

Eidolon de la Grande célébration

{R}{R}



Créature-enchantement : esprit

R

À chaque fois qu'un joueur lance un sort ayant une valeur de mana inférieure ou égale 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 une valeur de mana inférieure ou égale 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 une valeur de mana inférieure ou égale 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 une valeur de mana inférieure ou égale à 3, l'Eidolon de la Grande célébration inflige 2 blessures à ce joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide goblin {R}



Créature : goblin et éclairéur **R**


Célérité

À chaque fois que le Guide goblin attaque, le joueur défenseur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, ce joueur la met dans sa main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide goblin {R}



Créature : goblin et éclairéur **R**


Célérité

À chaque fois que le Guide goblin attaque, le joueur défenseur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, ce joueur la met dans sa main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide goblin {R}



Créature : goblin et éclairéur **R**


Célérité

À chaque fois que le Guide goblin attaque, le joueur défenseur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, ce joueur la met dans sa main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide goblin {R}



Créature : goblin et éclairéur **R**


Célérité

À chaque fois que le Guide goblin attaque, le joueur défenseur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, ce joueur la met dans sa main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vive-lance du monastère {R}




Créature : humain et moine U  
Célérité, prouesse

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vive-lance du monastère {R}

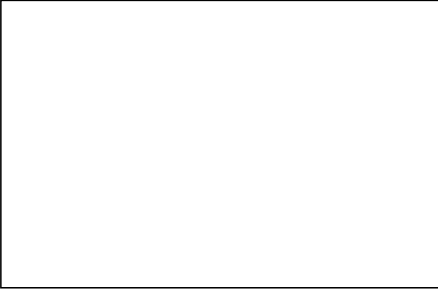


Créature : humain et moine U  
Célérité, prouesse

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vive-lance du monastère {R}

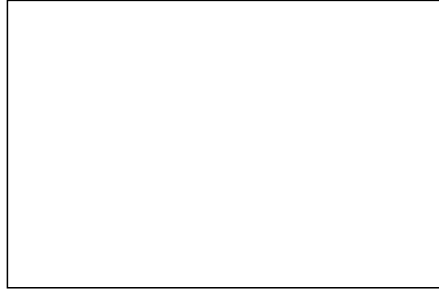


Créature : humain et moine U  
Célérité, prouesse

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vive-lance du monastère {R}



Créature : humain et moine U  
Célérité, prouesse

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de faille

{2}{R}

Rituel

C

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

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 le dernier marqueur est retiré, 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 n'importe quelle cible.

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 le dernier marqueur est retiré, 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 n'importe quelle cible.

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 le dernier marqueur est retiré, 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 n'importe quelle cible.

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 le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de lave

{R}

Rituel : arcane

C

La Pointe de lave inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de lave

{R}

Rituel : arcane

C

La Pointe de lave inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de lave

{R}

Rituel : arcane

C

La Pointe de lave inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de lave

{R}

Rituel : arcane

C

La Pointe de lave inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ride de flammes

{1}{R}

Rituel

U

La Ride de flammes inflige 4 blessures à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Éclair en série

{R}

Rituel

U

L'Éclair en série inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Puis ce joueur ou le contrôleur de ce permanent peut payer {R}{R}. Si le joueur fait ainsi, il peut copier ce sort et peut choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ride de flammes

{1}{R}

Rituel

U

La Ride de flammes inflige 4 blessures à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Éclair en série

{R}

Rituel

U

L'Éclair en série inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Puis ce joueur ou le contrôleur de ce permanent peut payer {R}{R}. Si le joueur fait ainsi, il peut copier ce sort et peut choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Éclair en série

{R}



Rituel

U

L'Éclair en série inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Puis ce joueur ou le contrôleur de ce permanent peut payer {R}{R}. Si le joueur fait ainsi, il peut copier ce sort et peut choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle des barbares



Terrain

U

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

-Éclair en série

{R}



Rituel

U

L'Éclair en série inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Puis ce joueur ou le contrôleur de ce permanent peut payer {R}{R}. Si le joueur fait ainsi, il peut copier ce sort et peut choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle des barbares



Terrain

U

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

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

**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

**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

C

{R}

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

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

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

Foudre

{R}



Éphémère

C

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

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

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

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

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

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

Art pyromantique admirable

{1}{R}{R}



Rituel

R

L'Art pyromantique admirable inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

&lt;i>Maîtrise de sort</i> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, ce sort ne peut pas être contrecarré par des sorts ou des capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Art pyromantique admirable

{1}{R}{R}



Rituel

R

L'Art pyromantique admirable inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

&lt;i>Maîtrise de sort</i> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, ce sort ne peut pas être contrecarré par des sorts ou des capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Art pyromantique admirable

{1}{R}{R}



Rituel

R

L'Art pyromantique admirable inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

&lt;i>Maîtrise de sort</i> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, ce sort ne peut pas être contrecarré par des sorts ou des capacités.

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



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

Crypte de Tormod

{0}

Artefact

U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod

{0}

Artefact

U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En mille morceaux

{1}{R}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé. En mille morceaux inflige 3 blessures au contrôleur de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En mille morceaux

{1}{R}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé. En mille morceaux inflige 3 blessures au contrôleur de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve élémentaire rouge

{R}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Contrecarrez un sort bleu ciblé.

? Détruisez un permanent bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En mille morceaux

{1}{R}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé. En mille morceaux inflige 3 blessures au contrôleur de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve élémentaire rouge

{R}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Contrecarrez un sort bleu ciblé.

? Détruisez un permanent bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve élémentaire rouge

{R}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Contrecarrez un sort bleu ciblé.

? Détruisez un permanent bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vortex sulfureux

{1}{R}{R}

Enchantement

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, le Vortex sulfureux inflige 2 blessures à ce joueur.

Si un joueur devait gagner des points de vie, ce joueur n'en gagne aucun à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vortex sulfureux

{1}{R}{R}

Enchantement

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, le Vortex sulfureux inflige 2 blessures à ce joueur.

Si un joueur devait gagner des points de vie, ce joueur n'en gagne aucun à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast