Autodafé de livres {1}{R}

Rituel **C**

N'importe quel joueur peut faire que l'Autodafé de livres lui inflige 6 blessures. Si personne ne le fait, un joueur ciblé meule six cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autodafé de livres {1}{R}

Rituel **C**

N'importe quel joueur peut faire que l'Autodafé de livres lui inflige 6 blessures. Si personne ne le fait, un joueur ciblé meule six cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autodafé de livres {1}{R}

Rituel **C**

N'importe quel joueur peut faire que l'Autodafé de livres lui inflige 6 blessures. Si personne ne le fait, un joueur ciblé meule six cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autodafé de livres {1}{R}

Rituel **C**

N'importe quel joueur peut faire que l'Autodafé de livres lui inflige 6 blessures. Si personne ne le fait, un joueur ciblé meule six cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autodafé de livres {1}{R}

Rituel **C**

N'importe quel joueur peut faire que l'Autodafé de livres lui inflige 6 blessures. Si personne ne le fait, un joueur ciblé meule six cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brulecrâne {R}{R}

Rituel R

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard à moins que ce joueur ne fasse que le Brûlecrâne lui inflige 4 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brulecrâne {R}{R}

Rituel R

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard à moins que ce joueur ne fasse que le Brûlecrâne lui inflige 4 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brulecrâne {R}{R}

Rituel R

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard à moins que ce joueur ne fasse que le Brûlecrâne lui inflige 4 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brulecrâne {R}{R}

Rituel R

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard à moins que ce joueur ne fasse que le Brûlecrâne lui inflige 4 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Point de rupture {1}{R}{R}

Rituel R

N'importe quel joueur peut faire que le Point de rupture lui inflige 6 blessures. Si personne ne le fait, détruisez toutes les créatures. Les créatures détruites de cette manière ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Point de rupture {1}{R}{R}

Rituel R

N'importe quel joueur peut faire que le Point de rupture lui inflige 6 blessures. Si personne ne le fait, détruisez toutes les créatures. Les créatures détruites de cette manière ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Point de rupture {1}{R}{R}

Rituel R

N'importe quel joueur peut faire que le Point de rupture lui inflige 6 blessures. Si personne ne le fait, détruisez toutes les créatures. Les créatures détruites de cette manière ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Point de rupture {1}{R}{R}

Rituel R

N'importe quel joueur peut faire que le Point de rupture lui inflige 6 blessures. Si personne ne le fait, détruisez toutes les créatures. Les créatures détruites de cette manière ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rudoiement {2}{R}

Rituel U

N'importe quel joueur peut faire que le Rudoiement lui inflige 5 blessures. Si personne ne le fait, le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rudoiement {2}{R}

Rituel U

N'importe quel joueur peut faire que le Rudoiement lui inflige 5 blessures. Si personne ne le fait, le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rudoiement {2}{R}

Rituel U

N'importe quel joueur peut faire que le Rudoiement lui inflige 5 blessures. Si personne ne le fait, le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rudoiement {2}{R}

Rituel U

N'importe quel joueur peut faire que le Rudoiement lui inflige 5 blessures. Si personne ne le fait, le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soulèvement de lave {1}{R}

Rituel U

Détruisez un terrain non-base ciblé à moins que son contrôleur fasse que le Soulèvement de lave lui inflige 6 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soulèvement de lave {1}{R}

Rituel U

Détruisez un terrain non-base ciblé à moins que son contrôleur fasse que le Soulèvement de lave lui inflige 6 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soulèvement de lave {1}{R}

Rituel U

Détruisez un terrain non-base ciblé à moins que son contrôleur fasse que le Soulèvement de lave lui inflige 6 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soulèvement de lave {1}{R}

Rituel U

Détruisez un terrain non-base ciblé à moins que son contrôleur fasse que le Soulèvement de lave lui inflige 6 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Comptoir balduvian

Terrain R

Si le Comptoir balduvian devrait arriver sur le champ de bataille, sacrifiez une montagne dégagée à la place. Si vous faites ainsi, mettez le Comptoir balduvian sur le champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-le dans le cimetière de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {C}{R}.
{1}, {T} : Le Comptoir balduvian inflige 1 blessure à une créature attaquante ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge de Shiv

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}{R}, {T} : La Gorge de Shiv inflige 1 blessure à chaque adversaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Comptoir balduvian

Terrain R

Si le Comptoir balduvian devrait arriver sur le champ de bataille, sacrifiez une montagne dégagée à la place. Si vous faites ainsi, mettez le Comptoir balduvian sur le champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-le dans le cimetière de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {C}{R}.
{1}, {T} : Le Comptoir balduvian inflige 1 blessure à une créature attaquante ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge de Shiv

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}{R}, {T} : La Gorge de Shiv inflige 1 blessure à chaque adversaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe statique {3}

Artefact R

Tant que l'Orbe statique est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus de deux permanents pendant leurs étapes de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piègepont {3}

Artefact M

Les créatures avec une force supérieure au nombre de cartes dans votre main ne peuvent pas attaquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe statique {3}

Artefact R

Tant que l'Orbe statique est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus de deux permanents pendant leurs étapes de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piègepont {3}

Artefact M

Les créatures avec une force supérieure au nombre de cartes dans votre main ne peuvent pas attaquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Influence de fusion {1}{R}

Éphémère R

Contrecarrez un sort ciblé d'éphémère ou de rituel à moins que son contrôleur ne fasse que l'Influence en fusion lui inflige 4 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Influence de fusion {1}{R}

Éphémère R

Contrecarrez un sort ciblé d'éphémère ou de rituel à moins que son contrôleur ne fasse que l'Influence en fusion lui inflige 4 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Influence de fusion {1}{R}

Éphémère R

Contrecarrez un sort ciblé d'éphémère ou de rituel à moins que son contrôleur ne fasse que l'Influence en fusion lui inflige 4 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Influence de fusion {1}{R}

Éphémère R

Contrecarrez un sort ciblé d'éphémère ou de rituel à moins que son contrôleur ne fasse que l'Influence en fusion lui inflige 4 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve brûlante {R}

Éphémère **C**

La Salve brûlante inflige 3 blessures à une créature ciblée à moins que le contrôleur de la créature ne choisisse que la Salve brûlante lui inflige 5 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve brûlante {R}

Éphémère **C**

La Salve brûlante inflige 3 blessures à une créature ciblée à moins que le contrôleur de la créature ne choisisse que la Salve brûlante lui inflige 5 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve brûlante {R}

Éphémère **C**

La Salve brûlante inflige 3 blessures à une créature ciblée à moins que le contrôleur de la créature ne choisisse que la Salve brûlante lui inflige 5 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve brûlante {R}

Éphémère **C**

La Salve brûlante inflige 3 blessures à une créature ciblée à moins que le contrôleur de la créature ne choisisse que la Salve brûlante lui inflige 5 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve brûlante {R}

Éphémère **C**

La Salve brûlante inflige 3 blessures à une créature ciblée à moins que le contrôleur de la créature ne choisisse que la Salve brûlante lui inflige 5 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourneau de Rajh {1}{R}{R}{R}

Enchantement R

Si une source devait infliger des blessures à un permanent ou un joueur, elle inflige à la place le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourneau de Rajh {1}{R}{R}{R}

Enchantement R

Si une source devait infliger des blessures à un permanent ou un joueur, elle inflige à la place le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourneau de Rajh {1}{R}{R}{R}

Enchantement R

Si une source devait infliger des blessures à un permanent ou un joueur, elle inflige à la place le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourneau de Rajh {1}{R}{R}{R}

Enchantement R

Si une source devait infliger des blessures à un permanent ou un joueur, elle inflige à la place le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumée {R}{R}

Enchantement R

Les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'une créature pendant leurs phases de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumée {R}{R}

Enchantement R

Les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'une créature pendant leurs phases de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumée {R}{R}

Enchantement R

Les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'une créature pendant leurs phases de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumée {R}{R}

Enchantement R

Les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'une créature pendant leurs phases de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kamahl, sangrahbaire {4}{R}{R}

Créature légendaire : humain et barbare R

Célérité
{T} : Kamahl, sangrahbaire, inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu {X}{R}

Rituel U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.
La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu {X}{R}

Rituel U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.
La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu {X}{R}

Rituel U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.
La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu {X}{R}

Rituel U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.
La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de l'hiver {2}

Artefact R

Tant que l'Orbe de l'hiver est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain durant leur étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de l'hiver {2}

Artefact R

Tant que l'Orbe de l'hiver est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain durant leur étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

Éphémère R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

Éphémère R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

Éphémère R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

Éphémère R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flash d'Æther {2}{R}{R}

Enchantement U

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, le Flash d'Æther lui inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flash d'Æther {2}{R}{R}

Enchantement U

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, le Flash d'Æther lui inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flash d'Æther {2}{R}{R}

Enchantement U

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, le Flash d'Æther lui inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flash d'Æther {2}{R}{R}

Enchantement U

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, le Flash d'Æther lui inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast