

Gobelin des rues

{2}{R}



Créature : gobelin et shaman

C

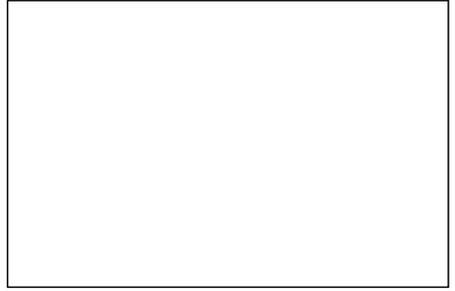
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Gobelin des rues inflige 2 blessures à chaque adversaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin des rues

{2}{R}



Créature : gobelin et shaman

C

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Gobelin des rues inflige 2 blessures à chaque adversaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin des rues

{2}{R}



Créature : gobelin et shaman

C

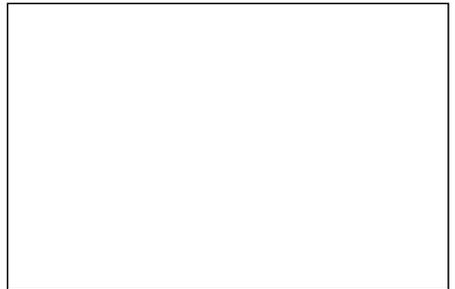
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Gobelin des rues inflige 2 blessures à chaque adversaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin des rues

{2}{R}



Créature : gobelin et shaman

C

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Gobelin des rues inflige 2 blessures à chaque adversaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune pyromancien {1}{R}



Créature : humain et shaman U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune pyromancien {1}{R}



Créature : humain et shaman U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune pyromancien {1}{R}



Créature : humain et shaman U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune pyromancien {1}{R}



Créature : humain et shaman U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ogre factieux

{2}{R}{R}

Créature : ogre et guerrier

R

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, cette créature gagne +2/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. (Elle peut attaquer et (T) ce tour-ci.)

3/3

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

Ogre factieux

{2}{R}{R}

Créature : ogre et guerrier

R

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, cette créature gagne +2/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. (Elle peut attaquer et (T) ce tour-ci.)

3/3

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

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

Flammes du brandon

{2}{R}

Rituel

U

Les Flammes du brandon infligent 3 blessures réparties de la manière que vous choisissez entre une, deux ou trois cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Flammes du brandon

{2}{R}

Rituel

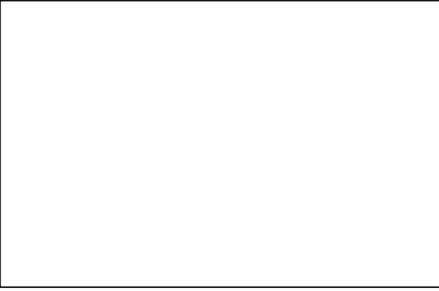
U

Les Flammes du brandon infligent 3 blessures réparties de la manière que vous choisissez entre une, deux ou trois cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes du brandon

{2}{R}



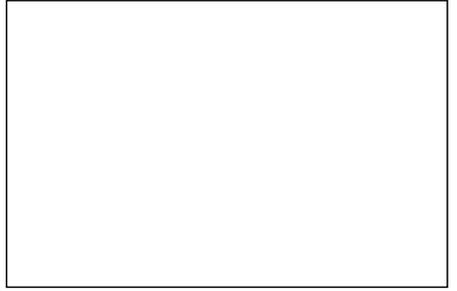
Rituel

U

Les Flammes du brandon infligent 3 blessures réparties de la manière que vous choisissez entre une, deux ou trois cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

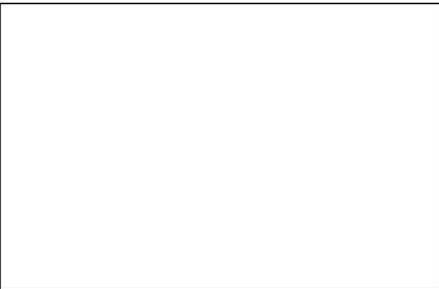
C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes du brandon

{2}{R}



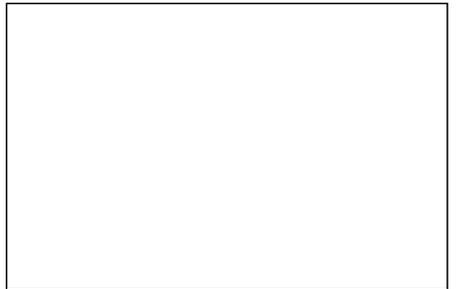
Rituel

U

Les Flammes du brandon infligent 3 blessures réparties de la manière que vous choisissez entre une, deux ou trois cibles.

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

**C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

**C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



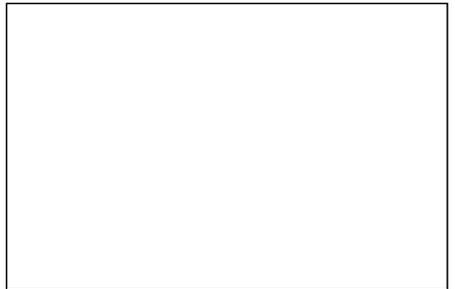
Terrain de base : montagne

**C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

**C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



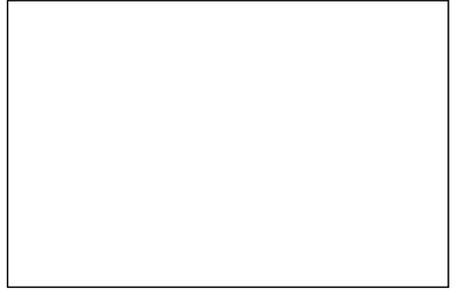
Terrain de base : montagne

**C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Gruul



Terrain : porte

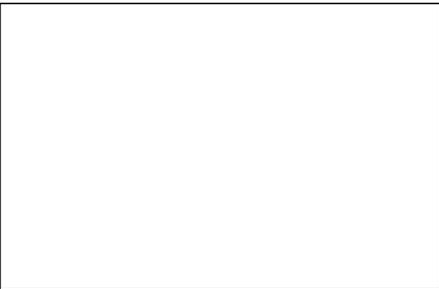
**C**

La Porte de la guilde de Gruul arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



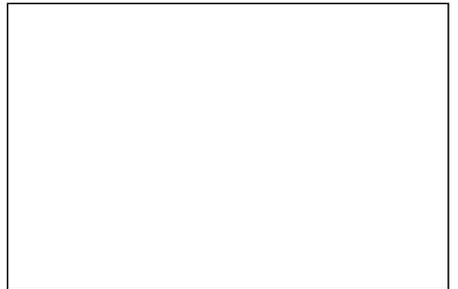
Terrain de base : montagne

**C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Gruul



Terrain : porte

**C**

La Porte de la guilde de Gruul arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Gruul



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde de Gruul arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'abandon



Terrain

R

Le Temple de l'abandon arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de l'abandon arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Gruul



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde de Gruul arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'abandon



Terrain

R

Le Temple de l'abandon arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de l'abandon arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'abandon



Terrain

R

Le Temple de l'abandon arrive sur le champ de bataille engagé.

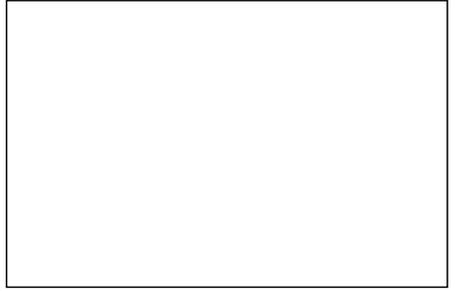
Quand le Temple de l'abandon arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}



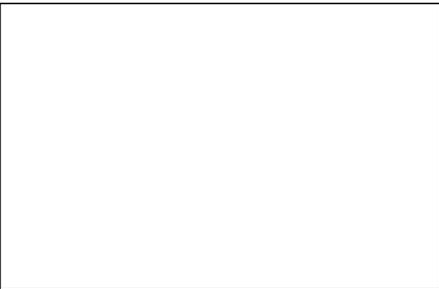
Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'abandon



Terrain

R

Le Temple de l'abandon arrive sur le champ de bataille engagé.

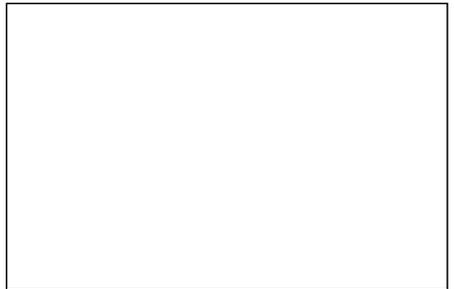
Quand le Temple de l'abandon arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}



Éphémère

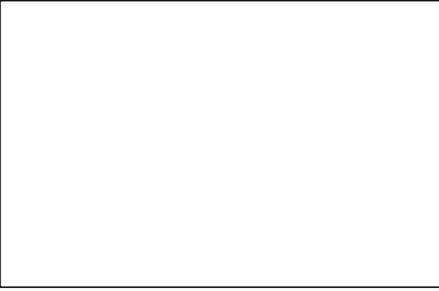
C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}



Éphémère

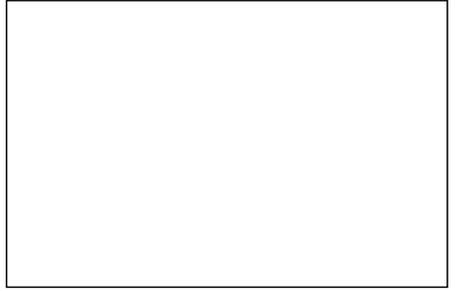
C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

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

Croissance gigantesque

{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc

{R}



Éphémère

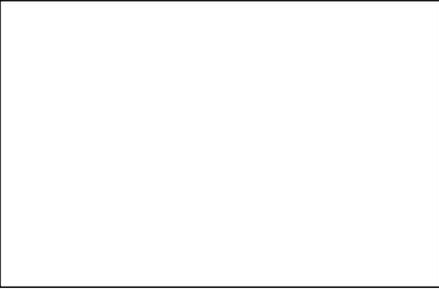
C

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

Frappe foudroyante

{1}{R}



Éphémère

C

La Frappe foudroyante inflige 3 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

Frappe foudroyante

{1}{R}



Éphémère

C

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

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

Geyser volcanique

{X}{R}{R}

Éphémère

U

Le Geysier volcanique inflige X blessures à n'importe quelle cible.

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

Geyser volcanique

{X}{R}{R}

Éphémère

U

Le Geysier volcanique inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geyser volcanique

{X}{R}{R}



Éphémère

U

Le Geyser volcanique inflige X blessures à n'importe quelle cible.

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

Geyser volcanique

{X}{R}{R}



Éphémère

U

Le Geyser volcanique inflige X blessures à n'importe quelle cible.

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

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

Festivités destructrices

{R}{G}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Les Festivités destructrices infligent 2 blessures au contrôleur de ce permanent.

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

Festivités destructrices

{R}{G}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Les Festivités destructrices infligent 2 blessures au contrôleur de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festivités destructrices

{R}{G}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Les Festivités destructrices infligent 2 blessures au contrôleur de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur de polis

{2}{R}{G}

Créature : cyclope

R

Piétinement, protection contre les enchantements {4}{R}{G} : Monstruosité 3. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

À chaque fois que l'Écrabouilleur de polis inflige des blessures de combat à un joueur, si l'Écrabouilleur de polis est monstrueux, détruisez un enchantement ciblé que ce joueur contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festivités destructrices

{R}{G}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Les Festivités destructrices infligent 2 blessures au contrôleur de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sombrer dans l'antiquité

{2}{G}

Rituel

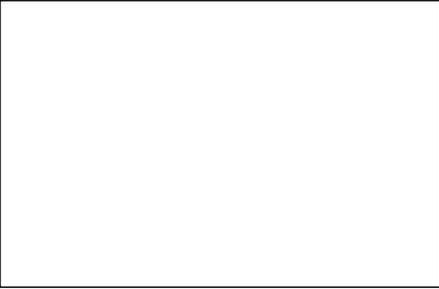
C

Exilez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sombrer dans l'antiquité

{2}{G}



Rituel

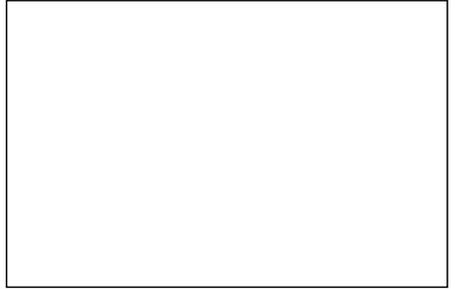
C

Exilez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sombrer dans l'antiquité

{2}{G}



Rituel

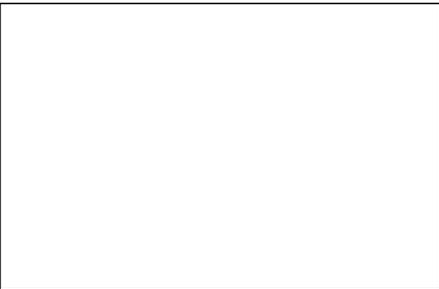
C

Exilez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sombrer dans l'antiquité

{2}{G}



Rituel

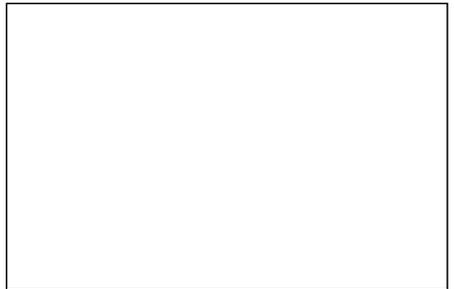
C

Exilez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éruption montagnaise

{2}{R}



Rituel

U

Détruisez une montagne ciblée. L'Éruption montagnaise inflige 3 blessures au contrôleur de ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éruption montagneuse

{2}{R}

Rituel

U

Détruisez une montagne ciblée. L'Éruption montagneuse inflige 3 blessures au contrôleur de ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éruption montagneuse

{2}{R}

Rituel

U

Détruisez une montagne ciblée. L'Éruption montagneuse inflige 3 blessures au contrôleur de ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éruption montagneuse

{2}{R}

Rituel

U

Détruisez une montagne ciblée. L'Éruption montagneuse inflige 3 blessures au contrôleur de ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence de Nyléa

{1}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Quand la Présence de Nyléa arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

Le terrain enchanté a chaque type de terrain de base en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence de Nyléa

{1}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

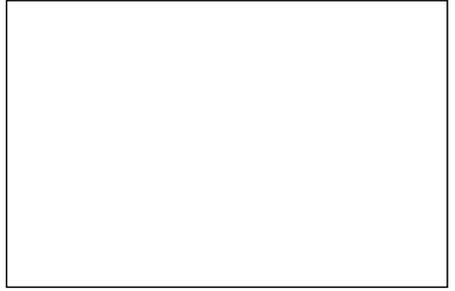
Quand la Présence de Nyléa arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

Le terrain enchanté a chaque type de terrain de base en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence de Nyléa

{1}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

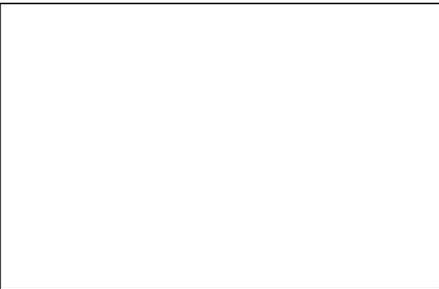
Quand la Présence de Nyléa arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

Le terrain enchanté a chaque type de terrain de base en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence de Nyléa

{1}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Quand la Présence de Nyléa arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

Le terrain enchanté a chaque type de terrain de base en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast