

Chevaucheurs d'avalanche {3}{R}



Créature : humain et nomade P  
Célérité  
Echo {3}{R}  
Quand les Chevaucheurs d'avalanches arrivent sur le champ de bataille, détruisez le terrain ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevaucheurs d'avalanche {3}{R}



Créature : humain et nomade P  
Célérité  
Echo {3}{R}  
Quand les Chevaucheurs d'avalanches arrivent sur le champ de bataille, détruisez le terrain ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevaucheurs d'avalanche {3}{R}



Créature : humain et nomade P  
Célérité  
Echo {3}{R}  
Quand les Chevaucheurs d'avalanches arrivent sur le champ de bataille, détruisez le terrain ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevaucheurs d'avalanche {3}{R}



Créature : humain et nomade P  
Célérité  
Echo {3}{R}  
Quand les Chevaucheurs d'avalanches arrivent sur le champ de bataille, détruisez le terrain ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappeur à l'arc

{3}{R}{R}

Créature : bête

R

{R}, exilez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque :  
Le Frappeur à l'arc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel simiesque

{2}{R}

Créature : grand singe et esprit

C

Exilez le Guide spirituel simiesque depuis votre main :  
Ajoutez {R}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappeur à l'arc

{3}{R}{R}

Créature : bête

R

{R}, exilez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque :  
Le Frappeur à l'arc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel simiesque

{2}{R}

Créature : grand singe et esprit

C

Exilez le Guide spirituel simiesque depuis votre main :  
Ajoutez {R}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel simiesque

{2}{R}



Créature : grand singe et esprit

C

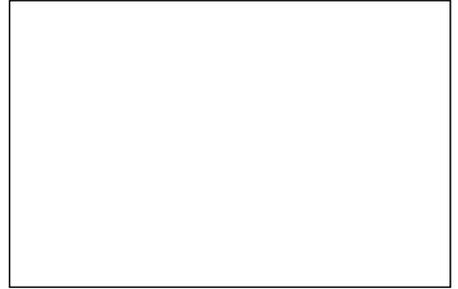
Exilez le Guide spirituel simiesque depuis votre main :  
Ajoutez {R}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jaya Ballard, mage de force

{1}{R}{R}



Créature légendaire : humain et sortisan

R

{R}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Détruisez un  
permanent bleu ciblé.

{1}{R}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Jaya Ballard,  
mage de force inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.  
Une créature blessée de cette manière ne peut pas être  
régénérée ce tour-ci.

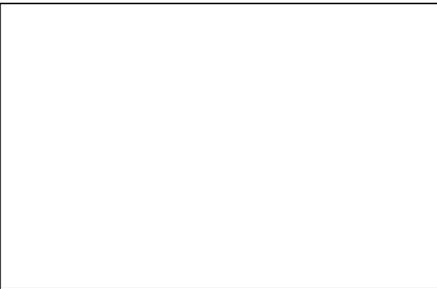
{5}{R}{R}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Jaya Ballard  
inflige 6 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel simiesque

{2}{R}



Créature : grand singe et esprit

C

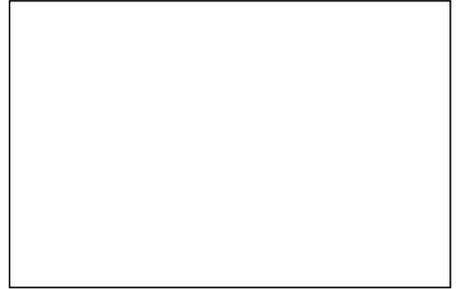
Exilez le Guide spirituel simiesque depuis votre main :  
Ajoutez {R}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jaya Ballard, mage de force

{1}{R}{R}



Créature légendaire : humain et sortisan

R

{R}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Détruisez un  
permanent bleu ciblé.

{1}{R}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Jaya Ballard,  
mage de force inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.  
Une créature blessée de cette manière ne peut pas être  
régénérée ce tour-ci.

{5}{R}{R}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Jaya Ballard  
inflige 6 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Mage du Parchemin** {R}



Créature : humain et sorcier **R**

{3}, {T} : Choisissez un nom de carte, puis révélez au hasard une carte de votre main. Si cette carte a le nom choisi, le Mage du Parchemin inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Marchefeu slith** {R}{R}



Créature : slith **U**

Célérité

À chaque fois que le Marchefeu slith inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Mage du Parchemin** {R}



Créature : humain et sorcier **R**

{3}, {T} : Choisissez un nom de carte, puis révélez au hasard une carte de votre main. Si cette carte a le nom choisi, le Mage du Parchemin inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Marchefeu slith** {R}{R}



Créature : slith **U**

Célérité

À chaque fois que le Marchefeu slith inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Marchefeu slith** {R}{R}



Créature : slith U

Célérité

À chaque fois que le Marchefeu slith inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

1/1

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

**Marchefeu slith** {R}{R}



Créature : slith U

Célérité

À chaque fois que le Marchefeu slith inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

1/1

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

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

Pluie en fusion

{1}{R}{R}

Rituel

U

Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était non-base, la Pluie en fusion inflige 2 blessures au contrôleur du terrain.

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

Pluie en fusion

{1}{R}{R}

Rituel

U

Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était non-base, la Pluie en fusion inflige 2 blessures au contrôleur du terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie en fusion

{1}{R}{R}

Rituel

U

Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était non-base, la Pluie en fusion inflige 2 blessures au contrôleur du terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier

Terrain-artefact

U

Indestructible  
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie en fusion

{1}{R}{R}

Rituel

U

Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était non-base, la Pluie en fusion inflige 2 blessures au contrôleur du terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier

Terrain-artefact

U

Indestructible  
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracrier



Terrain-artefact U

Indestructible  
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracrier

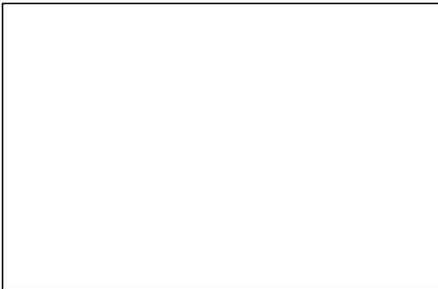


Terrain-artefact U

Indestructible  
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



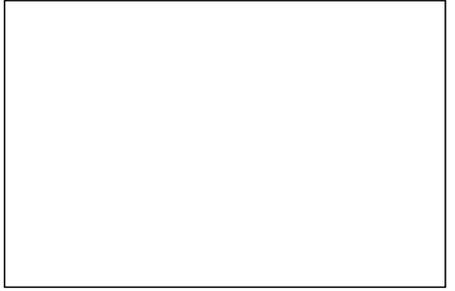
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, 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

Fondrière sanguinolente



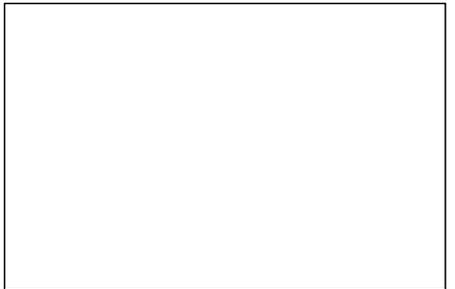
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, 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  
{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

Jet de magma

{1}{R}



Éphémère

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma

{1}{R}



Éphémère

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

C

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

Rituel de désespoir

{1}{R}

Éphémère : arcane

U

Ajoutez {R}{R}{R}.

Imprégnation d'arcane {1}{R} (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

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

Rituel de désespoir

{1}{R}

Éphémère : arcane

U

Ajoutez {R}{R}{R}.

Imprégnation d'arcane {1}{R} (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de désespoir

{1}{R}

Éphémère : arcane

U

Ajoutez {R}{R}{R}.

Imprégnation d'arcane {1}{R} (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Genju des cimes

{R}

Enchantement : aura

U

Enchanter: montagne

{2} : La montagne enchantée devient une créature 6/1 rouge Esprit jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Quand la montagne enchantée est mise dans un cimetière, vous pouvez renvoyer le Genju des cimes depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de désespoir

{1}{R}

Éphémère : arcane

U

Ajoutez {R}{R}{R}.

Imprégnation d'arcane {1}{R} (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Genju des cimes

{R}

Enchantement : aura

U

Enchanter: montagne

{2} : La montagne enchantée devient une créature 6/1 rouge Esprit jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Quand la montagne enchantée est mise dans un cimetière, vous pouvez renvoyer le Genju des cimes depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fête fracassante

{R}



Rituel

U

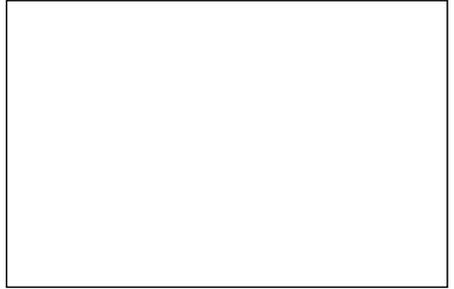
Duplication {R} (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)

Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fête fracassante

{R}



Rituel

U

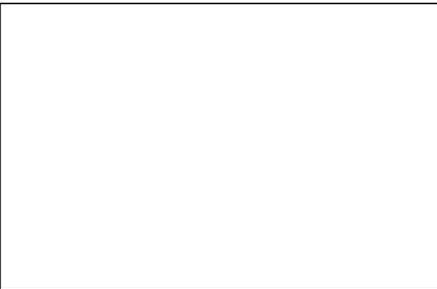
Duplication {R} (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)

Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fête fracassante

{R}



Rituel

U

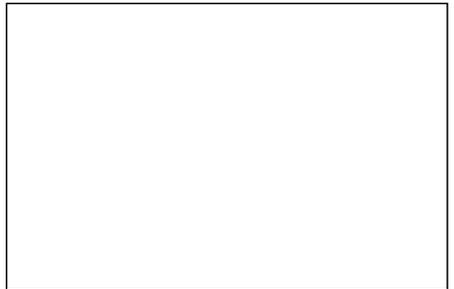
Duplication {R} (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)

Détruisez un artefact ciblé.

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

Pyroclasme

{1}{R}

Rituel

U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salage rigoureux

{2}{R}{R}

Rituel

U

Exilez un terrain non-base ciblé. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son contrôleur toutes les cartes avec le même nom que ce terrain et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

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

Salage rigoureux

{2}{R}{R}

Rituel

U

Exilez un terrain non-base ciblé. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son contrôleur toutes les cartes avec le même nom que ce terrain et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salage rigoureux

{2}{R}{R}

Rituel

U

Exilez un terrain non-base ciblé. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son contrôleur toutes les cartes avec le même nom que ce terrain et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

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

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

Retombées volcaniques

{1}{R}{R}

Éphémère

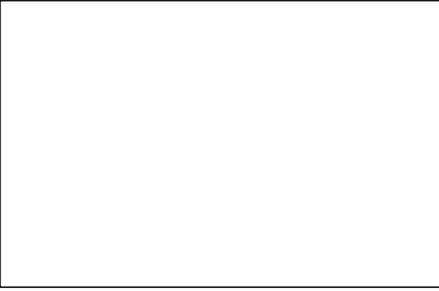
U

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

Lune de sang

{2}{R}



Enchantement

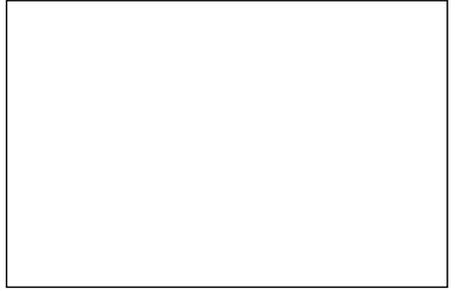
M

Les terrains non-base sont des montagnes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune de sang

{2}{R}



Enchantement

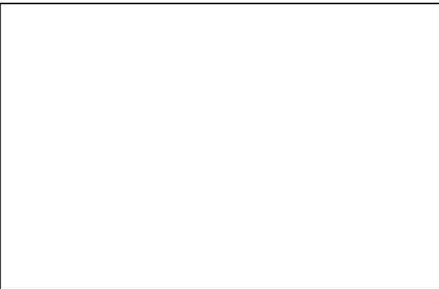
M

Les terrains non-base sont des montagnes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune de sang

{2}{R}



Enchantement

M

Les terrains non-base sont des montagnes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast