

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

Annonciateur de gloire {3}{R}{R}



Créature : dragon **R**

Vol, célérité

Vous pouvez surmener l'Annonciateur de gloire au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, il inflige 4 blessures à une créature non-Dragon ciblée qu'un adversaire contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brandon fanatique {R}



Créature : goblin et pirate **C**

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

{T}, sacrifiez cette créature : Elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brandon fanatique {R}



Créature : goblin et pirate **C**

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

{T}, sacrifiez cette créature : Elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brandon fanatique {R}



Créature : goblin et pirate **C**

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

{T}, sacrifiez cette créature : Elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brandon fanatique

{R}



Créature : goblin et pirate

C

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

{T}, sacrifiez cette créature : Elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasseur de la moisson Ahn

{2}{R}



Créature : minotaure et guerrier

U

Célérité

Vous pouvez surmener le Fracasseur de la moisson Ahn au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasseur de la moisson Ahn

{2}{R}



Créature : minotaure et guerrier

U

Célérité

Vous pouvez surmener le Fracasseur de la moisson Ahn au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasseur de la moisson Ahn

{2}{R}



Créature : minotaure et guerrier

U

Célérité

Vous pouvez surmener le Fracasseur de la moisson Ahn au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasseur de la moisson Ahn

{2}{R}

Créature : minotaure et guerrier

U

Célérité

Vous pouvez surmener le Fracasseur de la moisson Ahn au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kari Zev, pillarde de vaisseau volant

{1}{R}

Créature légendaire : humain et pirate

R

Initiative, menace

À chaque fois que Kari Zev, pillarde de vaisseau volant attaque, créez Ragavan, un jeton de créature légendaire 2/1 rouge Singe. Ragavan arrive sur le champ de bataille engagé et attaquant. Exilez ce jeton à la fin du combat.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hazoret la Fervente

{3}{R}

Créature légendaire : dieu

M

Indestructible, célérité

Hazoret la Fervente ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous n'avez une carte ou moins en main.

{2}{R}, défaussez-vous d'une carte : Hazoret inflige 2 blessures à chaque adversaire.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kari Zev, pillarde de vaisseau volant

{1}{R}

Créature légendaire : humain et pirate

R

Initiative, menace

À chaque fois que Kari Zev, pillarde de vaisseau volant attaque, créez Ragavan, un jeton de créature légendaire 2/1 rouge Singe. Ragavan arrive sur le champ de bataille engagé et attaquant. Exilez ce jeton à la fin du combat.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kari Zev, pillarde de vaisseau volant

{1}{R}

Créature légendaire : humain et pirate

R

Initiative, menace

À chaque fois que Kari Zev, pillarde de vaisseau volant attaque, créez Ragavan, un jeton de créature légendaire 2/1 rouge Singe. Ragavan arrive sur le champ de bataille engagé et attaquant. Exilez ce jeton à la fin du combat.

1/3

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

Mentor exigeant

{1}{R}

Créature : humain et clerc

R

À chaque fois qu'un adversaire active une capacité d'un artefact, d'une créature ou d'un terrain sur le champ de bataille, si ce n'est pas une capacité de mana, le Mentor exigeant inflige 2 blessures à ce joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor exigeant

{1}{R}

Créature : humain et clerc

R

À chaque fois qu'un adversaire active une capacité d'un artefact, d'une créature ou d'un terrain sur le champ de bataille, si ce n'est pas une capacité de mana, le Mentor exigeant inflige 2 blessures à ce joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor exigeant

{1}{R}

Créature : humain et clerc

R

À chaque fois qu'un adversaire active une capacité d'un artefact, d'une créature ou d'un terrain sur le champ de bataille, si ce n'est pas une capacité de mana, le Mentor exigeant inflige 2 blessures à ce joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert brûlé par le soleil

Terrain : désert

C

Quand le Désert brûlé par le soleil arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert brûlé par le soleil

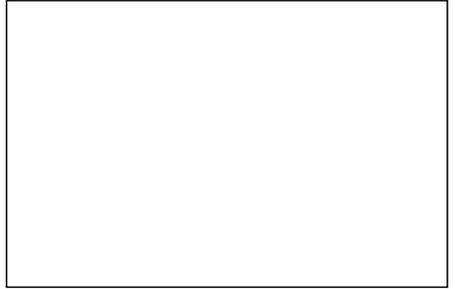


Terrain : désert C

Quand le Désert brûlé par le soleil arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé.
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert brûlé par le soleil

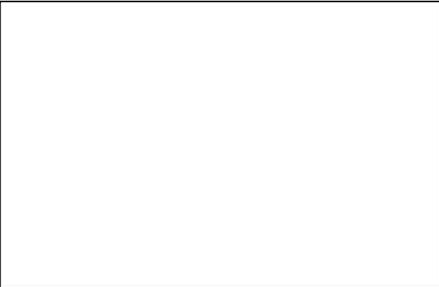


Terrain : désert C

Quand le Désert brûlé par le soleil arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé.
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert brûlé par le soleil

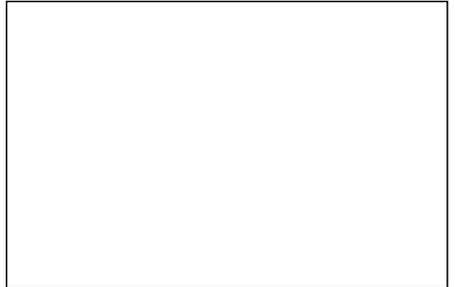


Terrain : désert C

Quand le Désert brûlé par le soleil arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé.
{T} : Ajoutez {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
{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

Montagne



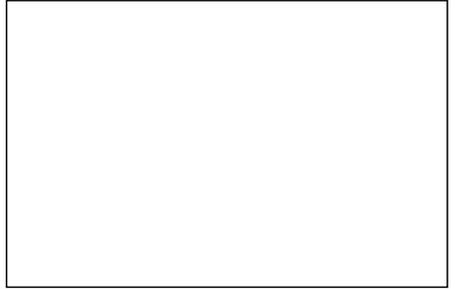
Terrain de base : montagne

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

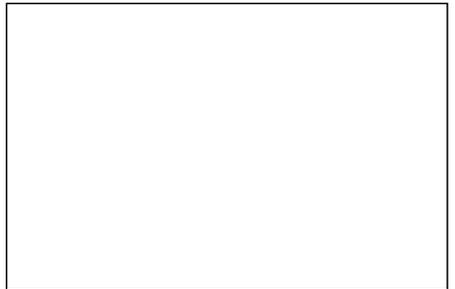
C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc {R}



Éphémère **C**
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

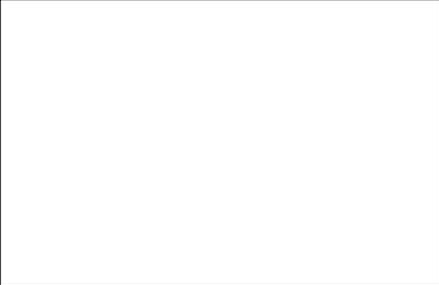
Choc {R}



Éphémère **C**
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

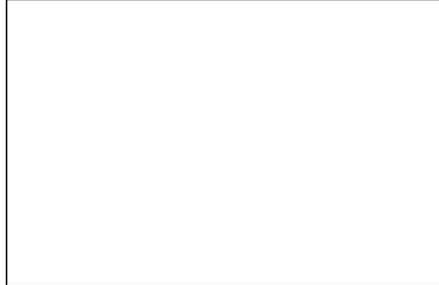
Choc {R}



Éphémère **C**
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc {R}



Éphémère **C**
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fissuration

{1}{R}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

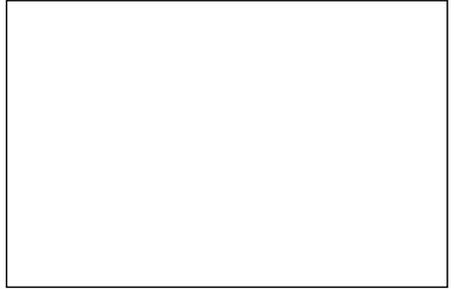
? La Fissuration inflige 3 blessures à une créature ciblée.

? Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}



Éphémère

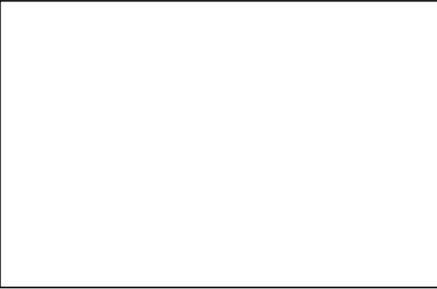
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fissuration

{1}{R}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

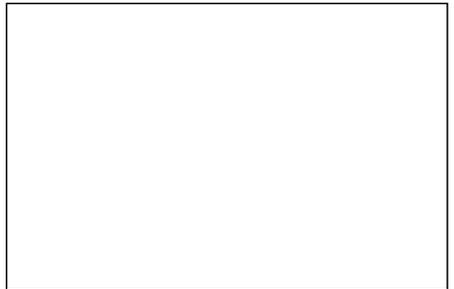
? La Fissuration inflige 3 blessures à une créature ciblée.

? Détruisez un artefact ciblé.

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

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, exiliez-la à la place.

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

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, exiliez-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

Pia Nalaär {2}{R}



Créature légendaire : humain et artificier R

Quand Pia Nalaär arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature artefact 1/1 incolore mécanoptère avec le vol.

{1}{R} : Une créature-artefact ciblé gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour

{1}, sacrifiez un artefact : Une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Giclée de magma {R}

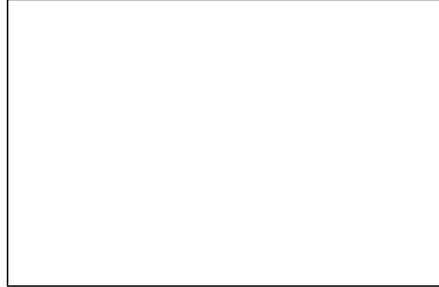


Éphémère C

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

Pia Nalaär {2}{R}



Créature légendaire : humain et artificier R

Quand Pia Nalaär arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature artefact 1/1 incolore mécanoptère avec le vol.

{1}{R} : Une créature-artefact ciblé gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour

{1}, sacrifiez un artefact : Une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expertise de Kari Zev

{1}{R}{R}



Rituel

R

Acquérez le contrôle d'une cible, créature ou véhicule, jusqu'à la fin du tour. Dégagez-le. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clé de la ville

{2}



Artefact

R

{T}, défaussez-vous d'une carte : Jusqu'à une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.
À chaque fois que la Clé de la ville devient dégagée, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expertise de Kari Zev

{1}{R}{R}



Rituel

R

Acquérez le contrôle d'une cible, créature ou véhicule, jusqu'à la fin du tour. Dégagez-le. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clé de la ville

{2}



Artefact

R

{T}, défaussez-vous d'une carte : Jusqu'à une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.
À chaque fois que la Clé de la ville devient dégagée, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Totem sentinelle

{1}



Artefact

U

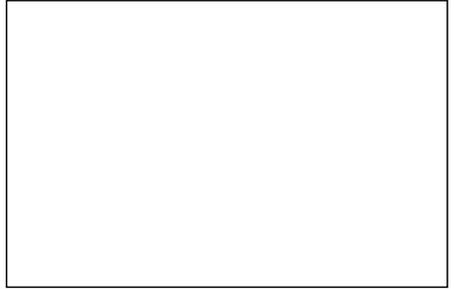
Quand le Totem sentinelle arrive sur le champ de bataille, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.)

{T}, exilez le Totem sentinelle : Exilez tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Totem sentinelle

{1}



Artefact

U

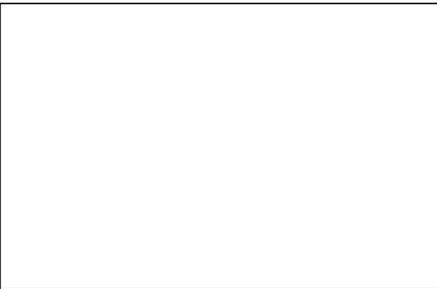
Quand le Totem sentinelle arrive sur le champ de bataille, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.)

{T}, exilez le Totem sentinelle : Exilez tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Totem sentinelle

{1}



Artefact

U

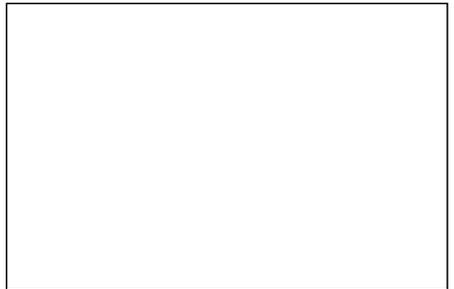
Quand le Totem sentinelle arrive sur le champ de bataille, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.)

{T}, exilez le Totem sentinelle : Exilez tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défaite de Chandra

{R}



Éphémère

U

La Défaite de Chandra inflige 5 blessures à une créature rouge ciblée ou un planeswalker rouge ciblée. Si ce permanent était un planeswalker Chandra, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défaite de Chandra

{R}



Éphémère

U

La Défaite de Chandra inflige 5 blessures à une créature rouge ciblée ou un planeswalker rouge ciblée. Si ce permanent était un planeswalker Chandra, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défaite de Chandra

{R}



Éphémère

U

La Défaite de Chandra inflige 5 blessures à une créature rouge ciblée ou un planeswalker rouge ciblée. Si ce permanent était un planeswalker Chandra, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défaite de Chandra

{R}



Éphémère

U

La Défaite de Chandra inflige 5 blessures à une créature rouge ciblée ou un planeswalker rouge ciblée. Si ce permanent était un planeswalker Chandra, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast