

Fêtard du hourvari

{6}{R}{R}

Créature : diable et horreur

R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

Prouesse

Quand le Fêtard du hourvari arrive sur le champ de bataille, défaussez-vous de votre main, puis piochez trois cartes.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune pyromancien

{1}{R}

Créature : humain et shaman

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fêtard du hourvari

{6}{R}{R}

Créature : diable et horreur

R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

Prouesse

Quand le Fêtard du hourvari arrive sur le champ de bataille, défaussez-vous de votre main, puis piochez trois cartes.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune pyromancien

{1}{R}

Créature : humain et shaman

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune pyromancien

{1}{R}

Créature : humain et shaman

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental.

2/1

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

Jeune pyromancien

{1}{R}

Créature : humain et shaman

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental.

2/1

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

Chercheur de la Voie

{1}{W}

Créature : humain et guerrier

U

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

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, le Chercheur de la Voie acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de la Voie

{1}{W}

Créature : humain et guerrier

U

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

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, le Chercheur de la Voie acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grande maîtresse âmefeu

{1}{W}

Créature : humain et moine

M

Lien de vie

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous contrôlez ont le lien de vie.

{2}{UR}{UR} : La prochaine fois, ce tour-ci, que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel depuis votre main, mettez cette carte dans votre main à la place de votre cimetière au moment où elle se résout.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grande maîtresse âmefeu

{1}{W}

Créature : humain et moine

M

Lien de vie

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous contrôlez ont le lien de vie.

{2}{UR}{UR} : La prochaine fois, ce tour-ci, que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel depuis votre main, mettez cette carte dans votre main à la place de votre cimetière au moment où elle se résout.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grande maîtresse âmefeu

{1}{W}

Créature : humain et moine

M

Lien de vie

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous contrôlez ont le lien de vie.

{2}{UR}{UR} : La prochaine fois, ce tour-ci, que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel depuis votre main, mettez cette carte dans votre main à la place de votre cimetière au moment où elle se résout.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grande maîtresse âmefeu

{1}{W}

Créature : humain et moine

M

Lien de vie

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous contrôlez ont le lien de vie.

{2}{UR}{UR} : La prochaine fois, ce tour-ci, que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel depuis votre main, mettez cette carte dans votre main à la place de votre cimetière au moment où elle se résout.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor du monastère

{2}{W}

Créature : humain et moine

M

Prouesse

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez un jeton de créature 1/1 blanche Moine avec la prouesse.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor du monastère{2}{W}

Créature : humain et moineM
Prouesse
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez un jeton de créature 1/1 blanche Moine avec la prouesse.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair fourchu{R}

RituelU
L'Éclair fourchu inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défiance collective{1}{R}{R}

RituelR
Intensification {1} (Payez ce coût pour chaque mode choisi après le premier.)
Choisissez l'un ou plus ?
? Un joueur ciblé se défait de toutes les cartes de sa main et pioche ensuite autant de cartes.
? La Défiance collective inflige 4 blessures à une créature ciblée.
? La Défiance collective inflige 3 blessures à une cible, adversaire ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de lave{R}

Rituel : arcanec
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

Abbaye du Val d'Orient

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{5}, {T}, payez 1 point de vie : Créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Humain et Clerc.

{5}, {T}, sacrifiez cinq créatures : Transformez l'Abbaye du Val d'Orient, puis dégagez-la.

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

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



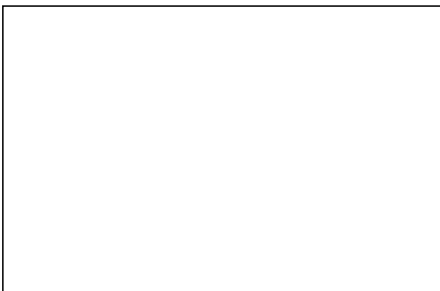
Terrain

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

Grève inondée



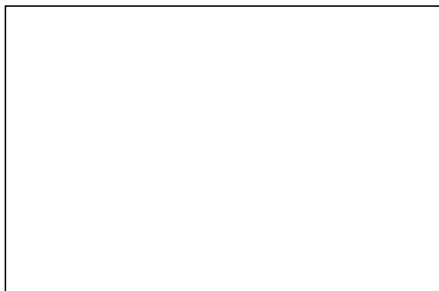
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, 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

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

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

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



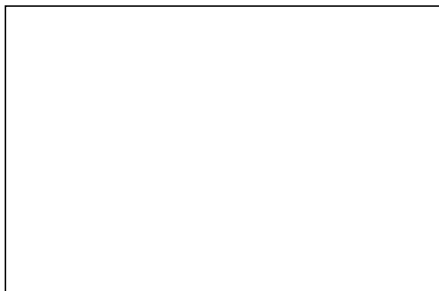
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Point de vue exaltant



Terrain

R

Le Point de vue exaltant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, torche de la défiance

{2}{R}{R}



Planeswalker légendaire : Chandra

M

{+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}.

{-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 n'importe quelle cible ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises



Terrain

R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, torche de la défiance

{2}{R}{R}



Planeswalker légendaire : Chandra

M

{+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}.

{-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 n'importe quelle cible ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brasier calcinant

{R}{R}

Éphémère

C

Le Brasier calcinant inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker, et 1 blessure à la créature ciblée que ce joueur contrôle ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle.

<i>Toucheterre</i> ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, le Brasier calcinant inflige 3 blessures à ce joueur ou à ce planeswalker et 3 blessures à cette créature à la place.

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

Brasier calcinant

{R}{R}

Éphémère

C

Le Brasier calcinant inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker, et 1 blessure à la créature ciblée que ce joueur contrôle ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle.

<i>Toucheterre</i> ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, le Brasier calcinant inflige 3 blessures à ce joueur ou à ce planeswalker et 3 blessures à cette créature à la place.

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

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

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

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Boros

{R}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

? Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Boros

{R}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

? Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Boros

{R}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

? Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Boros

{R}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

? Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice d'éclairs

{R}{W}

Éphémère

U

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice d'éclairs

{R}{W}

Éphémère

U

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice d'éclairs

{R}{W}

Éphémère

U

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice d'éclairs

{R}{W}

Éphémère

U

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre Lavamancien

{R}

Créature : humain et sorcier

R

{R}, {T}, exilez deux cartes de votre cimetière : Le Sinistre lavamancien inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre Lavamancien

{R}

Créature : humain et sorcier

R

{R}, {T}, exilez deux cartes de votre cimetière : Le Sinistre lavamancien inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

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

Fureur des dieux

{1}{R}{R}

Rituel

R

La Fureur des dieux inflige 3 blessures à chaque créature.
Si une créature ayant subi des blessures de cette manière
devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

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

Fureur des dieux

{1}{R}{R}

Rituel

R

La Fureur des dieux inflige 3 blessures à chaque créature.
Si une créature ayant subi des blessures de cette manière
devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

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

Salve vandale

{R}

Rituel

U

Détruisez un artefact ciblé que vous ne contrôlez pas.
Surcharge {4}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « ciblé(e) » par « chaque » dans son texte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usure // Déchiqueture

{1}{R}{W}

Éphémère

U

Usure
{1}{R}
Détruisez un artefact ciblé.

Déchiqueture
{W}
Détruisez un enchantement ciblé.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renforts qui tombent à pic

{2}{W}

Rituel

U

Si vous avez moins de points de vie qu'un adversaire, vous gagnez 6 points de vie. Si vous contrôlez moins de créatures qu'un adversaire, créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vertu

{2}{W}{W}

Enchantement

R

Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Vous avez la défense talismanique (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repose en paix

{1}{W}



Enchantement

R

Quand Repose en paix arrive sur le champ de bataille,
exilez tous les cimetières.
Si une carte ou un jeton devait être mis dans un cimetière
d'où qu'il vienne, exilez-le à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silence de pierre

{1}{W}



Enchantement

R

Les capacités activées des artefacts ne peuvent pas être
activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repose en paix

{1}{W}



Enchantement

R

Quand Repose en paix arrive sur le champ de bataille,
exilez tous les cimetières.
Si une carte ou un jeton devait être mis dans un cimetière
d'où qu'il vienne, exilez-le à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast