

Rôdeur d'Oona

{1}{B}

Créature : peuple fée et gredin

R

Vol

Défaussez-vous d'une carte : Le Rôdeur d'Oona gagne -2/-0 jusqu'à la fin du tour. N'importe quel joueur peut activer cette capacité.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeur d'Oona

{1}{B}

Créature : peuple fée et gredin

R

Vol

Défaussez-vous d'une carte : Le Rôdeur d'Oona gagne -2/-0 jusqu'à la fin du tour. N'importe quel joueur peut activer cette capacité.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeur d'Oona

{1}{B}

Créature : peuple fée et gredin

R

Vol

Défaussez-vous d'une carte : Le Rôdeur d'Oona gagne -2/-0 jusqu'à la fin du tour. N'importe quel joueur peut activer cette capacité.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeur d'Oona

{1}{B}

Créature : peuple fée et gredin

R

Vol

Défaussez-vous d'une carte : Le Rôdeur d'Oona gagne -2/-0 jusqu'à la fin du tour. N'importe quel joueur peut activer cette capacité.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tarmogoyf

{1}{G}

Créature : lhurgoyf

M

La force du Tarmogoyf est égale au nombre de types de carte parmi les cartes de tous les cimetières, et son endurance est égale à ce nombre plus 1.

/1+

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tarmogoyf

{1}{G}

Créature : lhurgoyf

M

La force du Tarmogoyf est égale au nombre de types de carte parmi les cartes de tous les cimetières, et son endurance est égale à ce nombre plus 1.

/1+

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tarmogoyf

{1}{G}

Créature : lhurgoyf

M

La force du Tarmogoyf est égale au nombre de types de carte parmi les cartes de tous les cimetières, et son endurance est égale à ce nombre plus 1.

/1+

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tarmogoyf

{1}{G}

Créature : lhurgoyf

M

La force du Tarmogoyf est égale au nombre de types de carte parmi les cartes de tous les cimetières, et son endurance est égale à ce nombre plus 1.

/1+

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorille beringei

{R}

Créature : grand singe

U

Le Gorille beringei gagne +1/+2 tant que vous contrôlez une forêt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorille beringei

{R}

Créature : grand singe

U

Le Gorille beringei gagne +1/+2 tant que vous contrôlez une forêt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorille beringei

{R}

Créature : grand singe

U

Le Gorille beringei gagne +1/+2 tant que vous contrôlez une forêt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorille beringei

{R}

Créature : grand singe

U

Le Gorille beringei gagne +1/+2 tant que vous contrôlez une forêt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Isamaru, chien de Konda

{W}

Créature légendaire : chien

R

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Isamaru, chien de Konda

{W}

Créature légendaire : chien

R

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Isamaru, chien de Konda

{W}

Créature légendaire : chien

R

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingérence du mage

{W}{U}

Créature : humain et sorcier

R

Au moment où l'Ingérence du mage arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain.
Les sorts ayant le nom choisi ne peuvent pas être lancés.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingérence du mage

{W}{U}

Créature : humain et sorcier

R

Au moment où l'Ingérence du mage arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain.
Les sorts ayant le nom choisi ne peuvent pas être lancés.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingérence du mage

{W}{U}

Créature : humain et sorcier

R

Au moment où l'Ingérence du mage arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain.
Les sorts ayant le nom choisi ne peuvent pas être lancés.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingérence du mage

{W}{U}

Créature : humain et sorcier

R

Au moment où l'Ingérence du mage arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain.
Les sorts ayant le nom choisi ne peuvent pas être lancés.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup de garde

{G}{W}

Créature : loup

U

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup de garde

{G}{W}

Créature : loup

U

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup de garde

{G}{W}

Créature : loup

U

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup de garde

{G}{W}

Créature : loup

U

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de faille

{2}{R}

Rituel

C

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

Suspension 1?{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {R} et l'exiler avec un marqueur « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de faille

{2}{R}

Rituel

C

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

Suspension 1?{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {R} et l'exiler avec un marqueur « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de faille

{2}{R}

Rituel

C

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

Suspension 1?{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {R} et l'exiler avec un marqueur « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de faille

{2}{R}

Rituel

C

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

Suspension 1?{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {R} et l'exiler avec un marqueur « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes tribales

{1}{R}

Rituel

C

<i>? Les Flammes tribales infligent X blessures à n'importe quelle cible, X étant le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes tribales

{1}{R}

Rituel

C

<i>Domaine</i> ? Les Flammes tribales infligent X blessures à n'importe quelle cible, X étant le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes tribales

{1}{R}

Rituel

C

<i>Domaine</i> ? Les Flammes tribales infligent X blessures à n'importe quelle cible, X étant le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes tribales

{1}{R}

Rituel

C

<i>Domaine</i> ? Les Flammes tribales infligent X blessures à n'importe quelle cible, X étant le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage

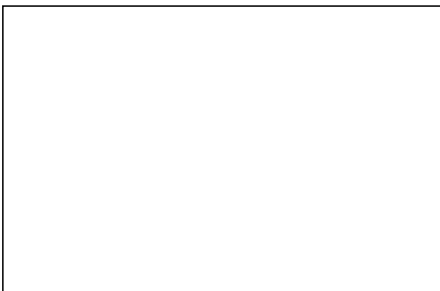
Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



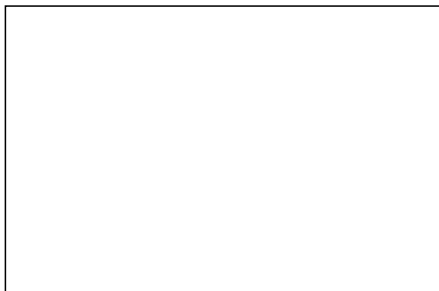
Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



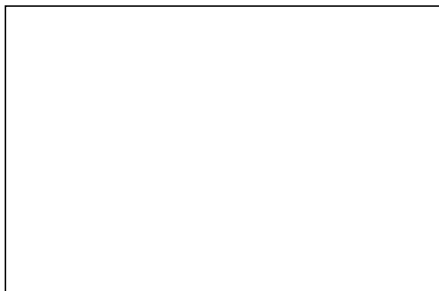
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



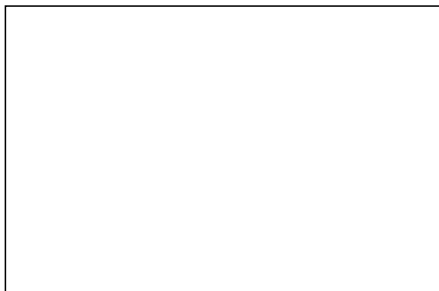
Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



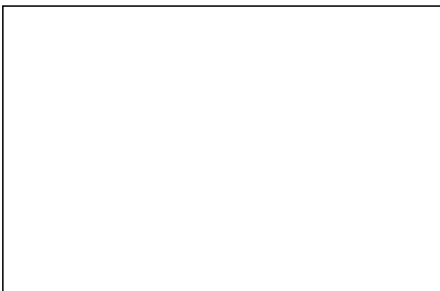
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



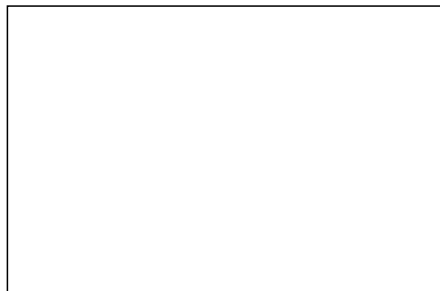
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de
plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie



Terrain : plaine et marais

R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de
bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le
faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de
plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



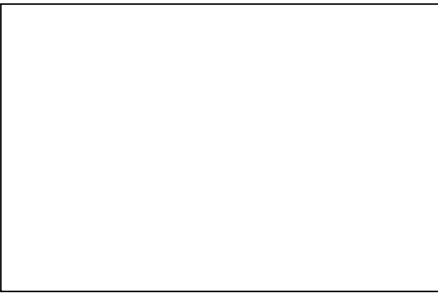
Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le
champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si
vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille
engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



Terrain : marais et forêt

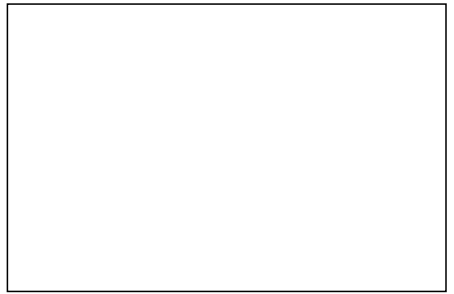
R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carboniser

{2}{R}



Éphémère

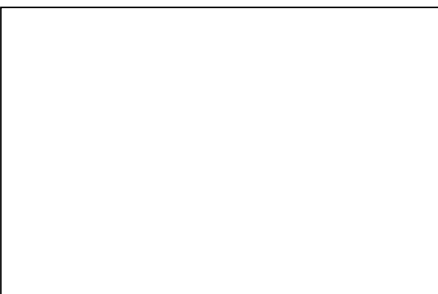
R

Carboniser inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carboniser

{2}{R}



Éphémère

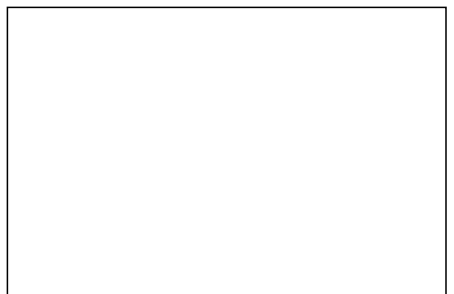
R

Carboniser inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carboniser

{2}{R}



Éphémère

R

Carboniser inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve d'éclats d'obus

{1}{R}

Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact.
La Salve d'éclats d'obus inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice d'éclairs

{R}{W}

Éphémère

U

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice d'éclairs

{R}{W}

Éphémère

U

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice d'éclairs

{R}{W}

Éphémère

U

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice d'éclairs

{R}{W}

Éphémère

U

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gaddock Teeg

{G}{W}

Créature légendaire : sangami et conseiller

R

Les sorts non-créature ayant une valeur de mana supérieure ou égale à 4 ne peuvent pas être lancés.
Les sorts non-créature ayant {X} dans leurs coûts de mana ne peuvent pas être lancés.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gaddock Teeg

{G}{W}

Créature légendaire : sangami et conseiller

R

Les sorts non-créature ayant une valeur de mana supérieure ou égale à 4 ne peuvent pas être lancés.
Les sorts non-créature ayant {X} dans leurs coûts de mana ne peuvent pas être lancés.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gaddock Teeg

{G}{W}

Créature légendaire : sangami et conseiller

R

Les sorts non-créature ayant une valeur de mana supérieure ou égale à 4 ne peuvent pas être lancés.
Les sorts non-créature ayant {X} dans leurs coûts de mana ne peuvent pas être lancés.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gaddock Teeg

{G}{W}

Créature légendaire : sangami et conseiller

R

Les sorts non-créature ayant une valeur de mana supérieure ou égale à 4 ne peuvent pas être lancés.

Les sorts non-créature ayant {X} dans leurs coûts de mana ne peuvent pas être lancés.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}

Rituel

R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}

Rituel

R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}

Rituel

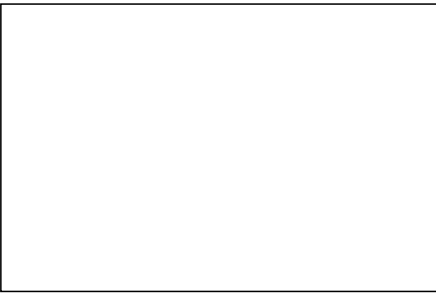
R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

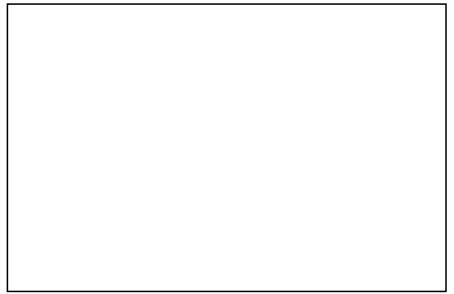
R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner

{1}



Artefact

R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner

{1}



Artefact

R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner

{1}



Artefact

R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod

{0}

Artefact

U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod

{0}

Artefact

U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod

{0}

Artefact

U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod

{0}

Artefact

U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

