


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

Boule fulgurante {R}{R}{R}

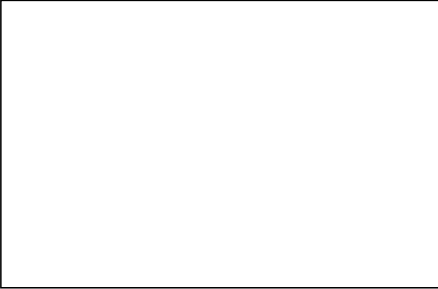


Créature : élémental R
Piétinement, Célérité
Au début de l'étape de fin, sacrifiez la Boule fulgurante.

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule fulgurante {R}{R}{R}

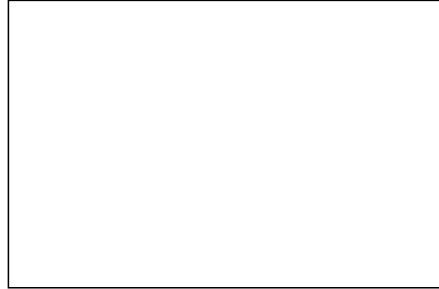


Créature : élémental R
Piétinement, Célérité
Au début de l'étape de fin, sacrifiez la Boule fulgurante.

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diable vexatoire {R}




Créature : diable R
Quand le Diable vexatoire arrive sur le champ de bataille, n'importe quel adversaire peut faire qu'il lui inflige 4 blessures. Si un joueur fait ainsi, sacrifiez le Diable vexatoire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabte vexatoire {R}




Créature : diabte R

Quand le Diabte vexatoire arrive sur le champ de bataille, n'importe quel adversaire peut faire qu'il lui inflige 4 blessures. Si un joueur fait ainsi, sacrifiez le Diabte vexatoire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabte vexatoire {R}



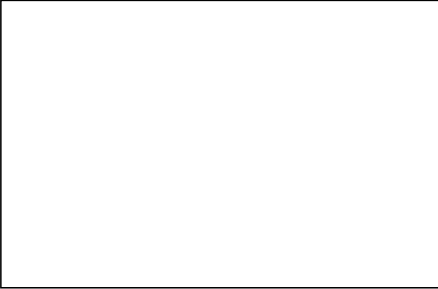
Créature : diabte R

Quand le Diabte vexatoire arrive sur le champ de bataille, n'importe quel adversaire peut faire qu'il lui inflige 4 blessures. Si un joueur fait ainsi, sacrifiez le Diabte vexatoire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabte vexatoire {R}



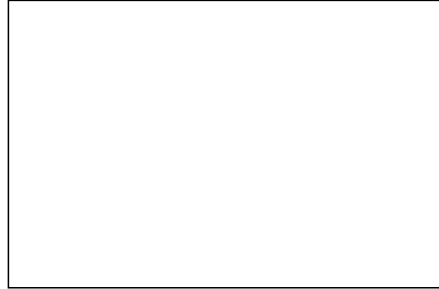
Créature : diabte R

Quand le Diabte vexatoire arrive sur le champ de bataille, n'importe quel adversaire peut faire qu'il lui inflige 4 blessures. Si un joueur fait ainsi, sacrifiez le Diabte vexatoire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidolon de la Grande célébration {R}{R}



Créature-enchantement : esprit R

À chaque fois qu'un joueur lance un sort ayant un coût converti de mana inférieur ou égal à 3, l'Eidolon de la Grande célébration inflige 2 blessures à ce joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidolon de la Grande célébration

{R}{R}

Créature-enchantement : esprit

R

À chaque fois qu'un joueur lance un sort ayant un coût converti de mana inférieur ou égal à 3, l'Eidolon de la Grande célébration inflige 2 blessures à ce joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'étincelles

{R}

Créature : élémental

U

Piétinement, célérité (Si cette créature inflige suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle inflige le reste de ses blessures au joueur défenseur. Cette créature peut attaquer et (T) dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)
À la fin du tour, sacrifiez l'Élémental d'étincelles.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidolon de la Grande célébration

{R}{R}

Créature-enchantement : esprit

R

À chaque fois qu'un joueur lance un sort ayant un coût converti de mana inférieur ou égal à 3, l'Eidolon de la Grande célébration inflige 2 blessures à ce joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'étincelles

{R}

Créature : élémental

U

Piétinement, célérité (Si cette créature inflige suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle inflige le reste de ses blessures au joueur défenseur. Cette créature peut attaquer et (T) dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)
À la fin du tour, sacrifiez l'Élémental d'étincelles.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'étincelles

{R}



Créature : élémental

U

Piétinement, célérité (Si cette créature inflige suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle inflige le reste de ses blessures au joueur défenseur. Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)
À la fin du tour, sacrifiez l'Élémental d'étincelles.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel simiesque

{2}{R}



Créature : grand singe et esprit

C

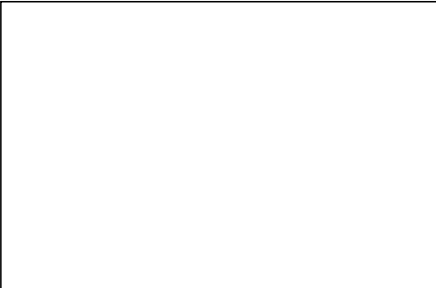
Retirez de la partie le Guide spirituel simiesque de votre main : Ajoutez {R} à votre réserve.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'étincelles

{R}



Créature : élémental

U

Piétinement, célérité (Si cette créature inflige suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle inflige le reste de ses blessures au joueur défenseur. Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)
À la fin du tour, sacrifiez l'Élémental d'étincelles.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel simiesque

{2}{R}



Créature : grand singe et esprit

C

Retirez de la partie le Guide spirituel simiesque de votre main : Ajoutez {R} à votre réserve.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel simiesque

{2}{R}



Créature : grand singe et esprit

C

Retirez de la partie le Guide spirituel simiesque de votre main : Ajoutez {R} à votre réserve.

2/2

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

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

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

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

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

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

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

Sinistre Lavamancien

{R}

Créature : humain et sorcier

R

{R}, {T}, exiliez 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

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.

<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

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.

<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

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.

<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

Éclair de faille

{2}{R}

Rituel

C

L'Éclair de faille inflige 3 blessures à une cible, créature ou joueur.

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 vous retirez le dernier, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de faille

{2}{R}

Rituel

C

L'Éclair de faille inflige 3 blessures à une cible, créature ou joueur.

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 vous retirez le dernier, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de faille

{2}{R}

Rituel

C

L'Éclair de faille inflige 3 blessures à une cible, créature ou joueur.

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 vous retirez le dernier, 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} (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.)

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

Éclairer la piste

{2}{R}

Rituel

U

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.)
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

Éclairer la piste

{2}{R}

Rituel

U

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.)
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

Éclairer la piste

{2}{R}

Rituel

U

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.)
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

Foudre

{R}


Éphémère

C

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

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


Foudre {R}



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

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

Pointe de lave {R}



Rituel : arcane **C**
La Pointe de lave inflige 3 blessures au joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de lave

{R}

Rituel : arcane

C

La Pointe de lave inflige 3 blessures au joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de lave

{R}

Rituel : arcane

C

La Pointe de lave inflige 3 blessures au joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de lave

{R}

Rituel : arcane

C

La Pointe de lave inflige 3 blessures au joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés

Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



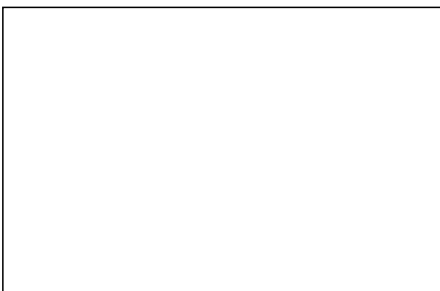
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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
{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

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 un coût converti de mana inférieur ou égal à 3 ciblée de votre cimetière. Si cette carte devait être mise dans votre cimetière ce tour-ci, exilez-la à la place.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

