

Foreur nain

{3}{R}

Créature : nain

U

{T} : Détruisez un terrain ciblé à moins que son contrôleur ne choisisse que le Foreur nain lui inflige 2 blessures.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foreur nain

{3}{R}

Créature : nain

U

{T} : Détruisez un terrain ciblé à moins que son contrôleur ne choisisse que le Foreur nain lui inflige 2 blessures.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foreur nain

{3}{R}

Créature : nain

U

{T} : Détruisez un terrain ciblé à moins que son contrôleur ne choisisse que le Foreur nain lui inflige 2 blessures.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foreur nain

{3}{R}

Créature : nain

U

{T} : Détruisez un terrain ciblé à moins que son contrôleur ne choisisse que le Foreur nain lui inflige 2 blessures.

2/2

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

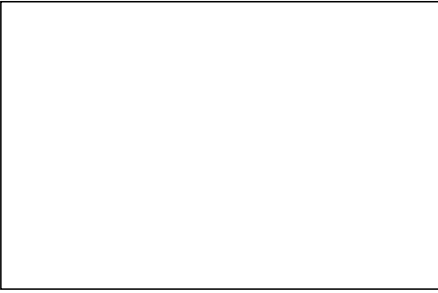
U

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

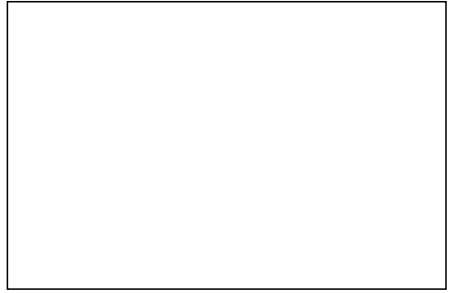
U

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

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

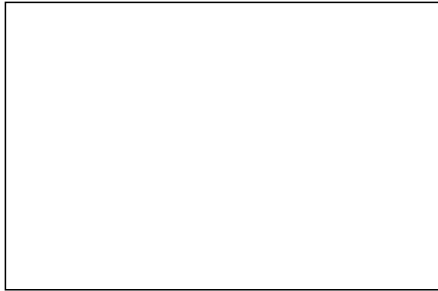


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

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

Bâtonnet des éléments

{4}



Artefact

R

{T}, sacrifiez une île : Créez un jeton de créature 2/2 bleue Élémental avec le vol.

{T}, sacrifiez une montagne : Créez un jeton de créature 3/3 rouge Élémental.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation fracassante

{1}{R}



Éphémère

C

Rappel {3}

Détruisez l'artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâtonnet des éléments

{4}



Artefact

R

{T}, sacrifiez une île : Créez un jeton de créature 2/2 bleue Élémental avec le vol.

{T}, sacrifiez une montagne : Créez un jeton de créature 3/3 rouge Élémental.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation fracassante

{1}{R}



Éphémère

C

Rappel {3}

Détruisez l'artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chavirage

{1}{U}{U}



Éphémère

M

Rappel {3}

Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chavirage

{1}{U}{U}



Éphémère

M

Rappel {3}

Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chavirage

{1}{U}{U}



Éphémère

M

Rappel {3}

Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chavirage

{1}{U}{U}



Éphémère

M

Rappel {3}

Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barrière des âmes

{2}{U}



Enchantement

C

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort de créature, la Barrière des âmes inflige 2 blessures à ce joueur à moins qu'il ne paye {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barrière des âmes

{2}{U}



Enchantement

C

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort de créature, la Barrière des âmes inflige 2 blessures à ce joueur à moins qu'il ne paye {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barrière des âmes

{2}{U}



Enchantement

C

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort de créature, la Barrière des âmes inflige 2 blessures à ce joueur à moins qu'il ne paye {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barrière des âmes

{2}{U}




Enchantement

C

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort de créature, la Barrière des âmes inflige 2 blessures à ce joueur à moins qu'il ne paye {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Chaînes de mana {U}



Enchantement : aura **C**
Enchanter : créature
La créature enchantée a « Entretien cumulatif {1} ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Chaînes de mana {U}



Enchantement : aura **C**
Enchanter : créature
La créature enchantée a « Entretien cumulatif {1} ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Chaînes de mana {U}



Enchantement : aura **C**
Enchanter : créature
La créature enchantée a « Entretien cumulatif {1} ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaînes de mana {U}



Enchantement : aura **C**
Enchanter : créature
La créature enchantée a « Entretien cumulatif {1} ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mignon errant

{2}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Au début de l'entretien du contrôleur de la créature enchantée, ce joueur peut payer n'importe quelle quantité de mana. Le Mignon errant inflige 2 blessures à ce joueur. Prévenez X de ces blessures, X étant la quantité de mana que ce joueur a payé de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mignon errant

{2}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Au début de l'entretien du contrôleur de la créature enchantée, ce joueur peut payer n'importe quelle quantité de mana. Le Mignon errant inflige 2 blessures à ce joueur. Prévenez X de ces blessures, X étant la quantité de mana que ce joueur a payé de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mignon errant

{2}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Au début de l'entretien du contrôleur de la créature enchantée, ce joueur peut payer n'importe quelle quantité de mana. Le Mignon errant inflige 2 blessures à ce joueur. Prévenez X de ces blessures, X étant la quantité de mana que ce joueur a payé de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mignon errant

{2}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Au début de l'entretien du contrôleur de la créature enchantée, ce joueur peut payer n'importe quelle quantité de mana. Le Mignon errant inflige 2 blessures à ce joueur. Prévenez X de ces blessures, X étant la quantité de mana que ce joueur a payé de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de flamme

{U}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée vous blesse, le Retour de flamme inflige autant de blessures au contrôleur de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de flamme

{U}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée vous blesse, le Retour de flamme inflige autant de blessures au contrôleur de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de flamme

{U}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée vous blesse, le Retour de flamme inflige autant de blessures au contrôleur de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de flamme

{U}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée vous blesse, le Retour de flamme inflige autant de blessures au contrôleur de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venin psychique

{1}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

A chaque fois que le terrain enchanté devient engagé, le Venin psychique inflige 2 blessures au contrôleur de ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venin psychique

{1}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

A chaque fois que le terrain enchanté devient engagé, le Venin psychique inflige 2 blessures au contrôleur de ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venin psychique

{1}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

A chaque fois que le terrain enchanté devient engagé, le Venin psychique inflige 2 blessures au contrôleur de ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venin psychique

{1}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

A chaque fois que le terrain enchanté devient engagé, le Venin psychique inflige 2 blessures au contrôleur de ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de Folbraise

{1}{R}

Créature : gobelin et shaman

C

Sacrifiez l'Augure de Folbraise : Il inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. N'activez que pendant votre entretien.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de Folbraise

{1}{R}

Créature : gobelin et shaman

C

Sacrifiez l'Augure de Folbraise : Il inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. N'activez que pendant votre entretien.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de Folbraise

{1}{R}

Créature : gobelin et shaman

C

Sacrifiez l'Augure de Folbraise : Il inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. N'activez que pendant votre entretien.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de Folbraise

{1}{R}

Créature : gobelin et shaman


C

Sacrifiez l'Augure de Folbraise : Il inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. N'activez que pendant votre entretien.

2/1

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

Piqûre d'Éther {3}{R}




Enchantement U

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort de créature, la Piqûre d'Éther inflige 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piqûre d'Éther {3}{R}




Enchantement U

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort de créature, la Piqûre d'Éther inflige 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite d'énergie {1}{U}



Enchantement : aura C

Enchanter : enchantement

Au début de l'entretien du contrôleur de l'enchantement enchanté, ce joueur peut payer n'importe quelle quantité de mana. La fuite d'énergie inflige 2 blessures à ce joueur. Prévenez X de ces blessures, X étant la quantité de mana que ce joueur paye de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite d'énergie

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : enchantement

Au début de l'entretien du contrôleur de l'enchantement enchanté, ce joueur peut payer n'importe quelle quantité de mana. La fuite d'énergie inflige 2 blessures à ce joueur. Prévenez X de ces blessures, X étant la quantité de mana que ce joueur paye de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ralenti

{2}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Au début de l'entretien du contrôleur de la créature enchantée, ce joueur sacrifie cette créature à moins qu'il ne paie {2}.

Quand le Ralenti est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez le Ralenti dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ralenti

{2}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Au début de l'entretien du contrôleur de la créature enchantée, ce joueur sacrifie cette créature à moins qu'il ne paie {2}.

Quand le Ralenti est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez le Ralenti dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ralenti

{2}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Au début de l'entretien du contrôleur de la créature enchantée, ce joueur sacrifie cette créature à moins qu'il ne paie {2}.

Quand le Ralenti est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez le Ralenti dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ralenti

{2}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Au début de l'entretien du contrôleur de la créature enchantée, ce joueur sacrifie cette créature à moins qu'il ne paie {2}.

Quand le Ralenti est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez le Ralenti dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vortex d'énergie

{3}{U}{U}



Enchantement

R

Au moment où le Vortex d'énergie arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.

Au début de votre entretien, retirez tous les marqueurs « énergie » du Vortex d'énergie.

Au début de l'entretien du joueur choisi, le Vortex d'énergie inflige 3 blessures à ce joueur à moins qu'il paie {1} pour chaque marqueur « énergie » sur le Vortex d'énergie.

{X} : Mettez X marqueurs « énergie » sur le Vortex d'énergie. N'activez que pendant votre entretien.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vortex d'énergie

{3}{U}{U}



Enchantement

R

Au moment où le Vortex d'énergie arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.

Au début de votre entretien, retirez tous les marqueurs « énergie » du Vortex d'énergie.

Au début de l'entretien du joueur choisi, le Vortex d'énergie inflige 3 blessures à ce joueur à moins qu'il paie {1} pour chaque marqueur « énergie » sur le Vortex d'énergie.

{X} : Mettez X marqueurs « énergie » sur le Vortex d'énergie. N'activez que pendant votre entretien.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast