

Eidolon de la Grande célébration

{R}{R}

Créature-enchantement : esprit

R

À chaque fois qu'un joueur lance un sort ayant un coût converti de mana inférieur ou égal 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 un coût converti de mana inférieur ou égal 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 un coût converti de mana inférieur ou égal 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 un coût converti de mana inférieur ou égal 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 (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vive-lance du monastère

{R}



Créature : humain et moine

U

Célérité

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vive-lance du monastère

{R}



Créature : humain et moine

U

Célérité

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vive-lance du monastère

{R}



Créature : humain et moine

U

Célérité

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de faille

{2}{R}

Rituel

C

L'Éclair de faille inflige 3 blessures à une cible, créature ou joueur.

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 vous retirez le dernier, 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 une cible, créature ou joueur.

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 vous retirez le dernier, 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 une cible, créature ou joueur.

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 vous retirez le dernier, 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 une cible, créature ou joueur.

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 vous retirez le dernier, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embrocher les critiques

{2}{R}



Rituel

C

Spectacle {R} &lt;i&gt;(Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de spectacle à la place de son coût de mana si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.)&lt;/i&gt;  
Embrocher les critiques inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embrocher les critiques

{2}{R}



Rituel

C

Spectacle {R} &lt;i&gt;(Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de spectacle à la place de son coût de mana si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.)&lt;/i&gt;  
Embrocher les critiques inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embrocher les critiques

{2}{R}



Rituel

C

Spectacle {R} &lt;i&gt;(Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de spectacle à la place de son coût de mana si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.)&lt;/i&gt;  
Embrocher les critiques inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embrocher les critiques

{2}{R}



Rituel

C

Spectacle {R} &lt;i&gt;(Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de spectacle à la place de son coût de mana si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.)&lt;/i&gt;  
Embrocher les critiques 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

Foudre

{R}



Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourche

{R}{R}

Éphémère

R

Copiez un sort de rituel ou d'éphémère ciblé, excepté que la copie est rouge. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de lave

{R}

Rituel : arcane

C

La Pointe de lave inflige 3 blessures au joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourche

{R}{R}

Éphémère

R

Copiez un sort de rituel ou d'éphémère ciblé, excepté que la copie est rouge. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de lave

{R}

Rituel : arcane

C

La Pointe de lave inflige 3 blessures au joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de lave

{R}

Rituel : arcane

C

La Pointe de lave inflige 3 blessures au joueur ciblé.

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

Pointe de lave

{R}

Rituel : arcane

C

La Pointe de lave inflige 3 blessures au joueur ciblé.

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

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

-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

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

-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

Contreforts boisés



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

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

Contreforts boisés



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



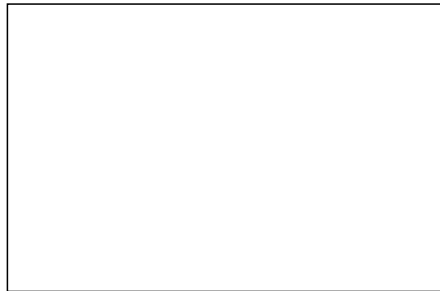
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En mille morceaux

{1}{R}



Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En mille morceaux

{1}{R}



Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyrosalve

{R}

Interruption

U

Choisissez l'un - Contrecarrez le sort ciblé s'il est bleu ou détruisez le permanent ciblé s'il est bleu.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyrosalve

{R}

Interruption

U

Choisissez l'un - Contrecarrez le sort ciblé s'il est bleu ou détruisez le permanent ciblé s'il est bleu.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyrosalve

{R}

Interruption

U

Choisissez l'un - Contrecarrez le sort ciblé s'il est bleu ou détruisez le permanent ciblé s'il est bleu.

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

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

Cage du fossoyeur de graf

{1}



Artefact

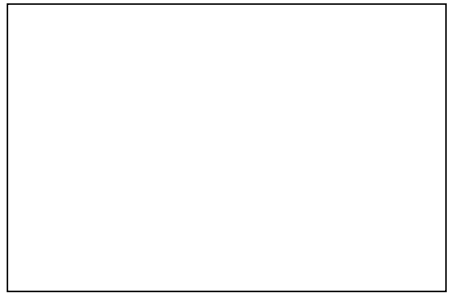
R

Les cartes de créature ne peuvent pas arriver sur le champ de bataille depuis les cimetières ou les bibliothèques.  
Les joueurs ne peuvent pas lancer de cartes des cimetières ou des bibliothèques.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cage du fossoyeur de graf

{1}



Artefact

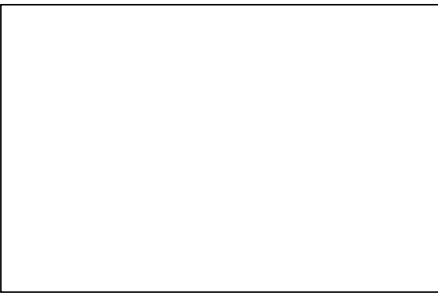
R

Les cartes de créature ne peuvent pas arriver sur le champ de bataille depuis les cimetières ou les bibliothèques.  
Les joueurs ne peuvent pas lancer de cartes des cimetières ou des bibliothèques.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cage du fossoyeur de graf

{1}



Artefact

R

Les cartes de créature ne peuvent pas arriver sur le champ de bataille depuis les cimetières ou les bibliothèques.  
Les joueurs ne peuvent pas lancer de cartes des cimetières ou des bibliothèques.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast