

Boule fulgurante

{R}{R}{R}

Créature : élémental

R

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

Célérité

Au début de l'étape de fin, sacrifiez la Boule fulgurante.

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule fulgurante

{R}{R}{R}

Créature : élémental

R

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

Célérité

Au début de l'étape de fin, sacrifiez la Boule fulgurante.

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule fulgurante

{R}{R}{R}

Créature : élémental

R

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

Célérité

Au début de l'étape de fin, sacrifiez la Boule fulgurante.

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule fulgurante

{R}{R}{R}

Créature : élémental

R

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)


Célérité

Au début de l'étape de fin, sacrifiez la Boule fulgurante.

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'étincelles {R}




Créature : élémental U
Piétinement, célérité
Au début de l'étape de fin, sacrifiez l'Élémental d'étincelles.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'étincelles {R}




Créature : élémental U
Piétinement, célérité
Au début de l'étape de fin, sacrifiez l'Élémental d'étincelles.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'étincelles {R}




Créature : élémental U
Piétinement, célérité
Au début de l'étape de fin, sacrifiez l'Élémental d'étincelles.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'étincelles {R}



Créature : élémental U
Piétinement, célérité
Au début de l'étape de fin, sacrifiez l'Élémental d'étincelles.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveilleur sangfoudre

{1}{R}

Créature : élémental et shaman

R

Célérité

À chaque fois que l'Éveilleur sangfoudre attaque, choisissez une carte de créature Élémental ciblée dans votre cimetière avec une endurance inférieure ou égale à celle de l'Éveilleur sangfoudre. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille engagée et attaquante. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveilleur sangfoudre

{1}{R}

Créature : élémental et shaman

R

Célérité

À chaque fois que l'Éveilleur sangfoudre attaque, choisissez une carte de créature Élémental ciblée dans votre cimetière avec une endurance inférieure ou égale à celle de l'Éveilleur sangfoudre. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille engagée et attaquante. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveilleur sangfoudre

{1}{R}

Créature : élémental et shaman

R

Célérité

À chaque fois que l'Éveilleur sangfoudre attaque, choisissez une carte de créature Élémental ciblée dans votre cimetière avec une endurance inférieure ou égale à celle de l'Éveilleur sangfoudre. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille engagée et attaquante. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveilleur sangfoudre

{1}{R}

Créature : élémental et shaman

R

Célérité

À chaque fois que l'Éveilleur sangfoudre attaque, choisissez une carte de créature Élémental ciblée dans votre cimetière avec une endurance inférieure ou égale à celle de l'Éveilleur sangfoudre. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille engagée et attaquante. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelémental d'éclair

{B}{R}{R}

Créature : élémental et squelette

R

Piétinement, célérité

À chaque fois que le Squelémental d'éclair inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défause de deux cartes.

Au début de l'étape de fin, sacrifiez le Squelémental d'éclair.

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelémental d'éclair

{B}{R}{R}

Créature : élémental et squelette

R

Piétinement, célérité

À chaque fois que le Squelémental d'éclair inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défause de deux cartes.

Au début de l'étape de fin, sacrifiez le Squelémental d'éclair.

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelémental d'éclair

{B}{R}{R}

Créature : élémental et squelette

R

Piétinement, célérité

À chaque fois que le Squelémental d'éclair inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défause de deux cartes.

Au début de l'étape de fin, sacrifiez le Squelémental d'éclair.

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelémental d'éclair

{B}{R}{R}

Créature : élémental et squelette

R

Piétinement, célérité

À chaque fois que le Squelémental d'éclair inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défause de deux cartes.

Au début de l'étape de fin, sacrifiez le Squelémental d'éclair.

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}



Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}



Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}



Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}



Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saccage du laboratoire

{1}{B}



Rituel

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saccage du laboratoire

{1}{B}



Rituel

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saccage du laboratoire

{1}{B}



Rituel

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortir de terre

{B}




Rituel

C

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière
une carte de créature ciblée avec une valeur de mana
inférieur ou égal à 3.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez
une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortir de terre {B}




Rituel C

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieur ou égal à 3.
 Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortir de terre {B}

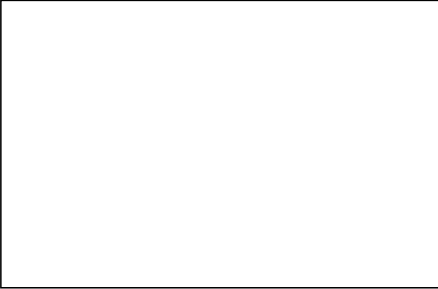


Rituel C

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieur ou égal à 3.
 Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortir de terre {B}

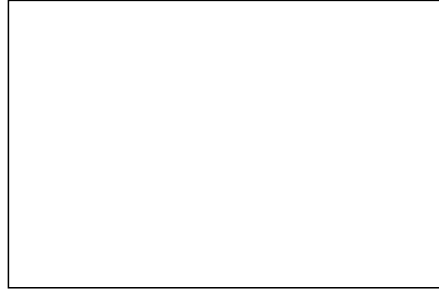


Rituel C

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieur ou égal à 3.
 Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrouvailles cathartiques {1}{R}



Rituel U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de deux cartes.
 Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrouvailles cathartiques

{1}{R}



Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
défaussez-vous de deux cartes.
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrouvailles cathartiques

{1}{R}



Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
défaussez-vous de deux cartes.
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrouvailles cathartiques

{1}{R}



Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
défaussez-vous de deux cartes.
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang 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

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang 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

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang 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

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang 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

Falaises de Coupenoire



Terrain

R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire



Terrain

R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire



Terrain

R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire



Terrain

R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

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

Sommet du Crânedragon



Terrain

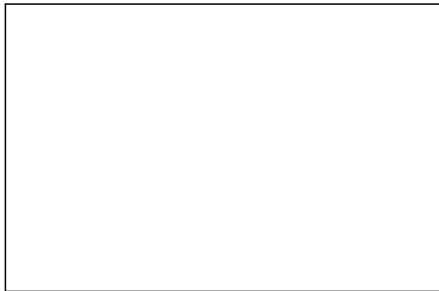
R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}



Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.

<>Révolte</> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}



Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}



Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frisson de probabilité

{1}{R}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte. Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frisson de probabilité

{1}{R}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte. Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

