

Hurlegueule {4}{B}



Créature : élémental U

Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)
Quand le Hurlegueule arrive sur le champ de bataille, détruisez la créature non-artefact, non-noire ciblée.
Évocation {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlegueule {4}{B}



Créature : élémental U

Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)
Quand le Hurlegueule arrive sur le champ de bataille, détruisez la créature non-artefact, non-noire ciblée.
Évocation {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlegueule {4}{B}



Créature : élémental U

Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)
Quand le Hurlegueule arrive sur le champ de bataille, détruisez la créature non-artefact, non-noire ciblée.
Évocation {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlegueule {4}{B}



Créature : élémental U

Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)
Quand le Hurlegueule arrive sur le champ de bataille, détruisez la créature non-artefact, non-noire ciblée.
Évocation {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Batteuse de nuages {2}{G}{G}{G}{G}



Créature : élémental R

Flash
Portée

Quand la Batteuse de nuages arrive sur le champ de bataille, elle inflige 2 blessures à chaque créature avec le vol et à chaque joueur.

Évocation {2}{G}{G} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciatrice sangpyre {R}



Créature : élémental et shaman U

Quand l'Annonciatrice sangpyre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'élémental, la révéler, puis mélanger et mettre cette carte au-dessus de celle-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Batteuse de nuages {2}{G}{G}{G}{G}



Créature : élémental R

Flash
Portée

Quand la Batteuse de nuages arrive sur le champ de bataille, elle inflige 2 blessures à chaque créature avec le vol et à chaque joueur.

Évocation {2}{G}{G} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciatrice sangpyre {R}



Créature : élémental et shaman U

Quand l'Annonciatrice sangpyre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'élémental, la révéler, puis mélanger et mettre cette carte au-dessus de celle-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauffeur d'âme incandescent

{2}{R}

Créature : élémental et shaman

U

Les autres créatures Élémental que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{1}{R}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature d'élémental de votre main. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauffeur d'âme incandescent

{2}{R}

Créature : élémental et shaman

U

Les autres créatures Élémental que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{1}{R}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature d'élémental de votre main. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauffeur d'âme incandescent

{2}{R}

Créature : élémental et shaman

U

Les autres créatures Élémental que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{1}{R}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature d'élémental de votre main. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauffeur d'âme incandescent

{2}{R}

Créature : élémental et shaman

U

Les autres créatures Élémental que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{1}{R}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature d'élémental de votre main. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Natteuse de fumée

{1}{R}



Créature : élémental et shaman

C

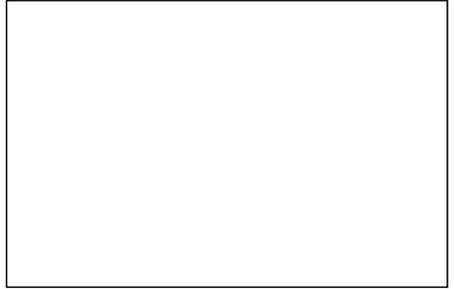
{T} : Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'élémental ou activer des capacités d'élémentaux.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Natteuse de fumée

{1}{R}



Créature : élémental et shaman

C

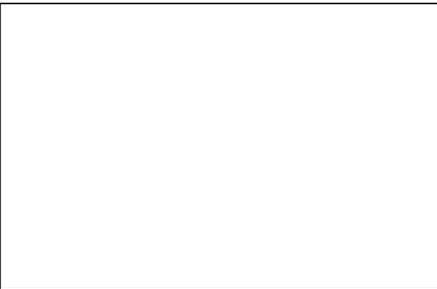
{T} : Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'élémental ou activer des capacités d'élémentaux.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Natteuse de fumée

{1}{R}



Créature : élémental et shaman

C

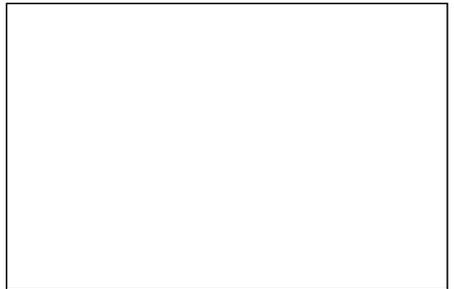
{T} : Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'élémental ou activer des capacités d'élémentaux.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Natteuse de fumée

{1}{R}



Créature : élémental et shaman

C

{T} : Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'élémental ou activer des capacités d'élémentaux.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des pensées {4}{U}



Créature : élémental U

Vol

Quand le Vagabond des pensées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.

Évocation {2}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des pensées {4}{U}



Créature : élémental U

Vol

Quand le Vagabond des pensées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.

Évocation {2}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des pensées {4}{U}



Créature : élémental U

Vol

Quand le Vagabond des pensées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.

Évocation {2}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des pensées {4}{U}



Créature : élémental U

Vol

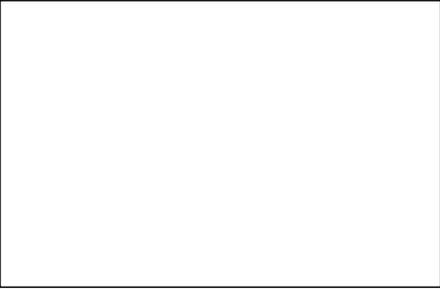
Quand le Vagabond des pensées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.

Évocation {2}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirlidiane {4}{W}



Créature : élémental R

Vol

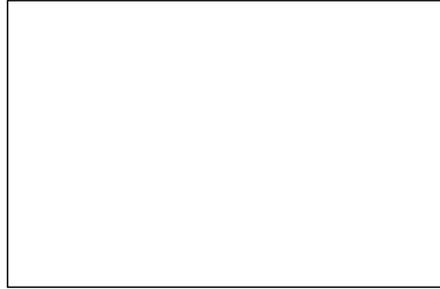
Quand la Sirlidiane quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature ciblées de force inférieure ou égale à 2 de votre cimetière.

Évocation {5}{W} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirlidiane {4}{W}



Créature : élémental R

Vol

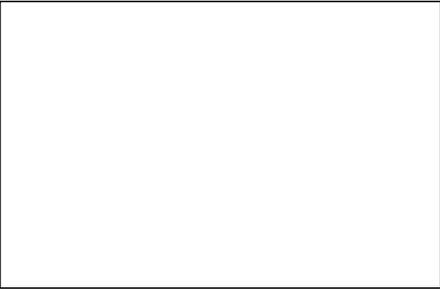
Quand la Sirlidiane quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature ciblées de force inférieure ou égale à 2 de votre cimetière.

Évocation {5}{W} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirlidiane {4}{W}



Créature : élémental R

Vol

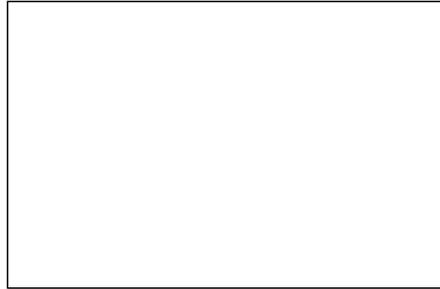
Quand la Sirlidiane quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature ciblées de force inférieure ou égale à 2 de votre cimetière.

Évocation {5}{W} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirlidiane {4}{W}



Créature : élémental R

Vol

Quand la Sirlidiane quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature ciblées de force inférieure ou égale à 2 de votre cimetière.

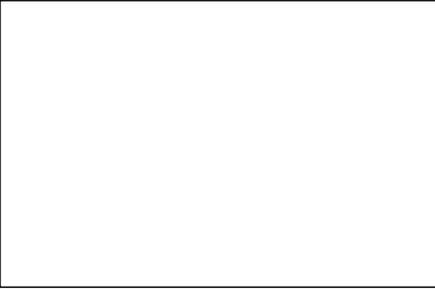
Évocation {5}{W} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourbes de cuisine

{1}{GW}{GW}



Créature : orphe

U

Quand les Fourbes de cuisine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

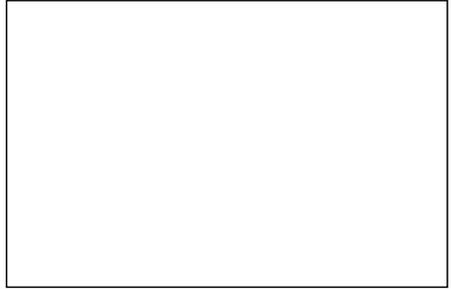
Persistence (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourbes de cuisine

{1}{GW}{GW}



Créature : orphe

U

Quand les Fourbes de cuisine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

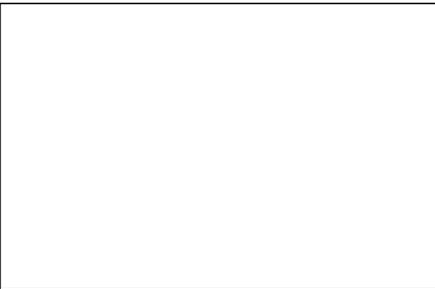
Persistence (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourbes de cuisine

{1}{GW}{GW}



Créature : orphe

U

Quand les Fourbes de cuisine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

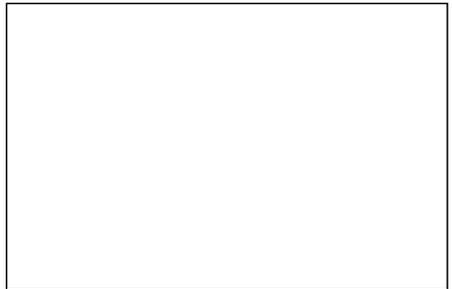
Persistence (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourbes de cuisine

{1}{GW}{GW}



Créature : orphe

U

Quand les Fourbes de cuisine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

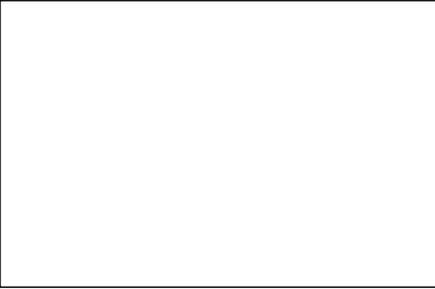
Persistence (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage fulmineur

{1}{BR}{BR}



Créature : élémental et shaman

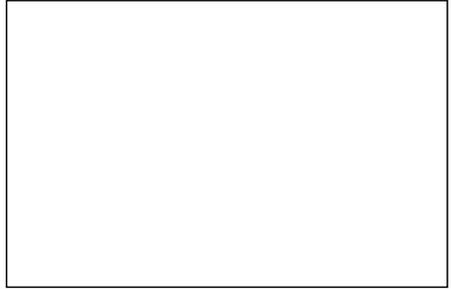
R

Sacrifiez le Mage fulmineur : Détruisez un terrain non-base ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Au-delà primordial



Terrain

R

Au moment où l'Au-delà primordial arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'élémental de votre main. Si vous ne le faites pas, l'Au-delà primordial arrive sur le champ de bataille engagé.

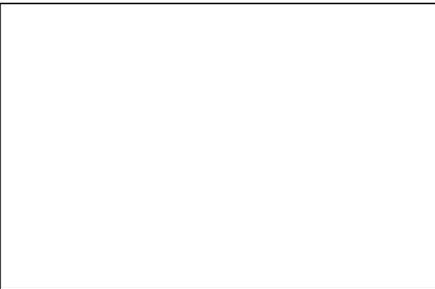
{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'élémental ou des capacités activées d'élémentaux.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage fulmineur

{1}{BR}{BR}



Créature : élémental et shaman

R

Sacrifiez le Mage fulmineur : Détruisez un terrain non-base ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Au-delà primordial



Terrain

R

Au moment où l'Au-delà primordial arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'élémental de votre main. Si vous ne le faites pas, l'Au-delà primordial arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'élémental ou des capacités activées d'élémentaux.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Au-delà primordial



Terrain R

Au moment où l'Au-delà primordial arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'élémental de votre main. Si vous ne le faites pas, l'Au-delà primordial arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'élémental ou des capacités activées d'élémentaux.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant



Terrain M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Au-delà primordial



Terrain R

Au moment où l'Au-delà primordial arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'élémental de votre main. Si vous ne le faites pas, l'Au-delà primordial arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'élémental ou des capacités activées d'élémentaux.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant



Terrain M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant



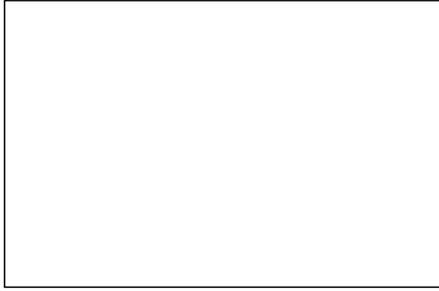
Terrain

M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion boisé



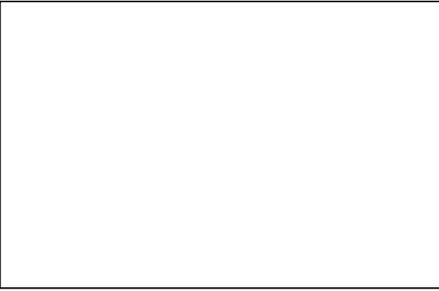
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{GW}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{G}, ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant



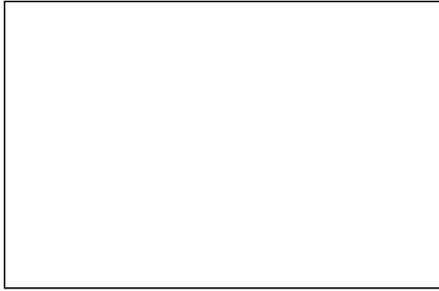
Terrain

M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet éclatant



Terrain

U

Le Bosquet éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {G}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Bosquet éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet éclatant



Terrain

U

Le Bosquet éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

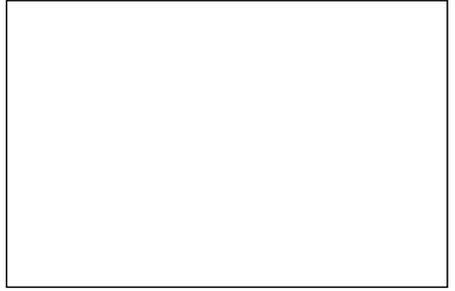
{T} : Ajoutez {G}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Bosquet éclatant :

Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cairns sculptés



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cairns sculptés



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cairns sculptés



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère éclatante



Terrain

U

La Cordillère éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.
{T} : Ajoutez {R}.
{T}, retirez un marqueur « charge » de la Cordillère éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hallier éclairé par le feu



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{RG}, {T} : Ajoutez {R}{R}, {R}{G}, ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère éclatante



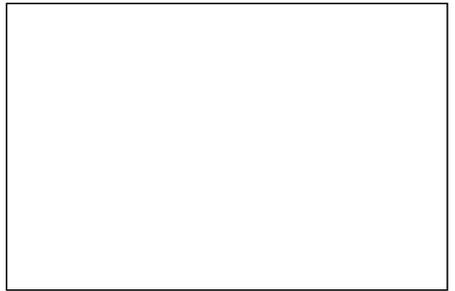
Terrain

U

La Cordillère éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.
{T} : Ajoutez {R}.
{T}, retirez un marqueur « charge » de la Cordillère éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hallier éclairé par le feu



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{RG}, {T} : Ajoutez {R}{R}, {R}{G}, ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage éclatant



Terrain

U

Le Marécage éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.
{T} : Ajoutez {B}.
{T}, retirez un marqueur « charge » du Marécage éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte mystique



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{WU}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{U}, ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage éclatant



Terrain

U

Le Marécage éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.
{T} : Ajoutez {B}.
{T}, retirez un marqueur « charge » du Marécage éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte mystique



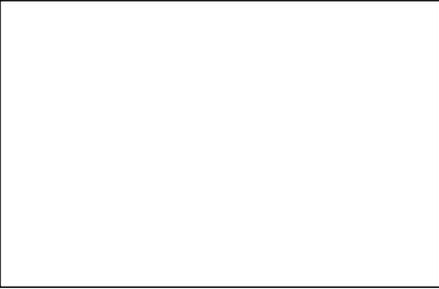
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{WU}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{U}, ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines englouties



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{UB}, {T} : Ajoutez {U}{U}, {U}{B}, ou {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inversion sans nom

{1}{B}



Éphémère tribal : changeforme

C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

Une créature ciblée gagne +3/-3 et perd tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines englouties



Terrain

R

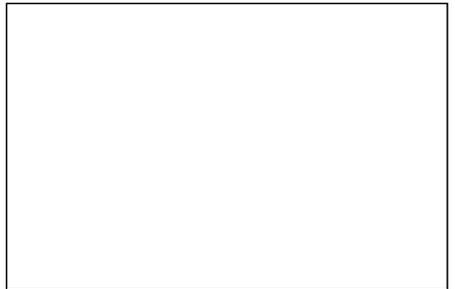
{T} : Ajoutez {C}.

{UB}, {T} : Ajoutez {U}{U}, {U}{B}, ou {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inversion sans nom

{1}{B}



Éphémère tribal : changeforme

C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

Une créature ciblée gagne +3/-3 et perd tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inversion sans nom

{1}{B}

Éphémère tribal : changeforme

C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

Une créature ciblée gagne +3/-3 et perd tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mannequin improvisé

{3}{B}

Éphémère

U

Renvoyez sur le champ de bataille la carte de créature ciblée de votre cimetière avec un marqueur « mannequin » sur elle. Tant que cette créature a un marqueur « mannequin » sur elle, elle a « Quand cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-la. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inversion sans nom

{1}{B}

Éphémère tribal : changeforme

C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

Une créature ciblée gagne +3/-3 et perd tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mannequin improvisé

{3}{B}

Éphémère

U

Renvoyez sur le champ de bataille la carte de créature ciblée de votre cimetière avec un marqueur « mannequin » sur elle. Tant que cette créature a un marqueur « mannequin » sur elle, elle a « Quand cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-la. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mannequin improvisé

{3}{B}



Éphémère

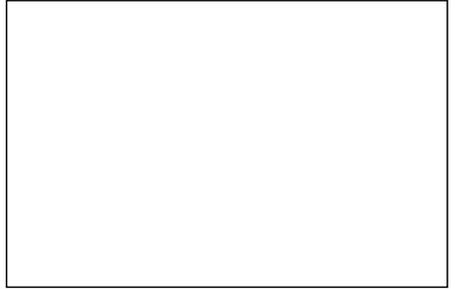
U

Renvoyez sur le champ de bataille la carte de créature ciblée de votre cimetière avec un marqueur « mannequin » sur elle. Tant que cette créature a un marqueur « mannequin » sur elle, elle a « Quand cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-la. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement cryptique

{1}{U}{U}{U}



Éphémère

R

Choisissez deux ?
? Contrecarrez un sort ciblé.
? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.
? Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.
? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mannequin improvisé

{3}{B}



Éphémère

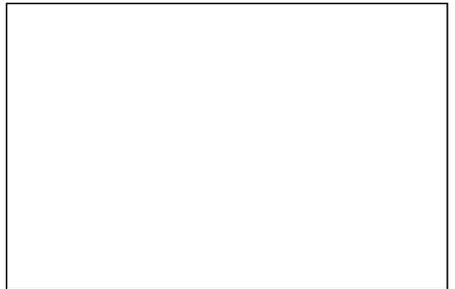
U

Renvoyez sur le champ de bataille la carte de créature ciblée de votre cimetière avec un marqueur « mannequin » sur elle. Tant que cette créature a un marqueur « mannequin » sur elle, elle a « Quand cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-la. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement cryptique

{1}{U}{U}{U}



Éphémère

R

Choisissez deux ?
? Contrecarrez un sort ciblé.
? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.
? Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.
? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement cryptique

{1}{U}{U}{U}

Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Contrecarrez un sort ciblé.

? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

? Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.

? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acolyte de la Flamme intérieure

{1}{R}{R}

Créature : élémental et shaman

C

Quand l'Acolyte de la Flamme intérieure arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Évocation {R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement cryptique

{1}{U}{U}{U}

Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Contrecarrez un sort ciblé.

? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

? Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.

? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acolyte de la Flamme intérieure

{1}{R}{R}

Créature : élémental et shaman

C

Quand l'Acolyte de la Flamme intérieure arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Évocation {R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Semeuse de tentation {2}{U}{U}



Créature : peuple fée et sorcier **R**

Vol

Quand la Semeuse de tentation arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle de la créature ciblée aussi longtemps que la Semeuse de tentation reste sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cheval de volutes {2}{W}



Créature : élémental **C**

Vol

Quand le Cheval de volutes arrive sur le champ de bataille, détruisez un enchantement ciblé.

Évocation {W}

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Semeuse de tentation {2}{U}{U}



Créature : peuple fée et sorcier **R**

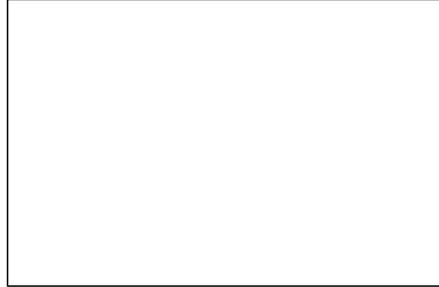
Vol

Quand la Semeuse de tentation arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle de la créature ciblée aussi longtemps que la Semeuse de tentation reste sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cheval de volutes {2}{W}



Créature : élémental **C**

Vol

Quand le Cheval de volutes arrive sur le champ de bataille, détruisez un enchantement ciblé.

Évocation {W}

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cheval de volutes

{2}{W}



Créature : élémental

C

Vol

Quand le Cheval de volutes arrive sur le champ de bataille, détruisez un enchantement ciblé.

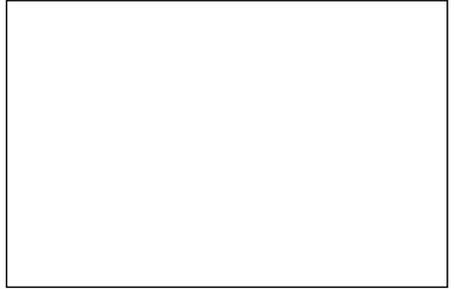
Évocation {W}

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trombe de feu

{2}{RG}



Rituel

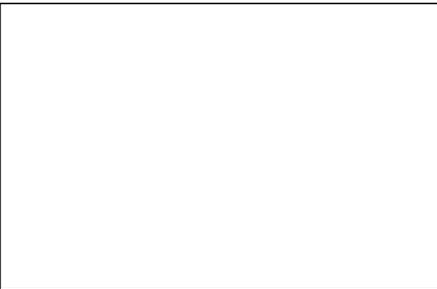
U

La Trombe de feu inflige 3 blessures à chaque créature sans le vol si {R} a été dépensé pour lancer ce sort et 3 blessures à chaque créature avec le vol si {G} a été dépensé pour lancer ce sort. (Faites les deux si {R}{G} a été dépensé.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trombe de feu

{2}{RG}



Rituel

U

La Trombe de feu inflige 3 blessures à chaque créature sans le vol si {R} a été dépensé pour lancer ce sort et 3 blessures à chaque créature avec le vol si {G} a été dépensé pour lancer ce sort. (Faites les deux si {R}{G} a été dépensé.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast