

Étincelage rusé {2}{R}



Créature : humain et shaman U

Célérité

{T} : L'Étincelage rusé inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étincelage rusé {2}{R}



Créature : humain et shaman U

Célérité

{T} : L'Étincelage rusé inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étincelage rusé {2}{R}



Créature : humain et shaman U

Célérité

{T} : L'Étincelage rusé inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étincelage rusé {2}{R}



Créature : humain et shaman U

Célérité

{T} : L'Étincelage rusé inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcière vulshoke {1}{R}{R}



Créature : humain et shaman **C**
Célérité
{T} : La Sorcière vulshoke inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcière vulshoke {1}{R}{R}



Créature : humain et shaman **C**
Célérité
{T} : La Sorcière vulshoke inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcière vulshoke {1}{R}{R}



Créature : humain et shaman **C**
Célérité
{T} : La Sorcière vulshoke inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcière vulshoke {1}{R}{R}



Créature : humain et shaman **C**
Célérité
{T} : La Sorcière vulshoke inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur aux nageoires-rasoir

{U}{R}

Créature : ondin et gobelin

C

{T} : Le Chasseur aux nageoires-rasoir inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur aux nageoires-rasoir

{U}{R}

Créature : ondin et gobelin

C

{T} : Le Chasseur aux nageoires-rasoir inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur aux nageoires-rasoir

{U}{R}

Créature : ondin et gobelin

C

{T} : Le Chasseur aux nageoires-rasoir inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur aux nageoires-rasoir

{U}{R}

Créature : ondin et gobelin

C

{T} : Le Chasseur aux nageoires-rasoir inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gelectrode {1}{U}{R}

Créature : anomalie U

{T} : La Gelectrode inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez dégager la Gelectrode.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gelectrode {1}{U}{R}

Créature : anomalie U

{T} : La Gelectrode inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez dégager la Gelectrode.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gelectrode {1}{U}{R}

Créature : anomalie U

{T} : La Gelectrode inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez dégager la Gelectrode.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gelectrode {1}{U}{R}

Créature : anomalie U

{T} : La Gelectrode inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez dégager la Gelectrode.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niv-Mizzet, le Cérébropyre

{4}{U}{R}

Créature légendaire : dragon et sorcier

M

Vol

À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-Mizzet, le Cérébropyre inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

{T} : Piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre

Terrain

R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niv-Mizzet, le Cérébropyre

{4}{U}{R}

Créature légendaire : dragon et sorcier

M

Vol

À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-Mizzet, le Cérébropyre inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

{T} : Piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre

Terrain

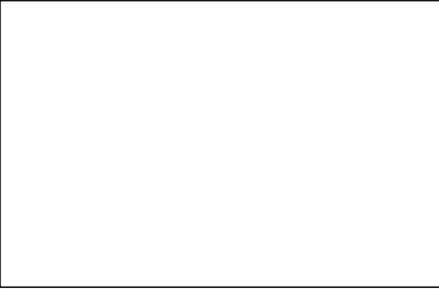
R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

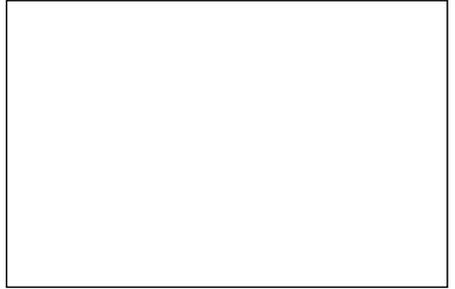
R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



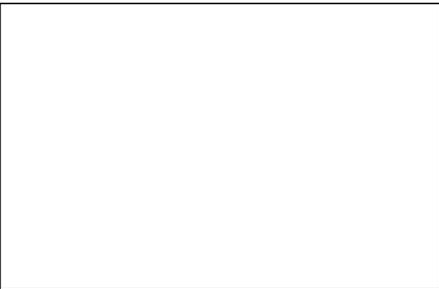
Terrain : île et montagne

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

Chutes de soufre



Terrain

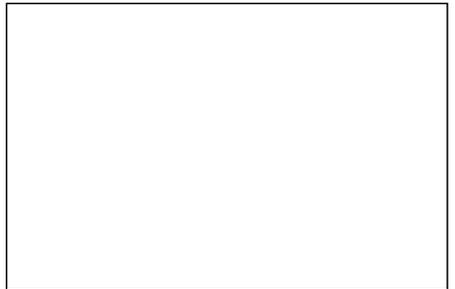
R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

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

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

Conduits de vapeur



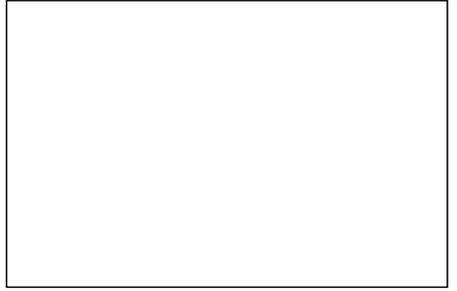
Terrain : île et montagne

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

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



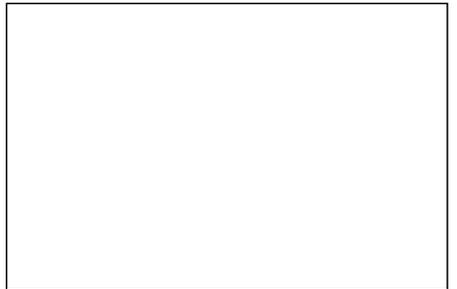
Terrain : île et montagne

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

île



Terrain de base : île

C

{U}

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

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
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collier de basilic

{1}



Artefact : équipement

R

La créature équipée a le contact mortel et le lien de vie.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



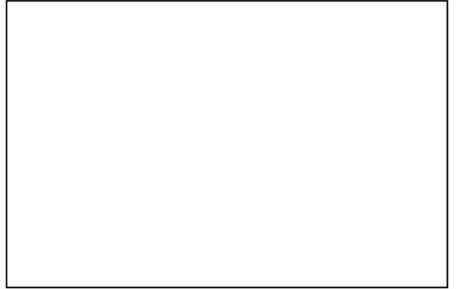
Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collier de basilic

{1}



Artefact : équipement

R

La créature équipée a le contact mortel et le lien de vie.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Koth du Marteau

{2}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Koth

M

{+1} : Dégagez une montagne ciblée. Elle devient une créature 4/4 rouge Élémental jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{-2} : Ajoutez {R} pour chaque montagne que vous contrôlez.

{-5} : Vous gagnez un emblème avec « Les montagnes que vous contrôlez ont '{T}' : Ce terrain inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ral Zarek

{2}{U}{R}

Planeswalker légendaire : Ral

M

{+1} : Engagez un permanent ciblé, puis dégagez un autre permanent ciblé.

{-2} : Ral Zarek inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

{-7} : Jouez cinq fois à pile ou face. Jouez un tour supplémentaire après celui-ci à chaque fois que vous faites face.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ral Zarek

{2}{U}{R}

Planeswalker légendaire : Ral

M

{+1} : Engagez un permanent ciblé, puis dégagez un autre permanent ciblé.

{-2} : Ral Zarek inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

{-7} : Jouez cinq fois à pile ou face. Jouez un tour supplémentaire après celui-ci à chaque fois que vous faites face.

4/

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

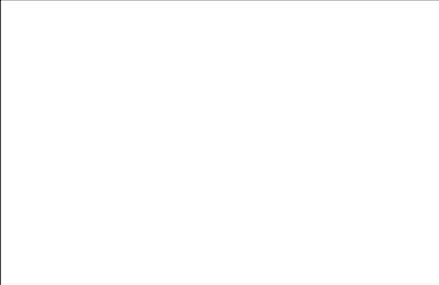
Foudre {R}



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

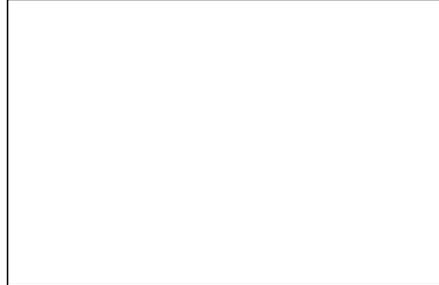
Foudre {R}



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinération {1}{R}



Éphémère **C**
L'Incinération inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incineration

{1}{R}

Éphémère

C

L'Incineration inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Curiosité

{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Curiosité

{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Curiosité

{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau du sommeil

{U}



Enchantement : aura

C

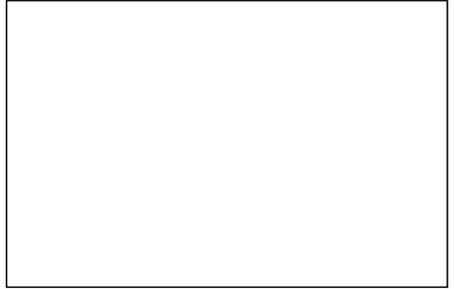
Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un joueur, renvoyez une créature ciblée que ce joueur contrôle dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau du sommeil

{U}



Enchantement : aura

C

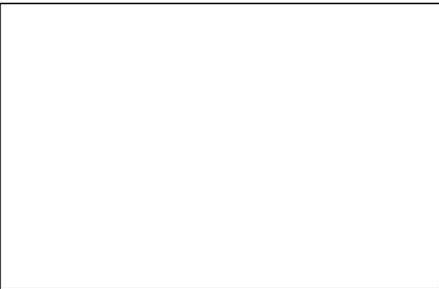
Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un joueur, renvoyez une créature ciblée que ce joueur contrôle dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau du sommeil

{U}



Enchantement : aura

C

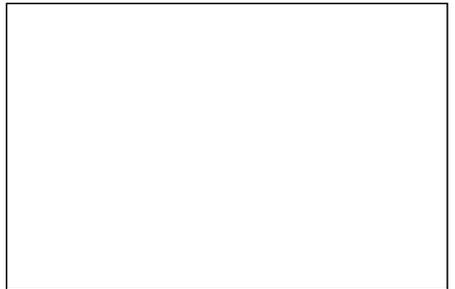
Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un joueur, renvoyez une créature ciblée que ce joueur contrôle dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dague de vif-argent

{1}{U}{R}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker. Vous piochez une carte. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dague de vif-argent

{1}{U}{R}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker. Vous piochez une carte. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast