

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

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

Étendues sauvages en évolution



Terrain

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de
base et mettez-la sur le champ de bataille engagée et
mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de
base et mettez-la sur le champ de bataille engagée et
mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de
base et mettez-la sur le champ de bataille engagée et
mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de
base et mettez-la sur le champ de bataille engagée et
mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de cendres



Terrain

Les Landes de cendres arrivent sur le champ de bataille engagées.

{T} : Ajoutez {B} ou {R} 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

Landes de cendres



Terrain

Les Landes de cendres arrivent sur le champ de bataille engagées.

{T} : Ajoutez {B} ou {R} 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

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}



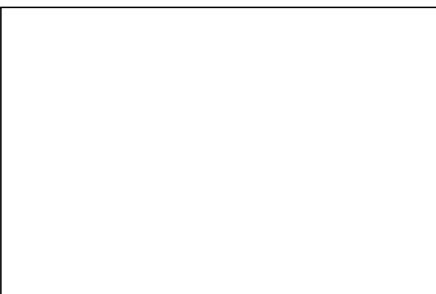
Éphémère

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

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 n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}



Éphémère

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désintégration illicite

{1}{B}{R}



Éphémère

Détruisez une créature ciblée. Si vous contrôlez un artefact, la Désintégration illicite inflige 3 blessures au contrôleur de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}



Éphémère

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désintégration illicite

{1}{B}{R}



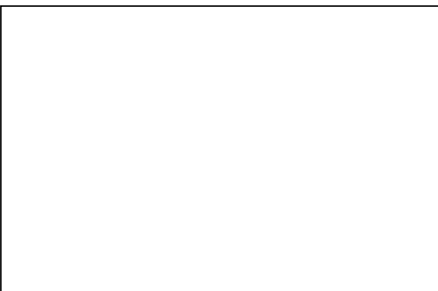
Éphémère

Détruisez une créature ciblée. Si vous contrôlez un artefact, la Désintégration illicite inflige 3 blessures au contrôleur de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Flamme de Keld

{1}{R}



Enchantement : saga

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

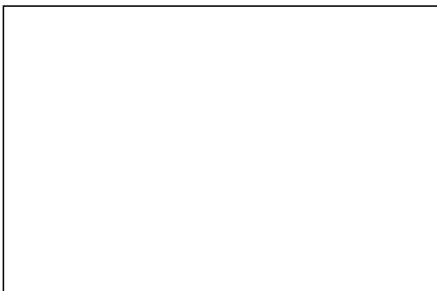
I — Défaussez-vous de votre main.

II — Piochez deux cartes.

III — Si une source rouge que vous contrôlez devait infliger des blessures à un permanent ou à un joueur ce tour-ci, elle inflige autant de blessures plus 2 à ce permanent ou à ce joueur à la place.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de sorcier

{2}{R}



Éphémère

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si vous contrôlez un sorcier.

L'Éclair de sorcier inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Flamme de Keld

{1}{R}



Enchantement : saga

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

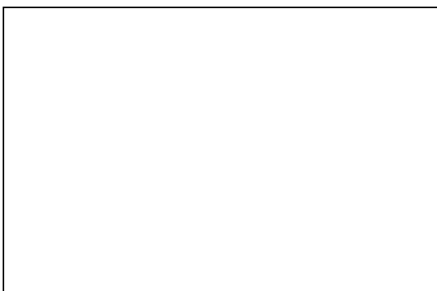
I — Défaussez-vous de votre main.

II — Piochez deux cartes.

III — Si une source rouge que vous contrôlez devait infliger des blessures à un permanent ou à un joueur ce tour-ci, elle inflige autant de blessures plus 2 à ce permanent ou à ce joueur à la place.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de sorcier

{2}{R}



Éphémère

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si vous contrôlez un sorcier.

L'Éclair de sorcier inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de sorcier

{2}{R}

Éphémère

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si vous contrôlez un sorcier.

L'Éclair de sorcier inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur du seigneur de guerre

{R}

Rituel

Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de sorcier

{2}{R}

Éphémère

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si vous contrôlez un sorcier.

L'Éclair de sorcier inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur du seigneur de guerre

{R}

Rituel

Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

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

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

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

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

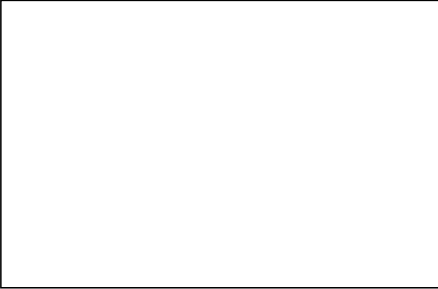
À chaque fois que le Messenger de Bomat attaque, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée. (Vous ne pouvez pas la regarder.)

{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

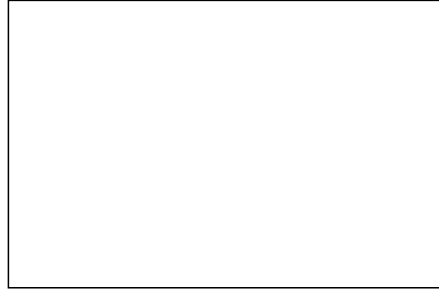
À chaque fois que le Messenger de Bomat attaque, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée. (Vous ne pouvez pas la regarder.)

{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

Parasite du rebut {2}



Créature-artefact : construction


Le Parasite du rebut ne peut pas bloquer.

{1}{B}, exilez une autre carte de créature depuis votre cimetière : Renvoyez sur le champ de bataille le Parasite du rebut depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite du rebut {2}



Créature-artefact : construction


Le Parasite du rebut ne peut pas bloquer.

{1}{B}, exilez une autre carte de créature depuis votre cimetière : Renvoyez sur le champ de bataille le Parasite du rebut depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite du rebut {2}



Créature-artefact : construction


Le Parasite du rebut ne peut pas bloquer.

{1}{B}, exilez une autre carte de créature depuis votre cimetière : Renvoyez sur le champ de bataille le Parasite du rebut depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite du rebut {2}



Créature-artefact : construction

Le Parasite du rebut ne peut pas bloquer.

{1}{B}, exilez une autre carte de créature depuis votre cimetière : Renvoyez sur le champ de bataille le Parasite du rebut depuis votre cimetière.

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

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

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

Coureur des laves guitûk

{R}



Créature : humain et sorcier

Tant qu'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, le Coureur des laves guitûk gagne +1/+0 et a la célérité.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coureur des laves guitûk

{R}



Créature : humain et sorcier

Tant qu'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, le Coureur des laves guitûk gagne +1/+0 et a la célérité.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coureur des laves guitûk

{R}



Créature : humain et sorcier

Tant qu'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, le Coureur des laves guitûk gagne +1/+0 et a la célérité.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coureur des laves guitûk

{R}



Créature : humain et sorcier

Tant qu'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, le Coureur des laves guitûk gagne +1/+0 et a la célérité.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

