

Messenger de Bomat {1}



Créature-artefact : construction R

Célérité

À chaque fois que le Messenger de Bomat attaque, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée. (Vous ne pouvez pas la regarder.)

{R}, défaussez-vous de votre main, sacrifiez le Messenger de Bomat : Mettez toutes les cartes exilées par le Messenger de Bomat dans les mains de leurs propriétaires.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messenger de Bomat {1}



Créature-artefact : construction R

Célérité

À chaque fois que le Messenger de Bomat attaque, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée. (Vous ne pouvez pas la regarder.)

{R}, défaussez-vous de votre main, sacrifiez le Messenger de Bomat : Mettez toutes les cartes exilées par le Messenger de Bomat dans les mains de leurs propriétaires.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messenger de Bomat {1}



Créature-artefact : construction R

Célérité

À chaque fois que le Messenger de Bomat attaque, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée. (Vous ne pouvez pas la regarder.)

{R}, défaussez-vous de votre main, sacrifiez le Messenger de Bomat : Mettez toutes les cartes exilées par le Messenger de Bomat dans les mains de leurs propriétaires.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messenger de Bomat {1}



Créature-artefact : construction R

Célérité

À chaque fois que le Messenger de Bomat attaque, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée. (Vous ne pouvez pas la regarder.)

{R}, défaussez-vous de votre main, sacrifiez le Messenger de Bomat : Mettez toutes les cartes exilées par le Messenger de Bomat dans les mains de leurs propriétaires.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coureur des laves guitûk

{R}



Créature : humain et sorcier

C

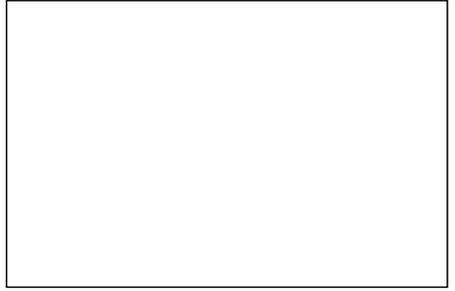
Tant qu'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, le Coureur des laves guitûk gagne +1/+0 et a la célérité.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coureur des laves guitûk

{R}



Créature : humain et sorcier

C

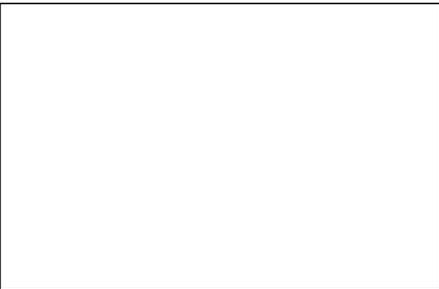
Tant qu'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, le Coureur des laves guitûk gagne +1/+0 et a la célérité.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coureur des laves guitûk

{R}



Créature : humain et sorcier

C

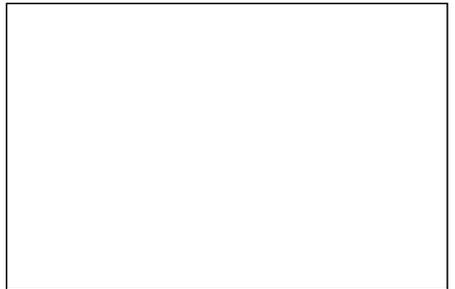
Tant qu'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, le Coureur des laves guitûk gagne +1/+0 et a la célérité.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coureur des laves guitûk

{R}



Créature : humain et sorcier

C

Tant qu'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, le Coureur des laves guitûk gagne +1/+0 et a la célérité.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant craque-os

{2}{R}



Créature : géant

R

À chaque fois que le Géant craque-os devient la cible d'un sort, le Géant craque-os inflige 2 blessures au contrôleur de ce sort.

Piétineur; {1}{R}

<i>Éphémère : aventure</i>;

Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour-ci.

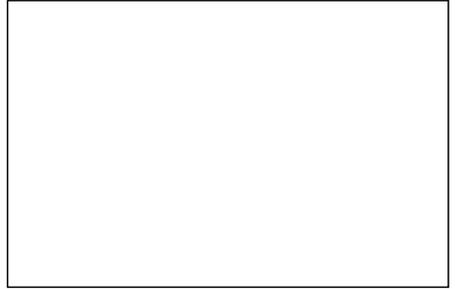
Piétineur inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant craque-os

{2}{R}



Créature : géant

R

À chaque fois que le Géant craque-os devient la cible d'un sort, le Géant craque-os inflige 2 blessures au contrôleur de ce sort.

Piétineur; {1}{R}

<i>Éphémère : aventure</i>;

Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour-ci.

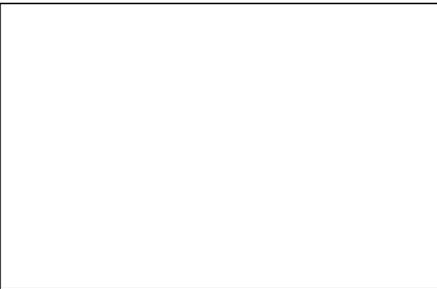
Piétineur inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant craque-os

{2}{R}



Créature : géant

R

À chaque fois que le Géant craque-os devient la cible d'un sort, le Géant craque-os inflige 2 blessures au contrôleur de ce sort.

Piétineur; {1}{R}

<i>Éphémère : aventure</i>;

Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour-ci.

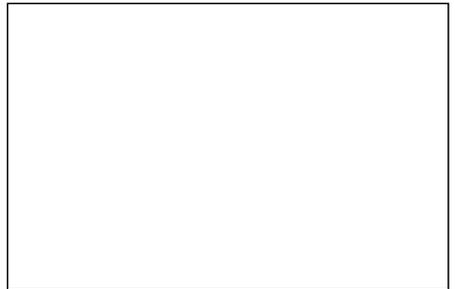
Piétineur inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant craque-os

{2}{R}



Créature : géant

R

À chaque fois que le Géant craque-os devient la cible d'un sort, le Géant craque-os inflige 2 blessures au contrôleur de ce sort.

Piétineur; {1}{R}

<i>Éphémère : aventure</i>;

Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour-ci.

Piétineur inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage scarifiâme {R}



Créature : humain et sorcier R

Prouesse
Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures non-combat à une créature qu'un adversaire contrôle, mettez autant de marqueurs -1/-1 sur cette créature à la place.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage scarifiâme {R}



Créature : humain et sorcier R

Prouesse
Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures non-combat à une créature qu'un adversaire contrôle, mettez autant de marqueurs -1/-1 sur cette créature à la place.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage scarifiâme {R}



Créature : humain et sorcier R

Prouesse
Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures non-combat à une créature qu'un adversaire contrôle, mettez autant de marqueurs -1/-1 sur cette créature à la place.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage scarifiâme {R}



Créature : humain et sorcier R

Prouesse
Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures non-combat à une créature qu'un adversaire contrôle, mettez autant de marqueurs -1/-1 sur cette créature à la place.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyromancien viashino

{1}{R}

Créature : viashino et sorcier

C

Quand le Pyromancien viashino arrive sur le champ de bataille, il inflige 2 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyromancien viashino

{1}{R}

Créature : viashino et sorcier

C

Quand le Pyromancien viashino arrive sur le champ de bataille, il inflige 2 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyromancien viashino

{1}{R}

Créature : viashino et sorcier

C

Quand le Pyromancien viashino arrive sur le champ de bataille, il inflige 2 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyromancien viashino

{1}{R}

Créature : viashino et sorcier

C

Quand le Pyromancien viashino arrive sur le champ de bataille, il inflige 2 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vive-lance du monastère {R}

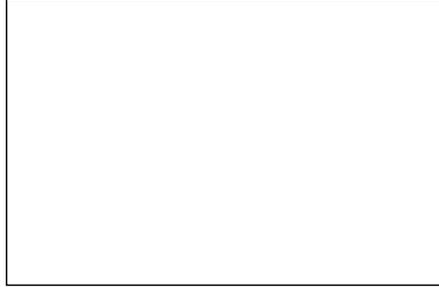


Créature : humain et moine U
Célérité, prouesse

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

Vive-lance du monastère {R}

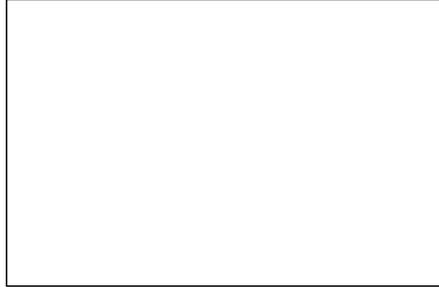


Créature : humain et moine U
Célérité, prouesse

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

Éclairer la piste

{2}{R}



Rituel

U

Spectacle {R}

Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque.
Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclairer la piste

{2}{R}



Rituel

U

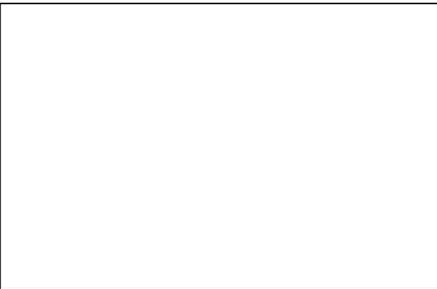
Spectacle {R}

Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque.
Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclairer la piste

{2}{R}



Rituel

U

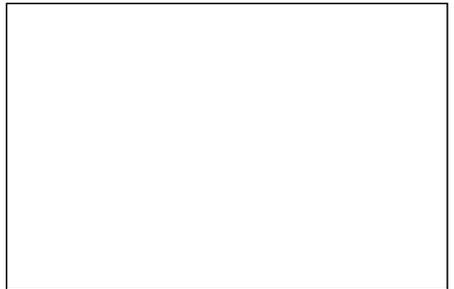
Spectacle {R}

Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque.
Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclairer la piste

{2}{R}



Rituel

U

Spectacle {R}

Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque.
Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

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

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
{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

Ruines de Ramunap



Terrain : désert

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {R}.

{2}{R}{R}, {T}, sacrifiez un désert : Les Ruines de Ramunap infligent 2 blessures à chaque adversaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de Ramunap



Terrain : désert

U

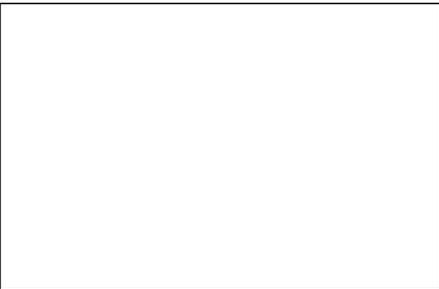
{T} : Ajoutez {C}.

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {R}.

{2}{R}{R}, {T}, sacrifiez un désert : Les Ruines de Ramunap infligent 2 blessures à chaque adversaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de Ramunap



Terrain : désert

U

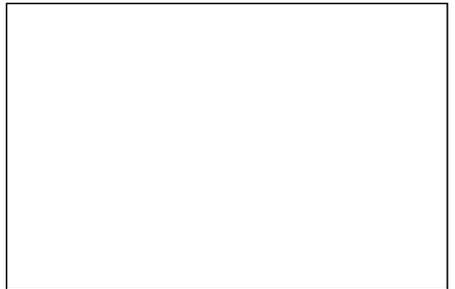
{T} : Ajoutez {C}.

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {R}.

{2}{R}{R}, {T}, sacrifiez un désert : Les Ruines de Ramunap infligent 2 blessures à chaque adversaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de Ramunap



Terrain : désert

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {R}.

{2}{R}{R}, {T}, sacrifiez un désert : Les Ruines de Ramunap infligent 2 blessures à chaque adversaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafre sauvage

{R}



Éphémère

U

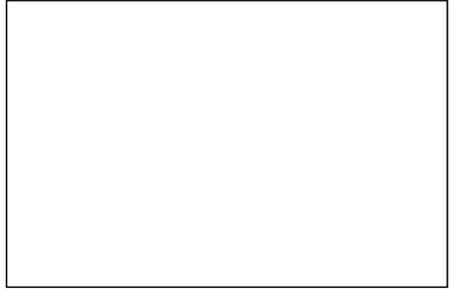
<i>Férocité</i> ? Si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, les blessures ne peuvent pas être prévenues ce tour-ci.

La Balafre sauvage inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafre sauvage

{R}



Éphémère

U

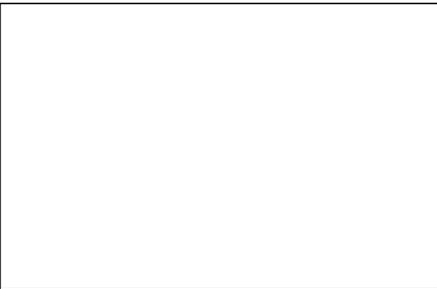
<i>Férocité</i> ? Si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, les blessures ne peuvent pas être prévenues ce tour-ci.

La Balafre sauvage inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafre sauvage

{R}



Éphémère

U

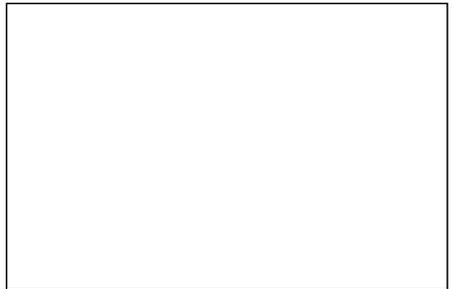
<i>Férocité</i> ? Si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, les blessures ne peuvent pas être prévenues ce tour-ci.

La Balafre sauvage inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafre sauvage

{R}



Éphémère

U

<i>Férocité</i> ? Si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, les blessures ne peuvent pas être prévenues ce tour-ci.

La Balafre sauvage inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de sorcier

{2}{R}

Éphémère

U

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si vous contrôlez un sorcier.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de sorcier

{2}{R}

Éphémère

U

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si vous contrôlez un sorcier.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de sorcier

{2}{R}

Éphémère

U

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si vous contrôlez un sorcier.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de sorcier

{2}{R}

Éphémère

U

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si vous contrôlez un sorcier.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}

Éphémère

C

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}

Éphémère

C

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}

Éphémère

C

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}

Éphémère

C

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tournoyeur de chaînes goblin

{R}{R}{R}

Créature : goblin et guerrier

R

Initiative

Quand le Tournoyeur de chaînes goblin arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à chaque adversaire et à chaque créature et planeswalker qu'il contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tournoyeur de chaînes goblin

{R}{R}{R}

Créature : goblin et guerrier

R

Initiative

Quand le Tournoyeur de chaînes goblin arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à chaque adversaire et à chaque créature et planeswalker qu'il contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tournoyeur de chaînes goblin

{R}{R}{R}

Créature : goblin et guerrier

R

Initiative

Quand le Tournoyeur de chaînes goblin arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à chaque adversaire et à chaque créature et planeswalker qu'il contrôle.

3/3

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}.

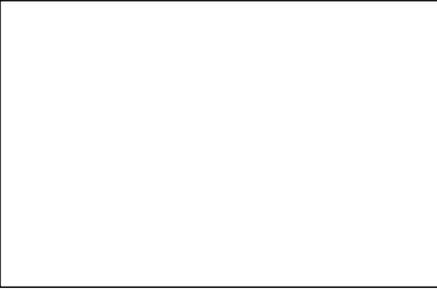
{-3} : Chandra, torche de la défiance inflige 4 blessures à une créature ciblée.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort, cet emblème inflige 5 blessures à ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Giclée de magma

{R}



Éphémère

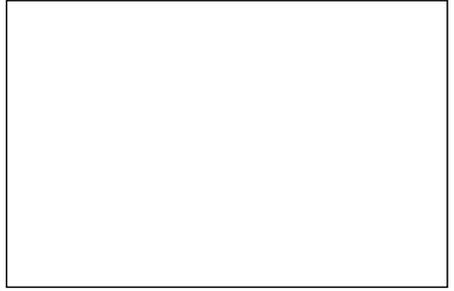
C

La Giclée de magma inflige 2 blessures à la créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Giclée de magma

{R}



Éphémère

C

La Giclée de magma inflige 2 blessures à la créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Giclée de magma

{R}



Éphémère

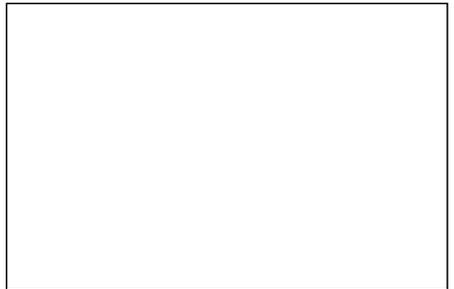
C

La Giclée de magma inflige 2 blessures à la créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang calcinant

{R}{R}



Éphémère

U

Le Sang calcinant inflige 2 blessures à une créature ciblée. Quand cette créature meurt ce tour-ci, le Sang calcinant inflige 3 blessures au contrôleur de la créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang calcinant

{R}{R}

Éphémère

U

Le Sang calcinant inflige 2 blessures à une créature ciblée.
Quand cette créature meurt ce tour-ci, le Sang calcinant inflige 3 blessures au contrôleur de la créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang calcinant

{R}{R}

Éphémère

U

Le Sang calcinant inflige 2 blessures à une créature ciblée.
Quand cette créature meurt ce tour-ci, le Sang calcinant inflige 3 blessures au contrôleur de la créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang calcinant

{R}{R}

Éphémère

U

Le Sang calcinant inflige 2 blessures à une créature ciblée.
Quand cette créature meurt ce tour-ci, le Sang calcinant inflige 3 blessures au contrôleur de la créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vortex bouillonnant

{1}{R}

Enchantement

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, le Vortex bouillonnant inflige 1 blessure à ce joueur.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort, si aucun mana n'a été dépensé pour lancer ce sort, le Vortex bouillonnant inflige 5 blessures à ce joueur.
{R} : Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vortex bouillonnant

{1}{R}

Enchantement

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, le Vortex bouillonnant inflige 1 blessure à ce joueur.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort, si aucun mana n'a été dépensé pour lancer ce sort, le Vortex bouillonnant inflige 5 blessures à ce joueur.
{R} : Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vortex bouillonnant

{1}{R}

Enchantement

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, le Vortex bouillonnant inflige 1 blessure à ce joueur.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort, si aucun mana n'a été dépensé pour lancer ce sort, le Vortex bouillonnant inflige 5 blessures à ce joueur.
{R} : Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vortex bouillonnant

{1}{R}

Enchantement

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, le Vortex bouillonnant inflige 1 blessure à ce joueur.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort, si aucun mana n'a été dépensé pour lancer ce sort, le Vortex bouillonnant inflige 5 blessures à ce joueur.
{R} : Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast