

Frappeur à l'arc

{3}{R}{R}

Créature : bête

R

{R}, exilez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque :
Le Frappeur à l'arc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappeur à l'arc

{3}{R}{R}

Créature : bête

R

{R}, exilez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque :
Le Frappeur à l'arc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappeur à l'arc

{3}{R}{R}

Créature : bête

R

{R}, exilez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque :
Le Frappeur à l'arc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de l'âtre

{1}{R}

Créature : esprit

C

{X}, Sacrifiez le Kami de l'âtre : Détruisez un artefact ciblé avec une valeur de mana de X.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de l'âtre

{1}{R}

Créature : esprit

C

{X}, Sacrifiez le Kami de l'âtre : Détruisez un artefact ciblé avec une valeur de mana de X.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de l'âtre

{1}{R}

Créature : esprit

C

{X}, Sacrifiez le Kami de l'âtre : Détruisez un artefact ciblé avec une valeur de mana de X.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de l'âtre

{1}{R}

Créature : esprit

C

{X}, Sacrifiez le Kami de l'âtre : Détruisez un artefact ciblé avec une valeur de mana de X.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kumano, maître yamabushi

{3}{R}{R}

Créature légendaire : humain et shaman

R

{1}{R} : Kumano, maître yamabushi, inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Si une créature ayant subi des blessures ce tour-ci par Kumano devrait mourir, exilez-le à la place.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchefeu slith

{R}{R}

Créature : slith

U

Célérité

À chaque fois que le Marchefeu slith inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchefeu slith

{R}{R}

Créature : slith

U

Célérité

À chaque fois que le Marchefeu slith inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchefeu slith

{R}{R}

Créature : slith

U

Célérité

À chaque fois que le Marchefeu slith inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchefeu slith

{R}{R}

Créature : slith

U

Célérité

À chaque fois que le Marchefeu slith inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zo-Zu le châteieur

{1}{R}{R}

Créature légendaire : goblin et guerrier

R

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille, Zo-Zu le châteieur inflige 2 blessures au contrôleur de ce terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zo-Zu le châteieur

{1}{R}{R}

Créature légendaire : goblin et guerrier

R

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille, Zo-Zu le châteieur inflige 2 blessures au contrôleur de ce terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zo-Zu le châteieur

{1}{R}{R}

Créature légendaire : goblin et guerrier

R

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille, Zo-Zu le châteieur inflige 2 blessures au contrôleur de ce terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démolition

{3}{R}

Rituel

C

Détruisez un artefact ciblé ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démolition

{3}{R}



Rituel

C

Détruisez un artefact ciblé ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de pierres

{2}{R}



Rituel

C

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de pierres

{2}{R}



Rituel

C

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de pierres

{2}{R}



Rituel

C

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de pierres

{2}{R}

Rituel

C

Détruisez un terrain ciblé.

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

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

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

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

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



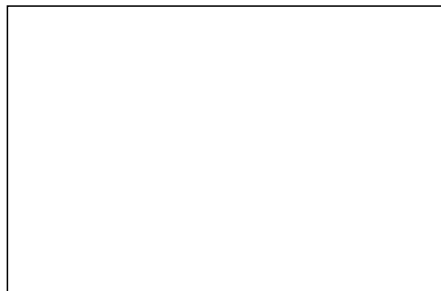
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

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



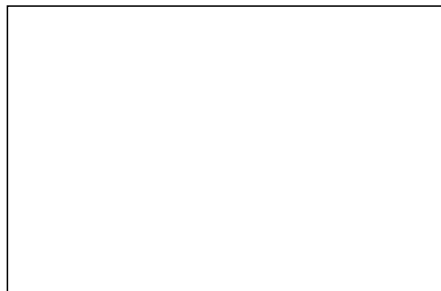
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

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



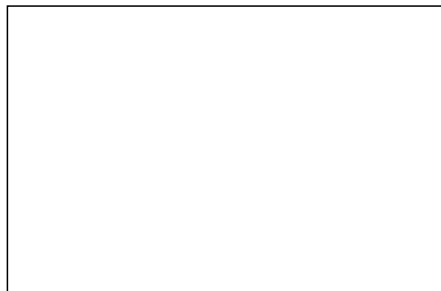
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

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



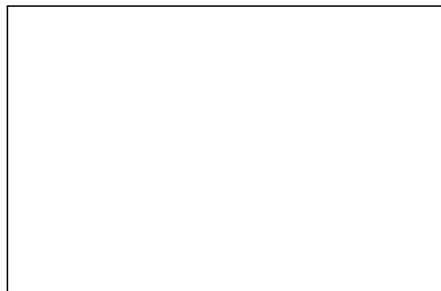
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

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



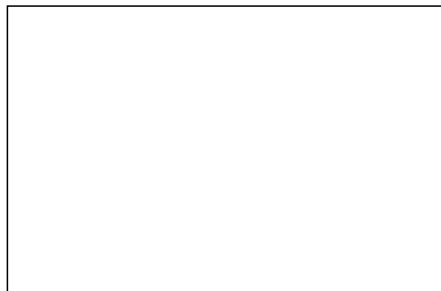
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

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

Chant bouillonnant

{2}{R}

Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}.

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

Jet de magma

{1}{R}

Éphémère

C

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma

{1}{R}

Éphémère

C

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma

{1}{R}

Éphémère

C

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma

{1}{R}

Éphémère

C

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Genju des cimes

{R}

Enchantement : aura

U

Enchanter: montagne

{2} : La montagne enchantée devient une créature 6/1 rouge Esprit jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Quand la montagne enchantée est mise dans un cimetière, vous pouvez renvoyer le Genju des cimes depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Genju des cimes

{R}

Enchantement : aura

U

Enchanter: montagne

{2} : La montagne enchantée devient une créature 6/1 rouge Esprit jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Quand la montagne enchantée est mise dans un cimetière, vous pouvez renvoyer le Genju des cimes depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme

{1}{R}

Rituel

U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme

{1}{R}

Rituel

U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salage rigoureux

{2}{R}{R}

Rituel

U

Exilez un terrain non-base ciblé. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son contrôleur toutes les cartes avec le même nom que ce terrain et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme

{1}{R}

Rituel

U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salage rigoureux

{2}{R}{R}

Rituel

U

Exilez un terrain non-base ciblé. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son contrôleur toutes les cartes avec le même nom que ce terrain et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toupie de divination du sensei

{1}

Artefact

U

{1} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.

{T} : Piochez une carte et mettez ensuite la Toupie de divination du sensei au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouillonnement

{3}{R}

Éphémère

U

Détruisez toutes les îles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toupie de divination du sensei

{1}

Artefact

U

{1} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.

{T} : Piochez une carte et mettez ensuite la Toupie de divination du sensei au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouillonnement

{3}{R}

Éphémère

U

Détruisez toutes les îles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouillonnement

{3}{R}

Éphémère

U

Détruisez toutes les îles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détournement

{1}{R}{R}

Éphémère

R

Choisissez une nouvelle cible pour un sort ciblé avec une cible unique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détournement

{1}{R}{R}

Éphémère

R

Choisissez une nouvelle cible pour un sort ciblé avec une cible unique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasser

{1}{R}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasser

{1}{R}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasser

{1}{R}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast