

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option

{U}



Éphémère

Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option

{U}



Éphémère

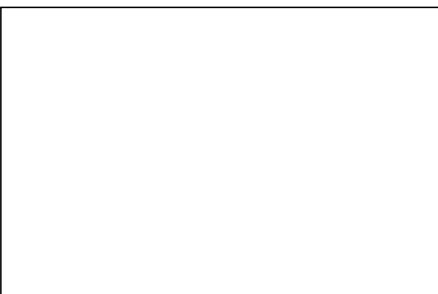
Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option

{U}



Éphémère

Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option

{U}



Éphémère

Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}



Éphémère

Contrecarrez le sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}



Éphémère

Contrecarrez le sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}



Éphémère

Contrecarrez le sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}



Éphémère

Contrecarrez le sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence

{1}{U}



Éphémère

Contrecarrez le sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence

{1}{U}



Éphémère

Contrecarrez le sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence

{1}{U}



Éphémère

Contrecarrez le sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence

{1}{U}



Éphémère

Contrecarrez le sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}

Éphémère

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}

Éphémère

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}

Éphémère

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}

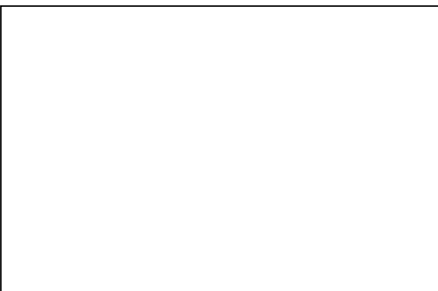
Éphémère

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couteau à la Plaie

{2}{R}{2}{R}



Rituel

Couteau
{2}{R}

Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour-ci. Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures ce tour-ci, elle inflige le double de ces blessures à la place.

Plaie
{2}{R}

Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)

La Plaie inflige 2 blessures à la créature ciblée et 2 blessures au joueur ciblé.

Couteau à la Plaie

{2}{R}{2}{R}



Rituel

Couteau
{2}{R}

Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour-ci. Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures ce tour-ci, elle inflige le double de ces blessures à la place.

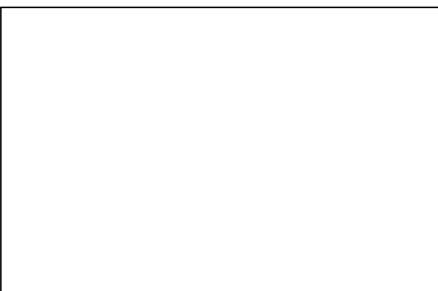
Plaie
{2}{R}

Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)

La Plaie inflige 2 blessures à la créature ciblée et 2 blessures au joueur ciblé.

Couteau à la Plaie

{2}{R}{2}{R}



Rituel

Couteau
{2}{R}

Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour-ci. Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures ce tour-ci, elle inflige le double de ces blessures à la place.

Plaie
{2}{R}

Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)

La Plaie inflige 2 blessures à la créature ciblée et 2 blessures au joueur ciblé.

Volée brûlante

{R}



Rituel

La Volée brûlante inflige 1 blessure à chaque créature que vos adversaires contrôlent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée brûlante

{R}



Rituel

La Volée brûlante inflige 1 blessure à chaque créature que vos adversaires contrôlent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tracer un cap

{1}{U}



Rituel

Piochez deux cartes. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous n'ayez attaqué avec une créature ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée brûlante

{R}



Rituel

La Volée brûlante inflige 1 blessure à chaque créature que vos adversaires contrôlent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tracer un cap

{1}{U}



Rituel

Piochez deux cartes. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous n'ayez attaqué avec une créature ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tracer un cap

{1}{U}



Rituel

Piochez deux cartes. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous n'ayez attaqué avec une créature ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin des rues

{2}{R}



Créature : goblin et shaman

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Gobelin des rues inflige 2 blessures à chaque adversaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tracer un cap

{1}{U}



Rituel

Piochez deux cartes. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous n'ayez attaqué avec une créature ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin des rues

{2}{R}



Créature : goblin et shaman

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Gobelin des rues inflige 2 blessures à chaque adversaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin des rues

{2}{R}

Créature : gobelin et shaman

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Gobelin des rues inflige 2 blessures à chaque adversaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baral, directeur de conformité

{1}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

À chaque fois qu'un sort ou une capacité que vous contrôlez contrecarre un sort, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin des rues

{2}{R}

Créature : gobelin et shaman

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Gobelin des rues inflige 2 blessures à chaque adversaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baral, directeur de conformité

{1}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

À chaque fois qu'un sort ou une capacité que vous contrôlez contrecarre un sort, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn du logogriphe

{1}{U}{R}



Créature : drakôn

Vol

La force du Drakôn du logogriphe est égale au nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

* / 4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archère au brandon

{1}{R}



Créature : humain et archer

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, l'Archère au brandon inflige 1 blessure à chaque adversaire.

2 / 1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn du logogriphe

{1}{U}{R}



Créature : drakôn

Vol

La force du Drakôn du logogriphe est égale au nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

* / 4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archère au brandon

{1}{R}



Créature : humain et archer

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, l'Archère au brandon inflige 1 blessure à chaque adversaire.

2 / 1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archère au brandon

{1}{R}

Créature : humain et archer

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, l'Archère au brandon inflige 1 blessure à chaque adversaire.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amulette primordiale

{4}

Artefact

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, mettez un marqueur « charge » sur l'Amulette primordiale. Ensuite, s'il y a au moins quatre marqueurs « charge » sur elle, vous pouvez les retirer et la transformer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archère au brandon

{1}{R}

Créature : humain et archer

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, l'Archère au brandon inflige 1 blessure à chaque adversaire.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amulette primordiale

{4}

Artefact

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, mettez un marqueur « charge » sur l'Amulette primordiale. Ensuite, s'il y a au moins quatre marqueurs « charge » sur elle, vous pouvez les retirer et la transformer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

