

Batailleur escouflenfer

{4}{R}{R}



Créature : dragon

R

Vol, célérité

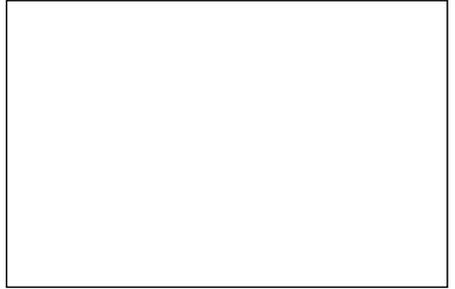
À chaque fois que le Batailleur escouflenfer attaque, vous pouvez payer {5}{R}{R}. Si vous faites ainsi, dégagez toutes les créatures attaquantes et cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon à la salve de flammes

{4}{R}{R}



Créature : dragon

R

Vol

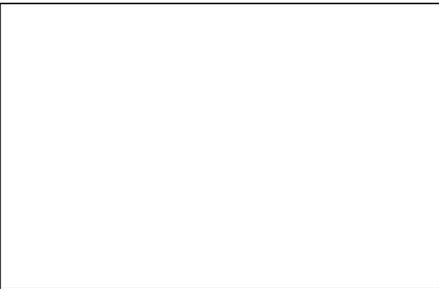
À chaque fois que le Dragon à la salve de flammes attaque, vous pouvez payer {X}{R}. Si vous faites ainsi, le Dragon à la salve de flammes inflige X blessures à n'importe quelle cible.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Batailleur escouflenfer

{4}{R}{R}



Créature : dragon

R

Vol, célérité

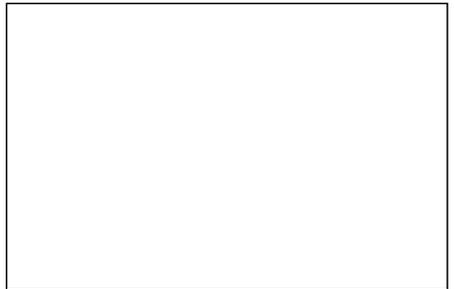
À chaque fois que le Batailleur escouflenfer attaque, vous pouvez payer {5}{R}{R}. Si vous faites ainsi, dégagez toutes les créatures attaquantes et cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon à la salve de flammes

{4}{R}{R}



Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois que le Dragon à la salve de flammes attaque, vous pouvez payer {X}{R}. Si vous faites ainsi, le Dragon à la salve de flammes inflige X blessures à n'importe quelle cible.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Dragon prédateur** {3}{R}{R}{R}



Créature : dragon R  
Vol, célérité  
Dévorement 2

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Chevalier d'Orgeprairie** {W}{W}

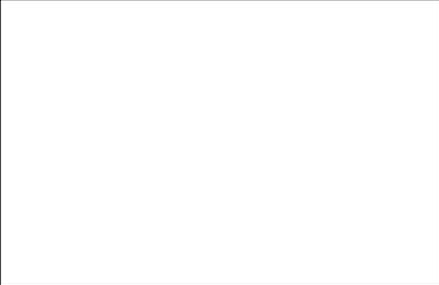


Créature : sangami et chevalier U  
Initiative  
Lien de vie (À chaque fois que cette créature inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Dragon prédateur** {3}{R}{R}{R}

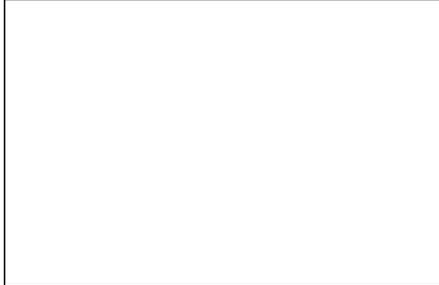


Créature : dragon R  
Vol, célérité  
Dévorement 2

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Chevalier d'Orgeprairie** {W}{W}

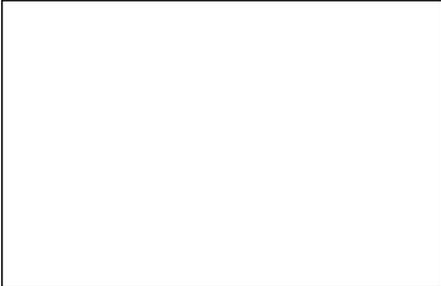


Créature : sangami et chevalier U  
Initiative  
Lien de vie (À chaque fois que cette créature inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier d'Orgeprairie {W}{W}



Créature : sangami et chevalier U

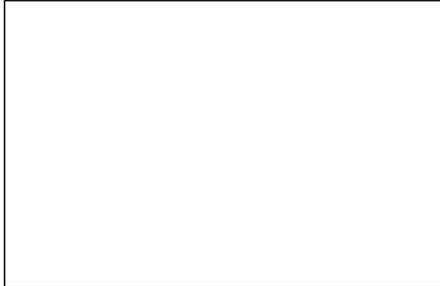
Initiative

Lien de vie (À chaque fois que cette créature inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enfants de Korlis {W}



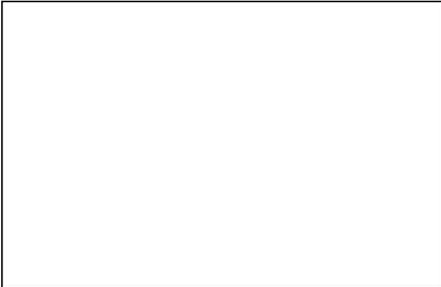
Créature : humain et rebelle et clerc C

Sacrifiez les Enfants de Korlis : Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de points de vie que vous avez perdu ce tour-ci. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier d'Orgeprairie {W}{W}



Créature : sangami et chevalier U

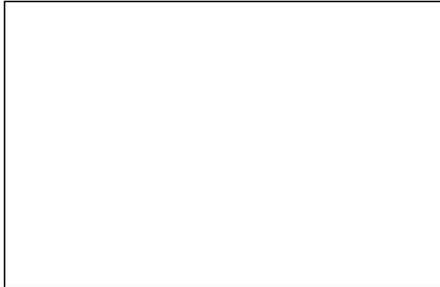
Initiative

Lien de vie (À chaque fois que cette créature inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enfants de Korlis {W}



Créature : humain et rebelle et clerc C

Sacrifiez les Enfants de Korlis : Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de points de vie que vous avez perdu ce tour-ci. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon mordoré {W}



Créature : oiseau C  
Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'espoir {W}



Créature : mur C  
Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)  
À chaque fois que le Mur d'espoir subit des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon mordoré {W}



Créature : oiseau C  
Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'espoir {W}



Créature : mur C  
Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)  
À chaque fois que le Mur d'espoir subit des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'espoir {W}



Créature : mur C

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)  
 À chaque fois que le Mur d'espoir subit des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ordre des Étoiles {W}



Créature : humain et clerc U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)  
 Au moment où l'Ordre des Étoiles arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.  
 L'Ordre des Étoiles a la protection contre la couleur choisie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ordre des Étoiles {W}



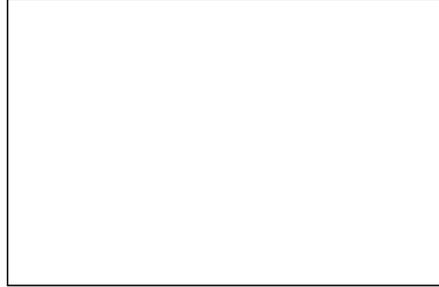
Créature : humain et clerc U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)  
 Au moment où l'Ordre des Étoiles arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.  
 L'Ordre des Étoiles a la protection contre la couleur choisie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle loyale {W}



Créature : humain et soldat R

Quand la Sentinelle loyale bloque une créature, détruisez cette créature et la Sentinelle loyale.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle loyale {W}



Créature : humain et soldat R

Quand la Sentinelle loyale bloque une créature, détruisez cette créature et la Sentinelle loyale.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle loyale {W}



Créature : humain et soldat R

Quand la Sentinelle loyale bloque une créature, détruisez cette créature et la Sentinelle loyale.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle loyale {W}



Créature : humain et soldat R

Quand la Sentinelle loyale bloque une créature, détruisez cette créature et la Sentinelle loyale.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balance {1}{W}



Rituel R

Chaque joueur choisit un nombre de terrains qu'il contrôle égal au nombre de terrains contrôlés par celui qui en contrôle le moins, puis sacrifie le reste. Les joueurs se défaussent des cartes et sacrifient les créatures de la même manière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balance

{1}{W}

Rituel

R

Chaque joueur choisit un nombre de terrains qu'il contrôle égal au nombre de terrains contrôlés par celui qui en contrôle le moins, puis sacrifie le reste. Les joueurs se défaussent des cartes et sacrifient les créatures de la même manière.

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

Cité d'airain

Terrain

R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain



Terrain

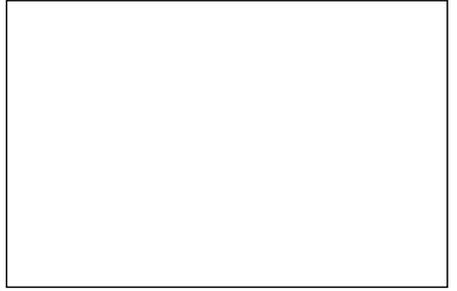
R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



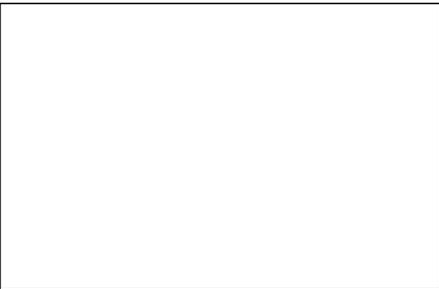
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



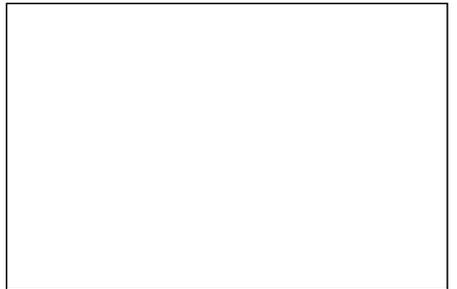
Terrain de base : montagne

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

Plaine



Terrain de base : plaine

**C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie rocailleuse



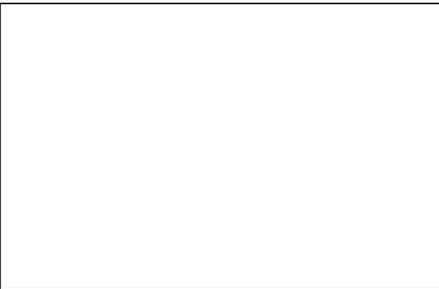
Terrain

{T} : Ajoutez {C}.  
{RW}, {T} : Ajoutez {R}{R}, {R}{W} ou {W}{W}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie rocailleuse



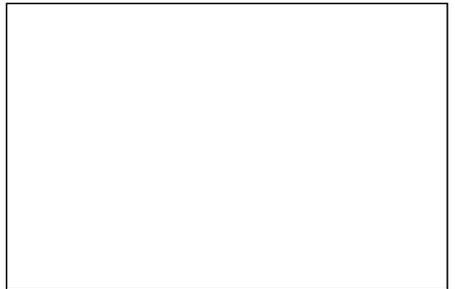
Terrain

{T} : Ajoutez {C}.  
{RW}, {T} : Ajoutez {R}{R}, {R}{W} ou {W}{W}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie rocailleuse



Terrain

{T} : Ajoutez {C}.  
{RW}, {T} : Ajoutez {R}{R}, {R}{W} ou {W}{W}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie rocailleuse



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{RW}, {T} : Ajoutez {R}{R}, {R}{W} ou {W}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étau de supplice

{1}



Artefact

U

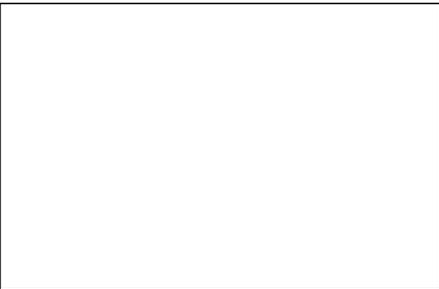
Au moment où l'Étau de supplice arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.

Au début de l'entretien du joueur choisi, l'Étau de supplice inflige X blessures à ce joueur, X étant le nombre de cartes dans sa main moins 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étau de supplice

{1}



Artefact

U

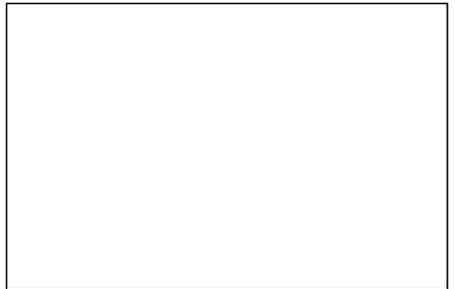
Au moment où l'Étau de supplice arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.

Au début de l'entretien du joueur choisi, l'Étau de supplice inflige X blessures à ce joueur, X étant le nombre de cartes dans sa main moins 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manipulateur glacial

{4}



Artefact

U

{1}, {T} : Engagez un artefact ciblé, une créature ciblée ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manipulateur glacial

{4}



Artefact

U

{1}, {T} : Engagez un artefact ciblé, une créature ciblée ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}



Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manipulateur glacial

{4}



Artefact

U

{1}, {T} : Engagez un artefact ciblé, une créature ciblée ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}



Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de l'hiver

{2}



Artefact

R

Tant que l'Orbe de l'hiver est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain durant leur étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de l'hiver

{2}



Artefact

R

Tant que l'Orbe de l'hiver est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain durant leur étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de l'hiver

{2}



Artefact

R

Tant que l'Orbe de l'hiver est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain durant leur étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de l'hiver

{2}



Artefact

R

Tant que l'Orbe de l'hiver est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain durant leur étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe statique {3}



Artefact R

Tant que l'Orbe statique est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus de deux permanents pendant leurs étapes de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe zuranienne {0}



Artefact U

Sacrifiez un terrain : Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe statique {3}

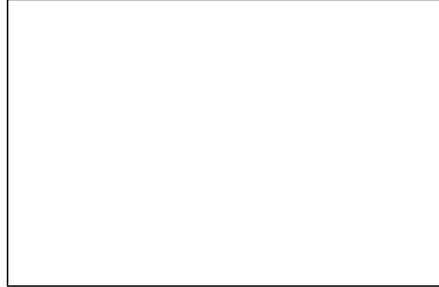


Artefact R

Tant que l'Orbe statique est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus de deux permanents pendant leurs étapes de dégagement.

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

Foudre

{R}

Éphémère

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grâce de l'ange

{W}

Éphémère

R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)  
Vous ne pouvez pas perdre la partie ce tour-ci et vos adversaires ne peuvent pas la gagner ce tour-ci. Jusqu'à la fin du tour, les blessures qui devraient réduire votre total de points de vie à moins de 1 le réduisent à 1 à la place.

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

Grâce de l'ange

{W}

Éphémère

R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)  
Vous ne pouvez pas perdre la partie ce tour-ci et vos adversaires ne peuvent pas la gagner ce tour-ci. Jusqu'à la fin du tour, les blessures qui devraient réduire votre total de points de vie à moins de 1 le réduisent à 1 à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée

{W}



Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contribution foncière

{W}



Enchantement

M

Au début de votre entretien, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée

{W}



Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance solaire

{W}



Rituel

C

La Lance solaire inflige 3 blessures à une créature non-blanche ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance solaire

{W}



Rituel

C

La Lance solaire inflige 3 blessures à une créature non-blanche ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral

{4}



Artefact

R

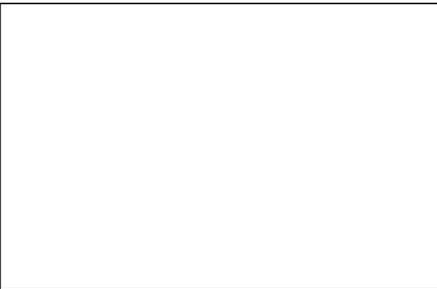
Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral

{4}



Artefact

R

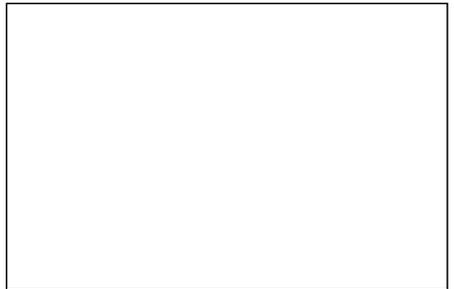
Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de soumission

{1}



Artefact

R

Les créatures avec une force supérieure ou égale à 3 ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leurs contrôleurs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de soumission

{1}

Artefact

R

Les créatures avec une force supérieure ou égale à 3 ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leurs contrôleurs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement

{1}{W}

Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement

{1}{W}

Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement

{1}{W}

Éphémère

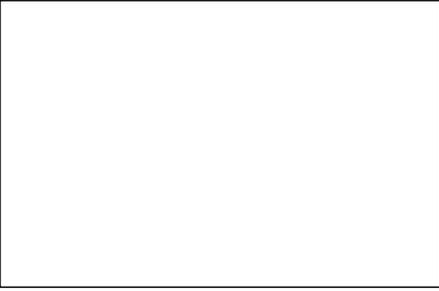
C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repousser la malfeasance

{W}



Éphémère

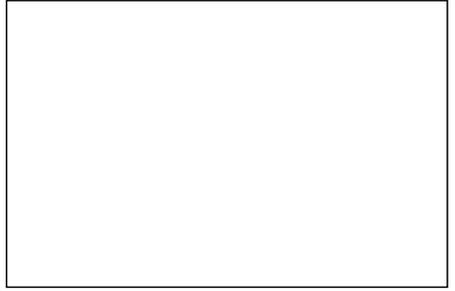
U

Contrecarrez un sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repousser la malfeasance

{W}



Éphémère

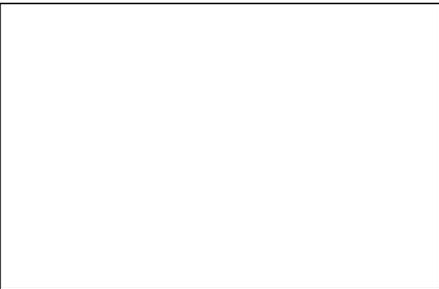
U

Contrecarrez un sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repousser la malfeasance

{W}



Éphémère

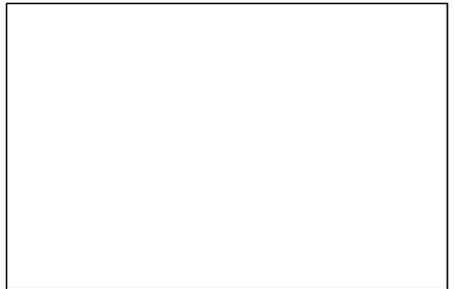
U

Contrecarrez un sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repousser la malfeasance

{W}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destinée {3}{W}

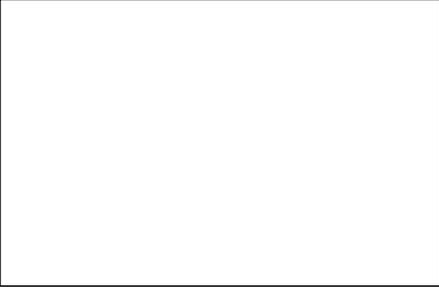


Enchantement U

Les artefacts, créatures et terrains que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destinée {3}{W}



Enchantement U

Les artefacts, créatures et terrains que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast