

Ange de platine {7}



Créature-artefact : ange **M**

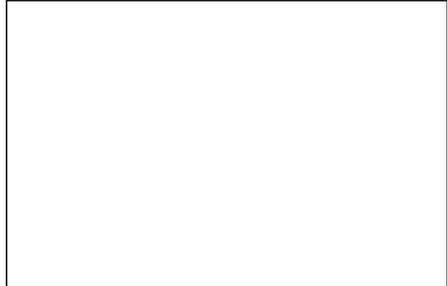
Vol

Vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas la gagner.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poupée de son {5}



Créature-artefact : construction **R**

Indestructible

Au moment où la Poupée de son arrive sur le champ de bataille, choisissez un joueur.

À chaque fois que des blessures sont infligées à la Poupée de son, elle inflige autant de blessures au joueur choisi.

{T} : La Poupée de son s'inflige 1 blessure.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moissonneuse volatile {4}



Créature-artefact : construction **R**

Piétinement

La Moissonneuse volatile attaque chaque combat si possible.

À chaque fois que la Moissonneuse volatile subit des blessures, jouez à pile ou face. Si vous perdez, sacrifiez la Moissonneuse volatile.

Quand la Moissonneuse volatile meurt, jouez à pile ou face. Si vous perdez, elle inflige 4 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briffaud de braises {2}{R}{R}



Créature : élémental **R**

{5}{R}{R} : Monstruosité 3. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

Quand le Briffaud de braises devient monstrueux, chaque joueur sacrifie trois terrains.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crachefeu de Chandra

{2}{R}

Créature : élémental

U

Vol

À chaque fois qu'un adversaire subit des blessures non-combat, le Crachefeu de Chandra gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flagellateur stigmatique

{R}{R}

Créature : élémental et shaman

R

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

À chaque fois que le Flagellateur stigmatique inflige des blessures à un joueur, ce joueur ne peut pas gagner de points de vie pour le restant de la partie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

C?ur de feu d'obsidienne

{1}{R}{R}{R}

Créature : élémental

M

{1}{R}{R} : Mettez un marqueur « brasier » sur le terrain ciblé sans marqueur « brasier » sur lui. Tant que ce terrain a un marqueur « brasier » sur lui, il a « Au début de votre entretien, ce terrain vous inflige 1 blessure. » (Le terrain continue de brûler après que le C?ur de feu d'obsidienne a quitté le champ de bataille.)

4/4

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

Mage scarifiâme

{R}

Créature : humain et sorcier

R

Prouesse

Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures non-combat à une créature qu'un adversaire contrôle, mettez autant de marqueurs -1/-1 sur cette créature à la place.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accidenté // Mouvementé

{1}{R}

Rituel

U

&lt;b>Accidenté</b>  
{1}{R}

Accidenté inflige 2 blessures à chaque créature sans le vol.

&lt;b>Mouvementé</b>  
{5}{R}

Mouvementé inflige 6 blessures à chaque créature avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant de feu

{3}{R}{R}

Créature : élémental

U

Si un sort d'éphémère ou de rituel rouge que vous contrôlez devait infliger des blessures, il inflige le double de ces blessures à la place.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boum // Crac

{1}{R}{5}{R}

Rituel

R

&lt;b>Boum</b>  
{1}{R}

Détruisez un terrain ciblé que vous contrôlez et un terrain ciblé que vous ne contrôlez pas.

&lt;b>Crac</b>  
{5}{R}

Détruisez tous les terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc de mana

{R}



Rituel

R

Vous et un adversaire ciblé lancez chacun une pièce en l'air. Le Choc de mana inflige 1 blessure à chaque joueur dont la pièce retombe sur pile. Répétez la procédure jusqu'à ce que les deux pièces tombent sur face en même temps.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épicentre

{4}{R}



Rituel

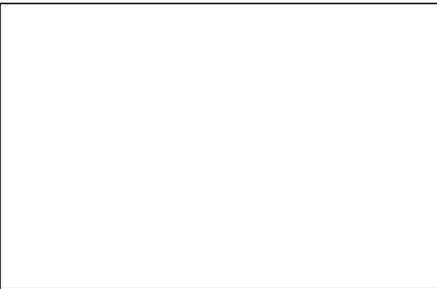
R

Un joueur ciblé sacrifie un terrain.  
Seuil ? Chaque joueur sacrifie tous leurs terrains qu'il contrôle à la place s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couteau // Plaie

{2}{R}



Rituel

R

&lt;b>Couteau</b>

{2}{R}  
Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour-ci. Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures ce tour-ci, elle inflige le double de ces blessures à la place.

&lt;b>Plaie</b>

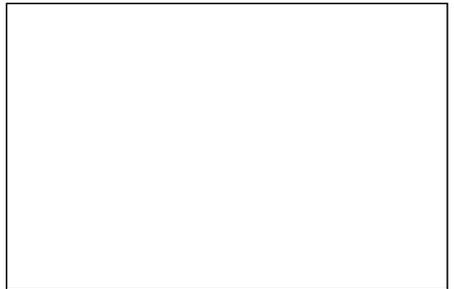
{2}{R}  
Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)

La Plaie inflige 2 blessures à une créature ciblée et 2 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu dévastateur

{4}{R}{R}



Rituel

R

Chaque joueur sacrifie quatre terrains. Le Feu dévastateur inflige 4 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force destructrice

{5}{R}{R}

Rituel

R

Chaque joueur sacrifie cinq terrains.  
La Force destructrice inflige 5 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jökulhlaups

{4}{R}{R}

Rituel

R

Détruisez tous les artefacts, créatures et terrains. Ils ne peuvent pas être régénérés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeu du chaos

{R}{R}{R}

Rituel

R

Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, vous gagnez 1 point de vie et l'adversaire ciblé perd 1 point de vie, et vous pouvez décider de jouer à nouveau. Si vous perdez, vous perdez 1 point de vie et l'adversaire ciblé gagne 1 point de vie et ce joueur peut décider de jouer à nouveau. Doublez les points de vie pris à chaque fois.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Point de rupture

{1}{R}{R}

Rituel

R

N'importe quel joueur peut faire que le Point de rupture lui inflige 6 blessures. Si personne ne le fait, détruisez toutes les créatures. Les créatures détruites de cette manière ne peuvent pas être régénérées.

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

Rudolement

{2}{R}

Rituel

U

N'importe quel joueur peut faire que le Rudolement lui inflige 5 blessures. Si personne ne le fait, le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roue du destin

Rituel

R

Suspension 4 ? {1}{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {1}{R} et exilez-la avec quatre marqueurs « 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.)  
Chaque joueur se défausse de sa main, puis pioche sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surgissement de Chandra

{3}{R}{R}

Rituel

R

Le Surgissement de Chandra inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.  
Cherchez dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Chandra, pyromancienne audacieuse, révélez-la et mettez-la dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**-Tremblements souterrains**

{X}{R}

Rituel

**M**

Les Tremblements souterrains infligent X blessures à chaque créature sans le vol. Si X vaut 4 ou plus, détruisez tous les artefacts. Si X vaut 8 ou plus, créez un jeton de créature 8/8 rouge Léopard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Citadelle de sombracier**

Terrain-artefact

**U**

Indestructible  
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Cataractes iridescentes**

Terrain

**R**

Indestructible  
{T} : Ajoutez {C}.  
{5}, {T} : Ajoutez cinq manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.

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

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  
{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 de la Folie aveugle



Terrain : montagne

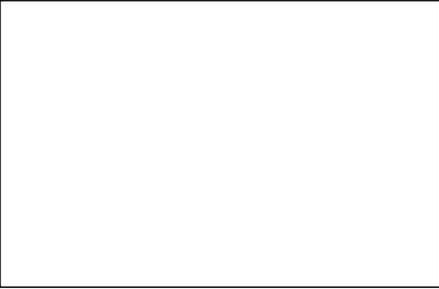
U

La Montagne de la Folie aveugle arrive sur le champ de bataille engagée.

{R}, {T} : Mélangez votre bibliothèque. N'activez que si vous contrôlez au moins deux permanents rouges.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phare hermétique



Terrain

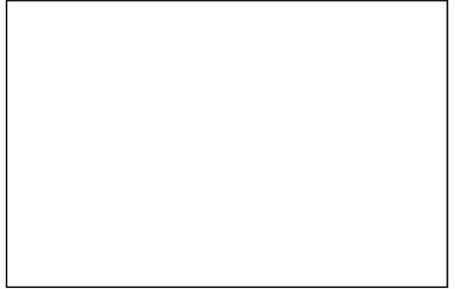
U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vos adversaires contrôlent perdent la défense talismanique et le linceul et ne peuvent pas avoir la défense talismanique ou le linceul.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volcan assoupi



Terrain

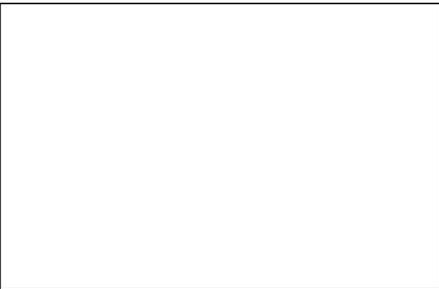
U

Le Volcan assoupi arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Volcan assoupi arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne renvoyiez une montagne dégagée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du cimetière marin



Terrain

R

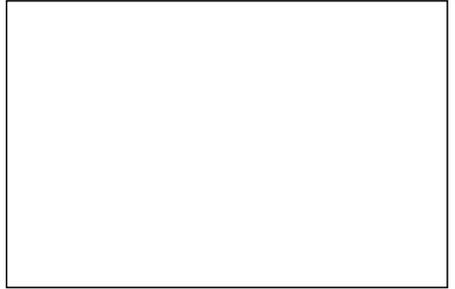
{T} : Ajoutez {C}.

{3} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Temple du cimetière marin depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baguette du chaos

{3}



Artefact

R

{4}, {T} : Un adversaire ciblé exile les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte d'éphémère ou de rituel. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana. Mettez ensuite les cartes exilées qui n'ont pas été lancées de cette manière au-dessous de cette bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Voile de Chaîne

{4}



Artefact légendaire

M

Au début de votre étape de fin, si vous n'avez activé aucune capacité de loyauté de planeswalker ce tour-ci, vous perdez 2 points de vie.

{4}, {T} : Pour chaque planeswalker que vous contrôlez, vous pouvez activer une de ses capacités de loyauté une fois ce tour-ci comme si aucune de ses capacités de loyauté n'avait été activée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ganteflet du pyromancien

{5}



Artefact

R

Si un sort d'éphémère ou de rituel rouge que vous contrôlez, ou un planeswalker rouge que vous contrôlez, devait infliger des blessures à un permanent ou à un joueur, il inflige autant de blessures plus 2 à ce permanent ou à ce joueur à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lunettes du pyromancien

{5}



Artefact légendaire

M

{T} : Ajoutez {R}. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort d'éphémère ou de rituel rouge, copiez ce sort et vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaille de rubis

{2}

Artefact

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tas-boum

{4}

Artefact

R

{T} : Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, détruisez tous les permanents non-terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pouce de Krark

{2}

Artefact légendaire

R

Si vous deviez jouer à pile ou face, lancez à la place deux pièces et ignorez l'une d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra embrasée

{4}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra

M

{+1} : Défaussez-vous d'une carte. Si une carte rouge est défaussée de cette manière, Chandra embrasée inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

{-2} : Chaque joueur se défausse de sa main et pioche ensuite trois cartes.

{-7} : Lancez n'importe quel nombre de cartes d'éphémères et/ou de rituel rouges ciblées depuis votre cimetière sans payer leurs coûts de mana.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra Nalaàr

{3}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra

M

{+1} : Chandra Nalaàr inflige 1 blessure à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé.

{-X} : Chandra Nalaàr inflige X blessures à une créature ciblée.

{-8} : Chandra Nalaàr inflige 10 blessures à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé et à chaque créature que ce joueur contrôle ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, pyromancienne audacieuse

{4}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra

M

{+1} : Ajoutez {R}{R}. Chandra, pyromancienne audacieuse inflige 2 blessures à un joueur ciblé.

{-3} : Chandra, pyromancienne audacieuse inflige 3 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

{-7} : Chandra, pyromancienne audacieuse inflige 10 blessures à un joueur ciblé et à chaque créature et planeswalker qu'il contrôle.

5/

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

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

Jaya Ballard

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

Planeswalker légendaire : Jaya

M

{+1} : Ajoutez {R}{R}{R}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'éphémère ou de rituel.

{+1} : Défaussez-vous de jusqu'à trois cartes, puis piochez autant de cartes.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Vous pouvez lancer des sorts d'éphémère et de rituel depuis votre cimetière. Si un sort lancé de cette manière devait être mis dans votre cimetière, exilez-le à la place. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autodafé

{4}{R}

Éphémère

U

L'Autodafé inflige 6 blessures à une créature ciblée. Quand cette créature meurt ce tour-ci, exilez le cimetière de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tibalt, Sang-de-démon

{R}{R}

Planeswalker légendaire : Tibalt

M

{+1} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte au hasard.

{-4} : Tibalt Sang-de-démon inflige au joueur ciblé un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans la main de ce joueur.

{-6} : Acquérez le contrôle de toutes les créatures jusqu'à la fin du tour. Dégagez-les. Elles acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant

{2}{R}

Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charge à voltage

{2}{R}

Éphémère

C

La Charge à voltage inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouragan stellaire

{X}{R}{R}

Éphémère

R

L'Ouragan stellaire inflige X blessures à chaque créature.

Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orage de comètes

{X}{R}{R}

Éphémère

M

Multikick {1} (Vous pouvez payer {1} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Choisissez n'importe quelle cible, puis choisissez une autre cible pour chaque fois que ce sort a été kické. L'Orage de comètes inflige X blessures à chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pas instable

{R}

Éphémère

U

Kick {3}{R} (Vous pouvez payer {3}{R} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour-ci. Si ce sort a été kické, il inflige 5 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyrohélice de Chandra

{1}{R}

Éphémère

C

La Pyrohélice de Chandra inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retombées volcaniques

{1}{R}{R}

Éphémère

U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
Les Retombées volcaniques infligent 2 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résonance de l'impact

{1}{R}

Éphémère

R

La Résonance de l'impact inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de créatures ciblées, X étant le nombre le plus élevé de blessures infligées par une source à un permanent ou à un joueur ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe gobeline

{1}{R}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous pouvez jouer à pile ou face. Si vous gagnez, mettez un marqueur « mèche » sur la Bombe gobeline. Si vous perdez, retirez un marqueur « mèche » de la Bombe gobeline.  
Retirez 5 marqueurs « mèche » de la Bombe gobeline, sacrifiez la Bombe gobeline : La Bombe gobeline inflige 20 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaos planaire

{2}{R}

Enchantement

U

Au début de votre entretien, jouez à pile ou face. Si vous perdez, sacrifiez le Chaos planaire.  
À chaque fois qu'un joueur lance un sort, ce joueur joue à pile ou face. S'il perd, contrecarrez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourneau de Rajh

{1}{R}{R}{R}

Enchantement

R

Si une source devait infliger des blessures à un permanent ou un joueur, elle inflige à la place le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flash d'Æther

{2}{R}{R}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, le Flash d'Æther lui inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de supplice

{2}{R}{R}

Enchantement

R

Si la Ligne ley de supplice est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.  
Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie.  
Les blessures ne peuvent pas être prévenues.

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

Précepte des dieux jumeaux

{3}{R}{R}

Enchantement

R

Flash

Si une source devait infliger des blessures à un permanent ou à un joueur, elle inflige à la place le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orage de probabilités

{3}{R}{R}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un joueur lance un sort depuis sa main, ce joueur l'exile, puis exile les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à exiler une carte qui partage un type de carte avec lui. Ce joueur peut lancer cette carte sans payer son coût de mana. Il met ensuite toutes les cartes exilées avec l'Orage de probabilités au-dessous de sa bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête de la Pure Flamme

{R}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une source que vous contrôlez inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête de la Pure Flamme. Retirez quatre marqueurs « quête » de la Quête de la Pure Flamme et sacrifiez-la : Si n'importe quelle source que vous contrôlez devait infliger des blessures à un permanent ou un joueur ce tour-ci, elle inflige le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sables brûlants

{3}{R}{R}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature meurt, le contrôleur de cette créature sacrifie un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tresse de feu

{1}{R}

Enchantement

R

Entretien cumulatif ? Ajoutez {R}. (Au début de votre entretien, mettez un marqueur « âge » sur ce permanent puis sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'entretien pour chaque marqueur « âge » sur lui.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serment de Chandra

{1}{R}

Enchantement

R

Quand le Serment de Chandra arrive sur le champ de bataille, il inflige 3 blessures à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

Au début de chaque étape de fin, si un planeswalker est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, le Serment de Chandra inflige 2 blessures à chaque adversaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, feu de Kaladesh

{1}{R}{R}

Créature légendaire : humain et shamane

M

À chaque fois que vous lancez un sort rouge, dégagez Chandra, feu de Kaladesh.

{T} : Chandra, feu de Kaladesh inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker. Si Chandra a infligé au moins 3 blessures ce tour-ci, exilez-la, puis renvoyez-la sur le champ de bataille, transformée, sous le contrôle de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

