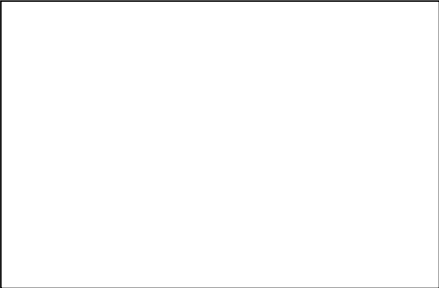


Boule fulgurante {R}{R}{R}

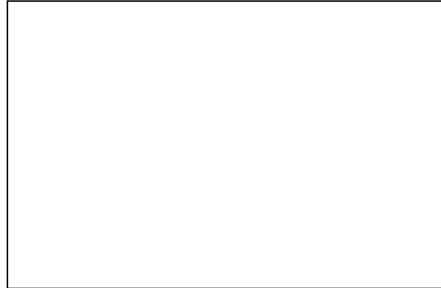


Créature : élémental R
Piétinement, Célérité
Au début de l'étape de fin, sacrifiez la Boule fulgurante.

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

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

Élémental d'étincelles de l'enfer

{1}{R}



Créature : élémental

U

Piétinement, célérité

Au début de l'étape de fin, sacrifiez l'Élémental d'étincelles de l'enfer.

Exhumation {1}{R} {{1}{R}} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'étincelles de l'enfer

{1}{R}



Créature : élémental

U

Piétinement, célérité

Au début de l'étape de fin, sacrifiez l'Élémental d'étincelles de l'enfer.

Exhumation {1}{R} {{1}{R}} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'étincelles de l'enfer

{1}{R}



Créature : élémental

U

Piétinement, célérité

Au début de l'étape de fin, sacrifiez l'Élémental d'étincelles de l'enfer.

Exhumation {1}{R} {{1}{R}} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'étincelles de l'enfer

{1}{R}



Créature : élémental

U

Piétinement, célérité


Au début de l'étape de fin, sacrifiez l'Élémental d'étincelles de l'enfer.

Exhumation {1}{R} {{1}{R}} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mogg fanatique {R}




Créature : goblin U

Sacrifiez le Mogg fanatique : Il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mogg fanatique {R}



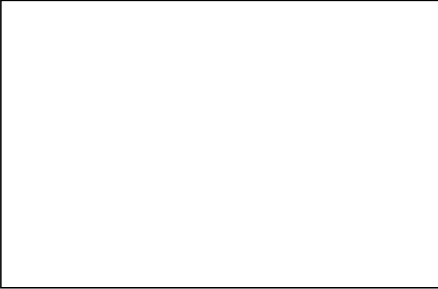
Créature : goblin U

Sacrifiez le Mogg fanatique : Il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mogg fanatique {R}



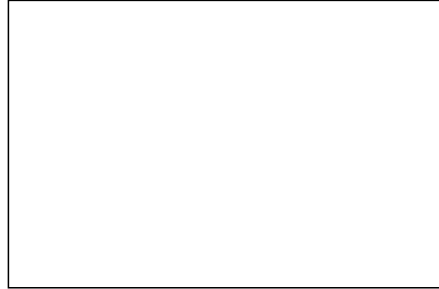
Créature : goblin U

Sacrifiez le Mogg fanatique : Il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mogg fanatique {R}



Créature : goblin U

Sacrifiez le Mogg fanatique : Il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Départ de flammes

{R}{R}{R}

Rituel

R

Le Départ de flammes inflige 3 blessures à chaque créature sans le vol et à chaque joueur. Les créatures blessées de cette manière ne peuvent pas être régénérées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Départ de flammes

{R}{R}{R}

Rituel

R

Le Départ de flammes inflige 3 blessures à chaque créature sans le vol et à chaque joueur. Les créatures blessées de cette manière ne peuvent pas être régénérées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Départ de flammes

{R}{R}{R}

Rituel

R

Le Départ de flammes inflige 3 blessures à chaque créature sans le vol et à chaque joueur. Les créatures blessées de cette manière ne peuvent pas être régénérées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Départ de flammes

{R}{R}{R}

Rituel

R

Le Départ de flammes inflige 3 blessures à chaque créature sans le vol et à chaque joueur. Les créatures blessées de cette manière ne peuvent pas être régénérées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenade gobeline

{R}



Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un gobelin.
La Grenade gobeline inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenade gobeline

{R}



Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un gobelin.
La Grenade gobeline inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenade gobeline

{R}



Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un gobelin.
La Grenade gobeline inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenade gobeline

{R}



Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un gobelin.
La Grenade gobeline inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle des barbares



Terrain

U

{T} : Ajoutez {R}. Le Cercle des barbares vous inflige 1 blessure.

<i>Seuil</i> ? {R}, {T}, sacrifiez le Cercle des barbares : Il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. N'activez que s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle des barbares



Terrain

U

{T} : Ajoutez {R}. Le Cercle des barbares vous inflige 1 blessure.

<i>Seuil</i> ? {R}, {T}, sacrifiez le Cercle des barbares : Il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. N'activez que s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

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

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

Incinération

{1}{R}



Éphémère

C

L'Incinération inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinération

{1}{R}



Éphémère

C

L'Incinération inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinération

{1}{R}



Éphémère

C

L'Incinération inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinération

{1}{R}



Éphémère

C

L'Incinération inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prix du progrès

{1}{R}



Éphémère

U

Le Prix du progrès inflige à chaque joueur un nombre de blessures égal à deux fois le nombre de terrains non-base qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prix du progrès

{1}{R}



Éphémère

U

Le Prix du progrès inflige à chaque joueur un nombre de blessures égal à deux fois le nombre de terrains non-base qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prix du progrès

{1}{R}



Éphémère

U

Le Prix du progrès inflige à chaque joueur un nombre de blessures égal à deux fois le nombre de terrains non-base qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prix du progrès

{1}{R}



Éphémère

U

Le Prix du progrès inflige à chaque joueur un nombre de blessures égal à deux fois le nombre de terrains non-base qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve de feu

{4}{R}{R}

Éphémère

C

Vous pouvez sacrifier deux montagnes à la place de payer le coût de mana de ce sort.
La Salve de feu inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve de feu

{4}{R}{R}

Éphémère

C

Vous pouvez sacrifier deux montagnes à la place de payer le coût de mana de ce sort.
La Salve de feu inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve de feu

{4}{R}{R}

Éphémère

C

Vous pouvez sacrifier deux montagnes à la place de payer le coût de mana de ce sort.
La Salve de feu inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve de feu

{4}{R}{R}

Éphémère

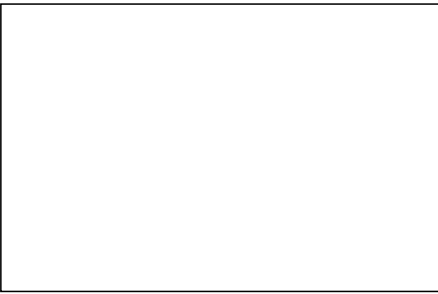
C

Vous pouvez sacrifier deux montagnes à la place de payer le coût de mana de ce sort.
La Salve de feu inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner

{1}



Artefact

R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion chaotique

{2}{R}



Éphémère

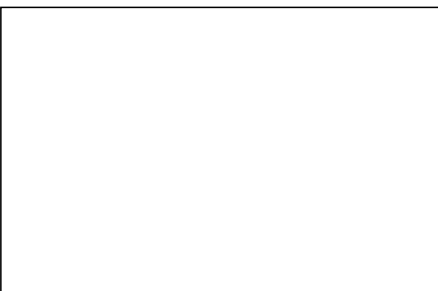
R

Le propriétaire d'un permanent ciblé le mélange à sa bibliothèque et révèle ensuite la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de permanent, il la met sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner

{1}



Artefact

R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion chaotique

{2}{R}



Éphémère

R

Le propriétaire d'un permanent ciblé le mélange à sa bibliothèque et révèle ensuite la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de permanent, il la met sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

