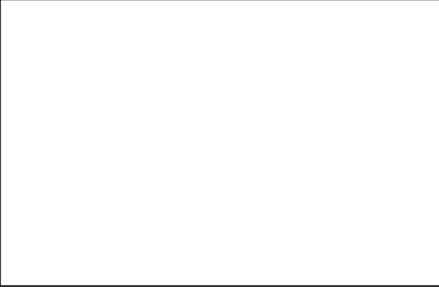
Choc {R}



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

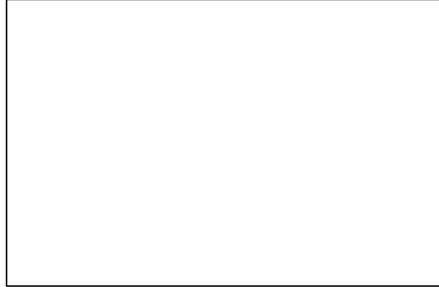
Choc {R}



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc {R}



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

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

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

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

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

Foudre

{R}



Éphémère

R

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

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

Foudre

{R}



Éphémère

R

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

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

Poings de l'enclume

{1}{R}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +4/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poings de l'enclume

{1}{R}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +4/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poings de l'enclume

{1}{R}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +4/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poings de l'enclume

{1}{R}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +4/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ragefoudre

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

Créature : élémental

R

Célérité

Le Ragefoudre a le piétinement tant qu'il a un marqueur -1/-1 sur lui.

Persistence (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

7/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ragefoudre

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

Créature : élémental

R

Célérité

Le Ragefoudre a le piétinement tant qu'il a un marqueur -1/-1 sur lui.

Persistence (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

7/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ragefoudre

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

Créature : élémental

R

Célérité

Le Ragefoudre a le piétinement tant qu'il a un marqueur -1/-1 sur lui.

Persistence (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

7/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ragefoudre

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

Créature : élémental

R

Célérité

Le Ragefoudre a le piétinement tant qu'il a un marqueur -1/-1 sur lui.

Persistence (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

7/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brasier

{X}{R}



Rituel

U

Le Brasier inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brasier

{X}{R}



Rituel

U

Le Brasier inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brasier

{X}{R}



Rituel

U

Le Brasier inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme

{1}{R}



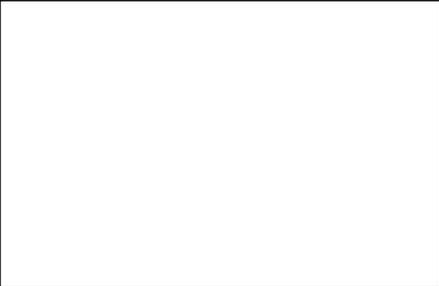
Rituel

U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme {1}{R}

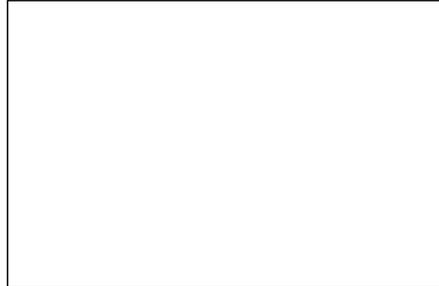


Rituel U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme {1}{R}

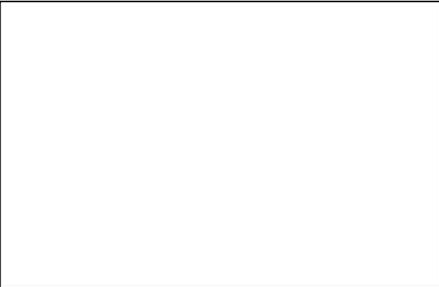


Rituel U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme {1}{R}

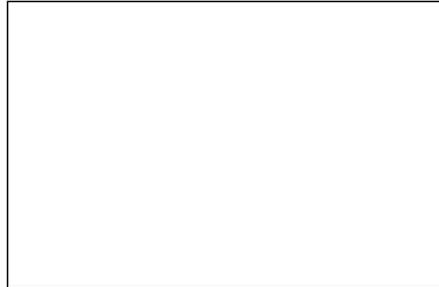


Rituel U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sollicitation élémentale {R}{R}{R}{R}



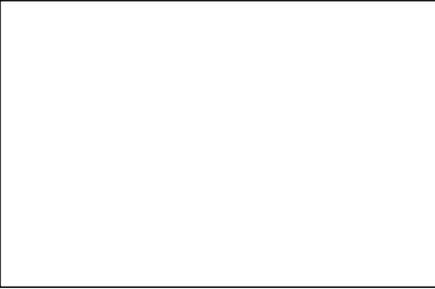
Rituel R

Kick {5} (Vous pouvez payer {5} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
 Créez un jeton de créature 7/1 rouge Élémental avec le piétinement et la célérité. Exilez-le au début de la prochaine étape de fin. Si ce sort a été kické, cette créature gagne +7/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sollicitation élémentale

{R}{R}{R}{R}



Rituel

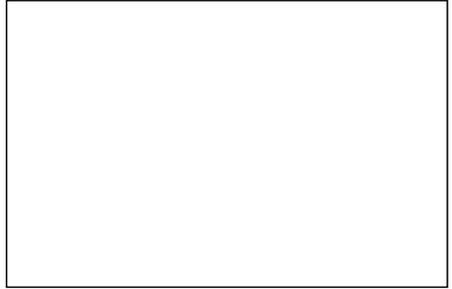
R

Kick {5} (Vous pouvez payer {5} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Créez un jeton de créature 7/1 rouge Élémental avec le piétinement et la célérité. Exilez-le au début de la prochaine étape de fin. Si ce sort a été kické, cette créature gagne +7/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sollicitation élémentale

{R}{R}{R}{R}



Rituel

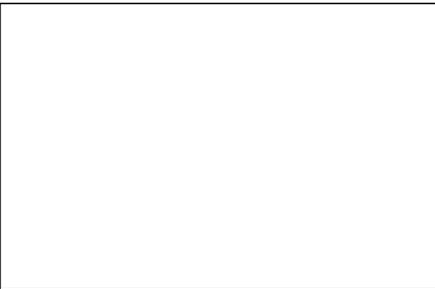
R

Kick {5} (Vous pouvez payer {5} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Créez un jeton de créature 7/1 rouge Élémental avec le piétinement et la célérité. Exilez-le au début de la prochaine étape de fin. Si ce sort a été kické, cette créature gagne +7/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sollicitation élémentale

{R}{R}{R}{R}



Rituel

R

Kick {5} (Vous pouvez payer {5} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Créez un jeton de créature 7/1 rouge Élémental avec le piétinement et la célérité. Exilez-le au début de la prochaine étape de fin. Si ce sort a été kické, cette créature gagne +7/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast