

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert brûlé par le soleil



Terrain : désert

Quand le Désert brûlé par le soleil arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à un joueur ciblé.

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert brûlé par le soleil



Terrain : désert

Quand le Désert brûlé par le soleil arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à un joueur ciblé.

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert brûlé par le soleil



Terrain : désert

Quand le Désert brûlé par le soleil arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à un joueur ciblé.

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert brûlé par le soleil



Terrain : désert

Quand le Désert brûlé par le soleil arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à un joueur ciblé.

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc

{R}



Éphémère

Le Choc inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc

{R}



Éphémère

Le Choc inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc

{R}



Éphémère

Le Choc inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc

{R}



Éphémère

Le Choc inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Giclée de magma

{R}



Éphémère

La Giclée de magma inflige 2 blessures à la créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}



Éphémère

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à une cible, créature ou joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Giclée de magma

{R}



Éphémère

La Giclée de magma inflige 2 blessures à la créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}



Éphémère

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à une cible, créature ou joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}

Éphémère

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à une cible, créature ou joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fissuration

{1}{R}

Éphémère

Choisissez l'un —

- La Fissuration inflige 3 blessures à la créature ciblée.
- Détruisez l'artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}

Éphémère

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à une cible, créature ou joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fissuration

{1}{R}

Éphémère

Choisissez l'un —

- La Fissuration inflige 3 blessures à la créature ciblée.
- Détruisez l'artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, torche de la défiance

{2}{R}{R}

Planeswalker : Chandra

{+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} à votre réserve.

{-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 une cible, créature ou joueur. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messenger de Bomat

{1}

Créature-artefact : construction

Célérité

À chaque fois que le Messenger de Bomat attaque, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée. (Vous ne pouvez pas la regarder.)

{R}, défaussez-vous de votre main, sacrifiez le Messenger de Bomat : Mettez toutes les cartes exilées par le Messenger de Bomat dans les mains de leurs propriétaires.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messenger de Bomat

{1}

Créature-artefact : construction

Célérité

À chaque fois que le Messenger de Bomat attaque, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée. (Vous ne pouvez pas la regarder.)

{R}, défaussez-vous de votre main, sacrifiez le Messenger de Bomat : Mettez toutes les cartes exilées par le Messenger de Bomat dans les mains de leurs propriétaires.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messenger de Bomat

{1}

Créature-artefact : construction

Célérité


À chaque fois que le Messenger de Bomat attaque, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée. (Vous ne pouvez pas la regarder.)

{R}, défaussez-vous de votre main, sacrifiez le Messenger de Bomat : Mettez toutes les cartes exilées par le Messenger de Bomat dans les mains de leurs propriétaires.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messenger de Bomat {1}




Créature-artefact : construction
 Célérité
 À chaque fois que le Messenger de Bomat attaque, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée. (Vous ne pouvez pas la regarder.)
 {R}, défaussez-vous de votre main, sacrifiez le Messenger de Bomat : Mettez toutes les cartes exilées par le Messenger de Bomat dans les mains de leurs propriétaires.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kari Zev, pillarde de vaisseau volant {1}{R}

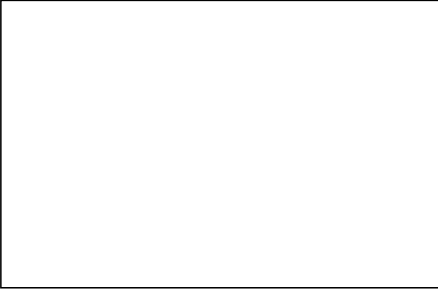


Créature légendaire : humain et pirate
 Initiative, menace
 À chaque fois que Kari Zev, pillarde de vaisseau volant attaque, créez, engagé et attaquant, un jeton de créature légendaire 2/1 rouge Singe appelé Ragavan. Exilez ce jeton à la fin du combat.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kari Zev, pillarde de vaisseau volant {1}{R}

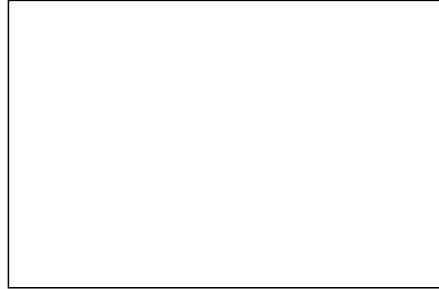


Créature légendaire : humain et pirate
 Initiative, menace
 À chaque fois que Kari Zev, pillarde de vaisseau volant attaque, créez, engagé et attaquant, un jeton de créature légendaire 2/1 rouge Singe appelé Ragavan. Exilez ce jeton à la fin du combat.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kari Zev, pillarde de vaisseau volant {1}{R}



Créature légendaire : humain et pirate
 Initiative, menace
 À chaque fois que Kari Zev, pillarde de vaisseau volant attaque, créez, engagé et attaquant, un jeton de créature légendaire 2/1 rouge Singe appelé Ragavan. Exilez ce jeton à la fin du combat.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciateur de gloire

{3}{R}{R}

Créature : dragon

Vol, célérité

Vous pouvez surmener l'Annonciateur de gloire au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, il inflige 4 blessures à une créature non-Dragon ciblée qu'un adversaire contrôle. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasseur de la moisson Ahn

{2}{R}

Créature : minotaure et guerrier

Célérité

Vous pouvez surmener le Fracasseur de la moisson Ahn au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, la créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasseur de la moisson Ahn

{2}{R}

Créature : minotaure et guerrier

Célérité

Vous pouvez surmener le Fracasseur de la moisson Ahn au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, la créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasseur de la moisson Ahn

{2}{R}

Créature : minotaure et guerrier

Célérité

Vous pouvez surmener le Fracasseur de la moisson Ahn au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, la créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasseur de la moisson Ahn

{2}{R}

Créature : minotaure et guerrier

Célérité

Vous pouvez surmener le Fracasseur de la moisson Ahn au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, la créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage scarifiâme

{R}

Créature : humain et sorcier

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

Hazoret la Fervente

{3}{R}

Créature légendaire : dieu

Indestructible, célérité

Hazoret la Fervente ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous n'ayez une carte ou moins en main.

{2}{R}, défaussez-vous d'une carte : Hazoret inflige 2 blessures à chaque adversaire.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage scarifiâme

{R}

Créature : humain et sorcier

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

Mage scarifiâme

{R}

Créature : humain et sorcier

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

Mentor exigeant

{1}{R}

Créature : humain et clerc

À chaque fois qu'un adversaire active une capacité d'un artefact, d'une créature ou d'un terrain sur le champ de bataille, si ce n'est pas une capacité de mana, le Mentor exigeant inflige 2 blessures à ce joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor exigeant

{1}{R}

Créature : humain et clerc

À chaque fois qu'un adversaire active une capacité d'un artefact, d'une créature ou d'un terrain sur le champ de bataille, si ce n'est pas une capacité de mana, le Mentor exigeant inflige 2 blessures à ce joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor exigeant

{1}{R}


Créature : humain et clerc

À chaque fois qu'un adversaire active une capacité d'un artefact, d'une créature ou d'un terrain sur le champ de bataille, si ce n'est pas une capacité de mana, le Mentor exigeant inflige 2 blessures à ce joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brandon fanatique {R}




Créature : goblin et pirate
Célérité
{T}, sacrifiez le Brandon fanatique : Il inflige 1 blessure à une cible, créature ou joueur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brandon fanatique {R}

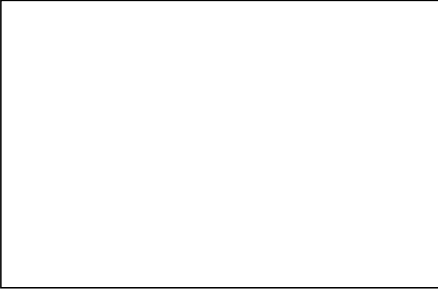


Créature : goblin et pirate
Célérité
{T}, sacrifiez le Brandon fanatique : Il inflige 1 blessure à une cible, créature ou joueur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brandon fanatique {R}

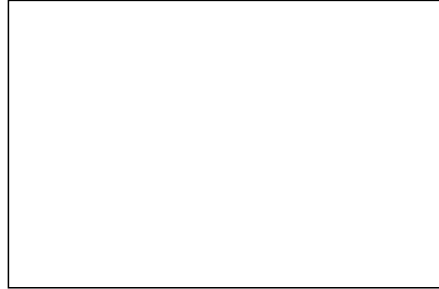


Créature : goblin et pirate
Célérité
{T}, sacrifiez le Brandon fanatique : Il inflige 1 blessure à une cible, créature ou joueur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brandon fanatique {R}



Créature : goblin et pirate
Célérité
{T}, sacrifiez le Brandon fanatique : Il inflige 1 blessure à une cible, créature ou joueur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

