

Pluie de pierres

{2}{R}



Rituel

C

Détruissez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de pierres

{2}{R}



Rituel

C

Détruissez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de pierres

{2}{R}



Rituel

C

Détruissez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de pierres

{2}{R}



Rituel

C

Détruissez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie en fusion

{1}{R}{R}



Rituel

U

Détruissez 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

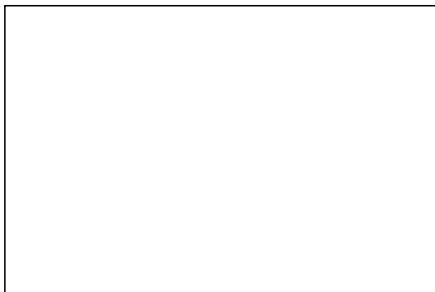
U

Détruissez 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

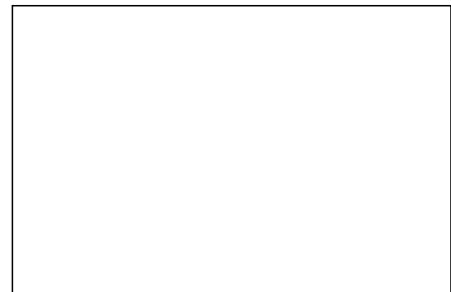
U

Détruissez 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}



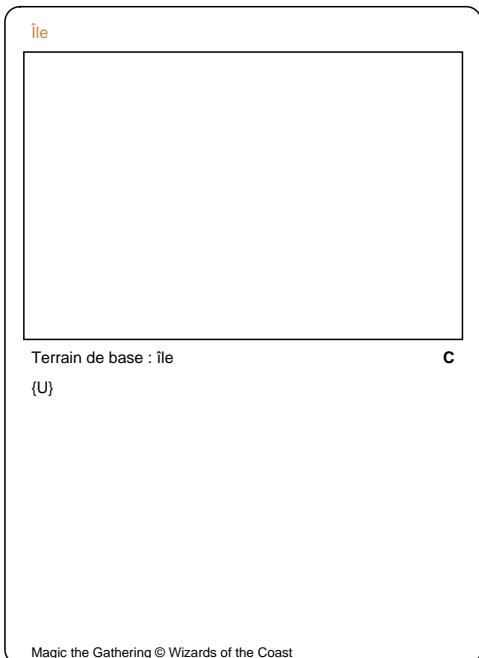
Rituel

U

Détruissez un terrain ciblé. Si ce terrain était non-base, la Pluie en fusion inflige 2 blessures au contrôleur du terrain.

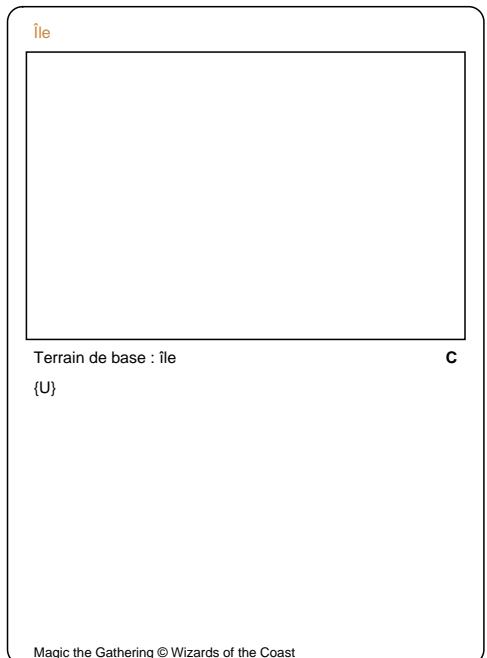
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



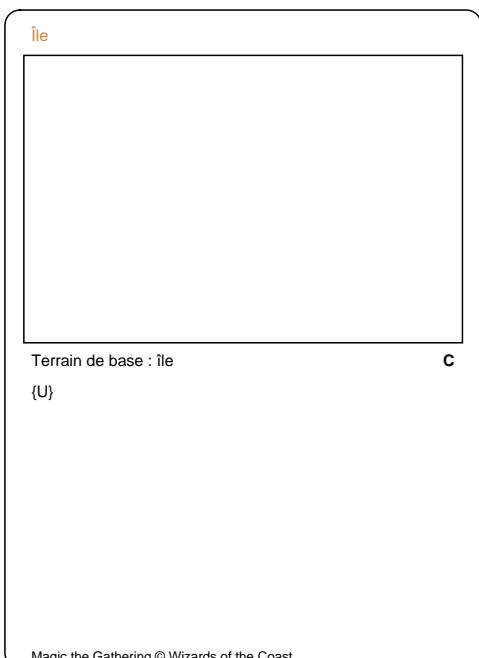
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



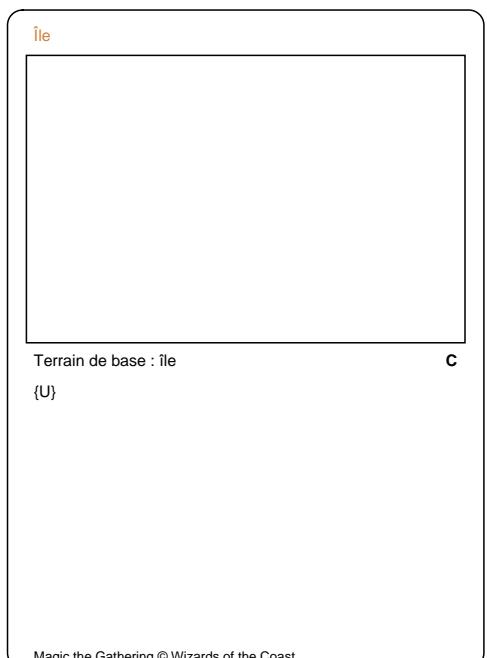
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

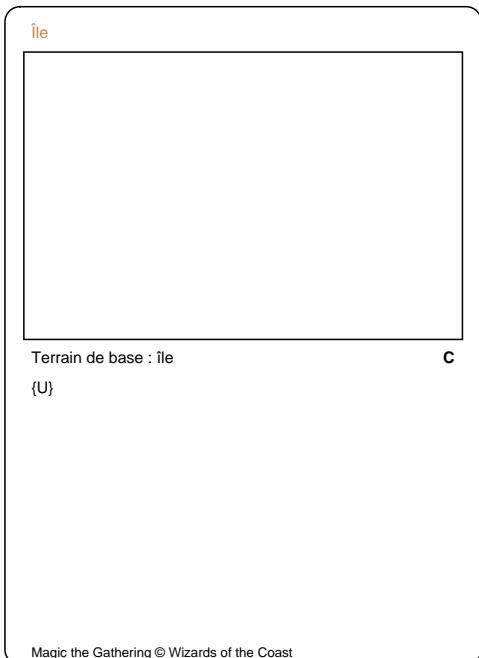
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

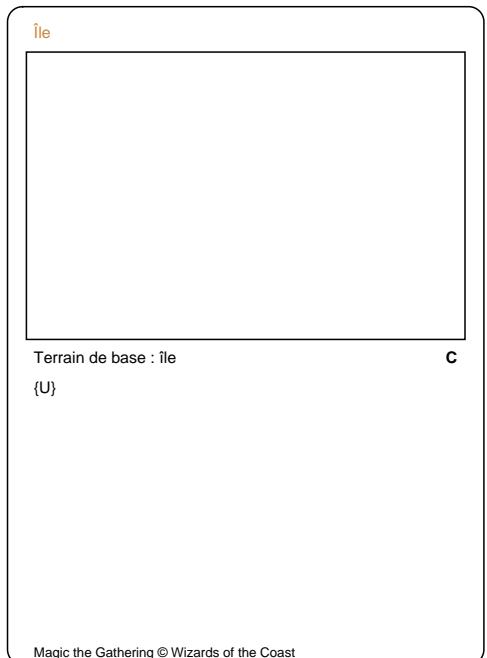
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



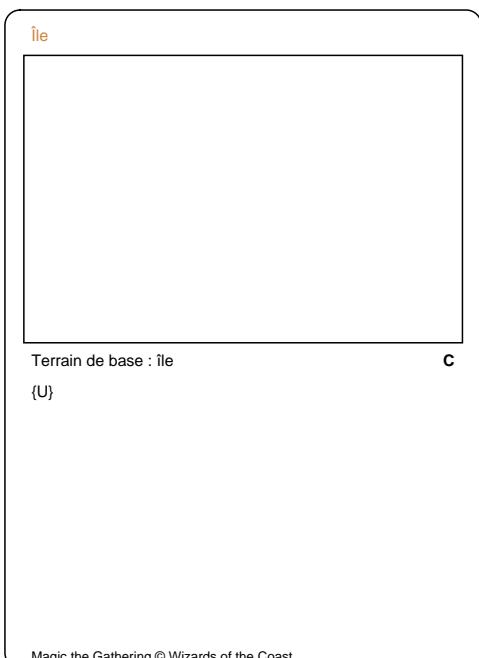
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



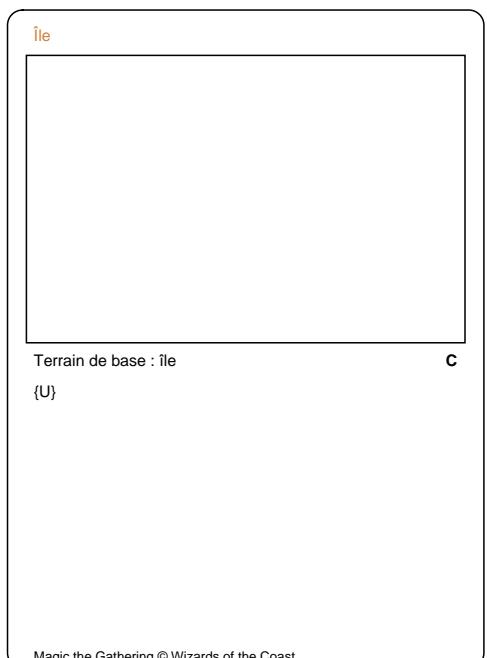
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



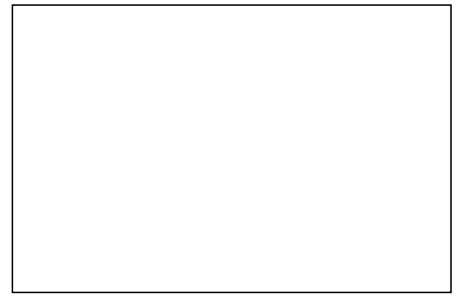
Terrain de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

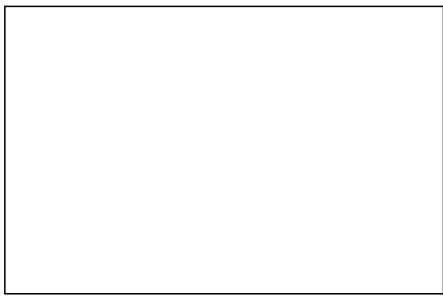


Terrain de base : montagne

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



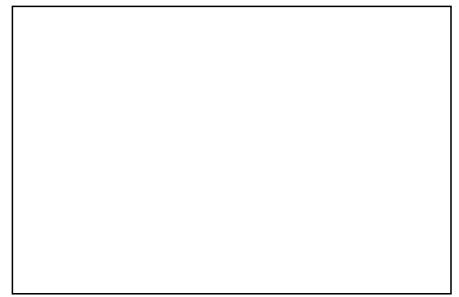
Terrain de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

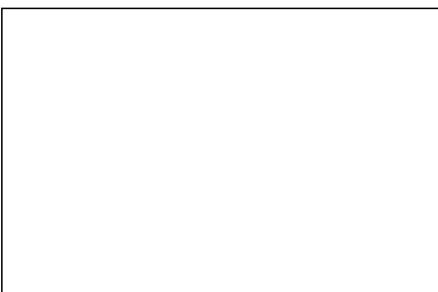


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

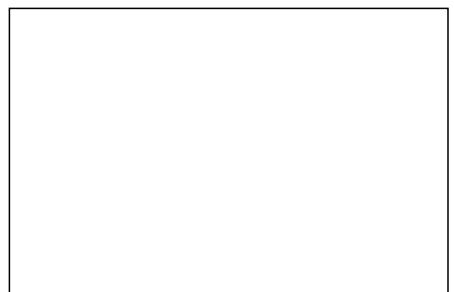


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

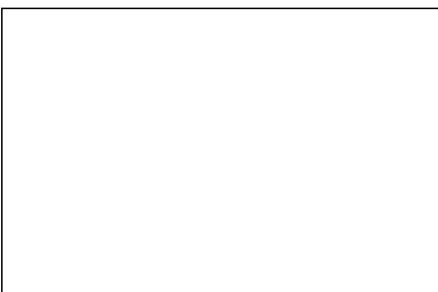


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

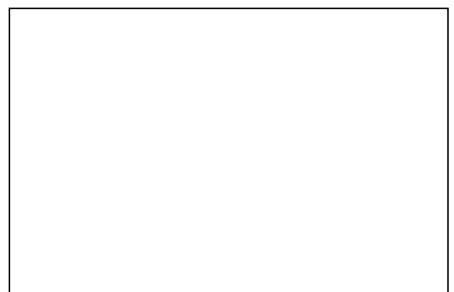


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

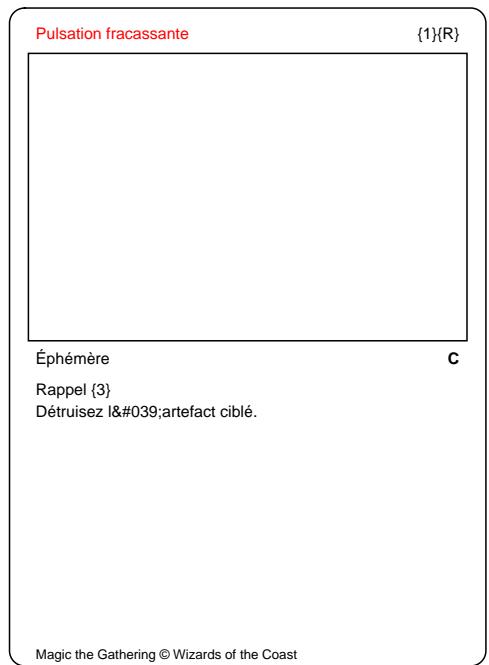
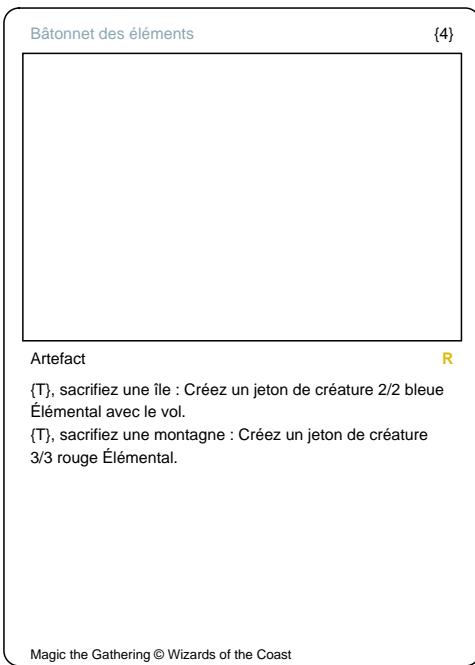
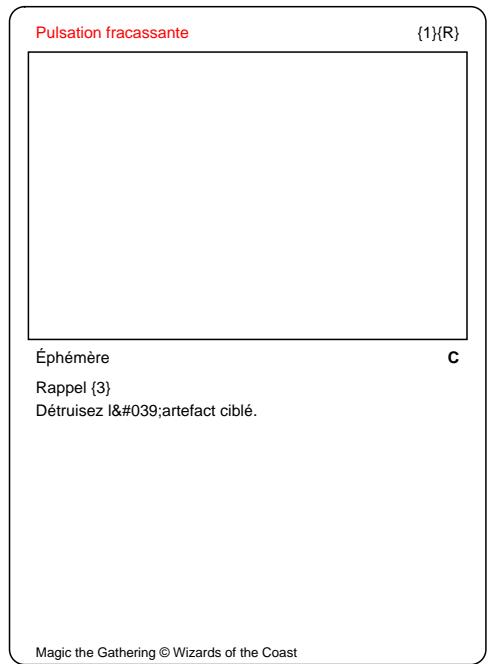
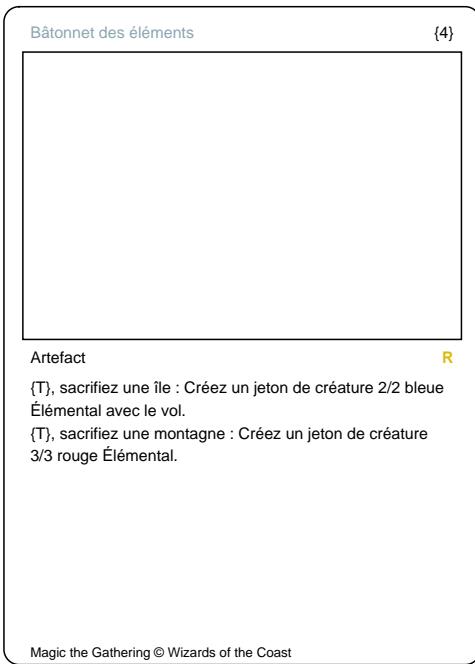


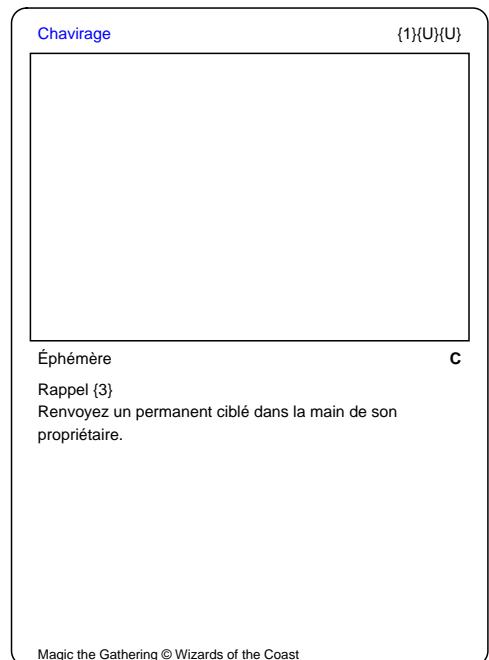
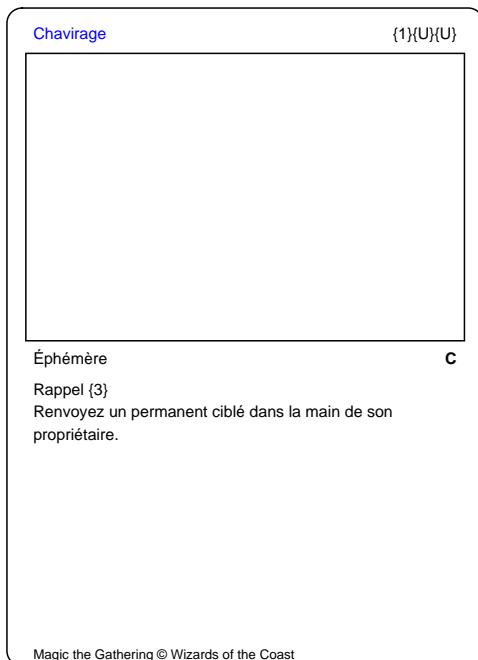
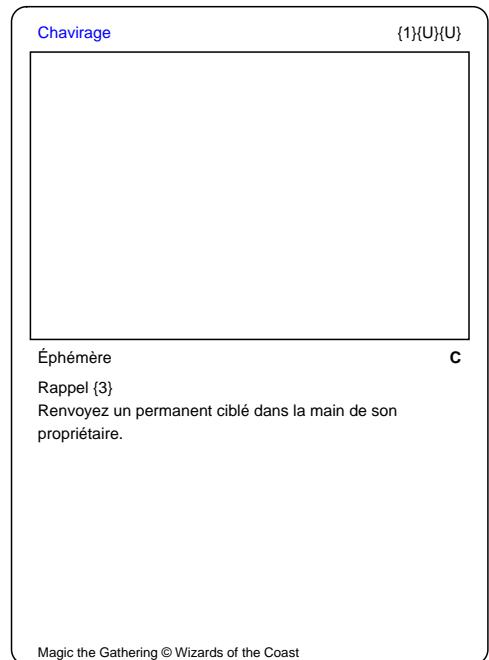
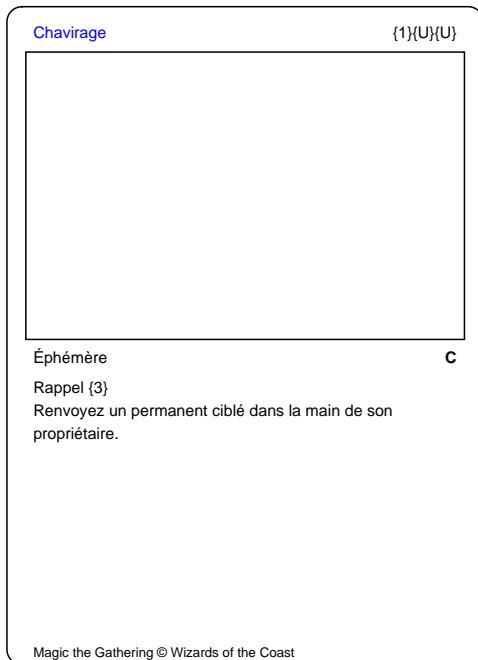
Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

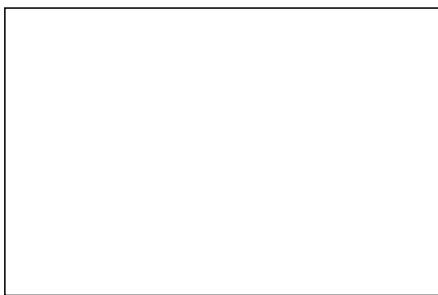
Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Barrière des âmes

{2}{U}



Enchantement

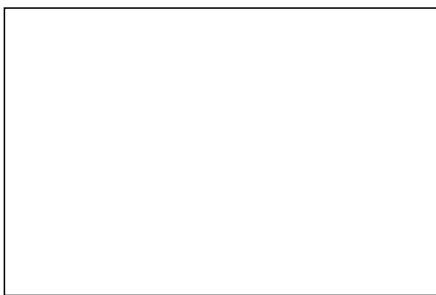
C

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}



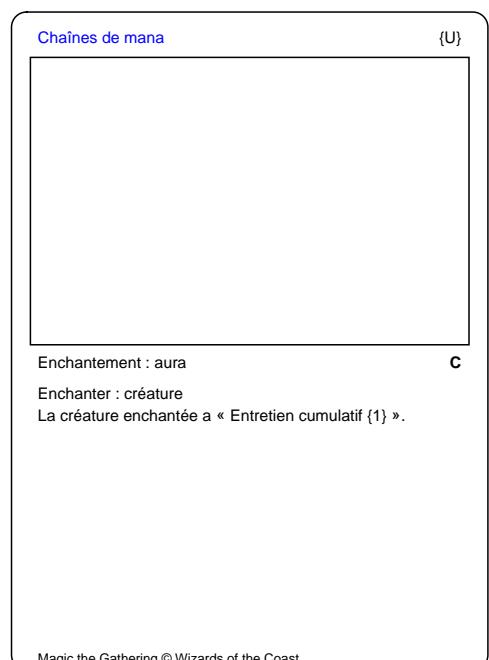
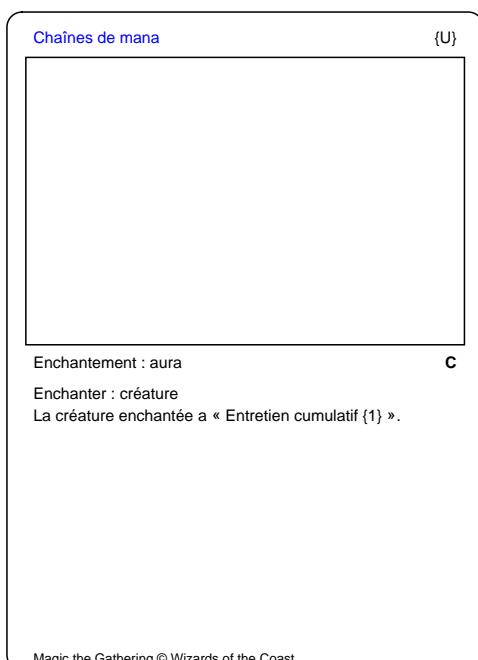
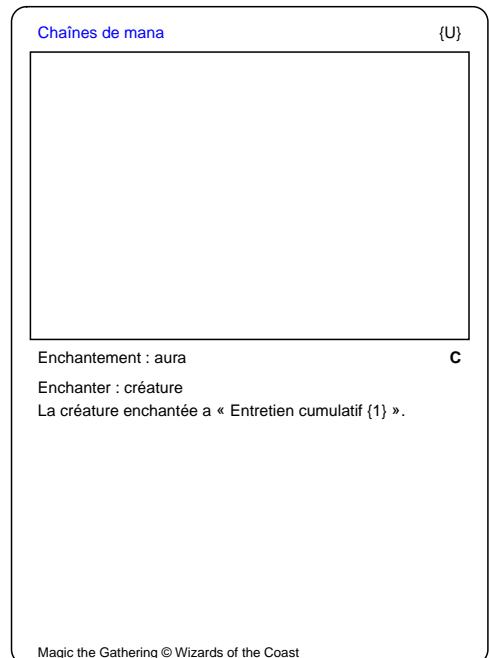
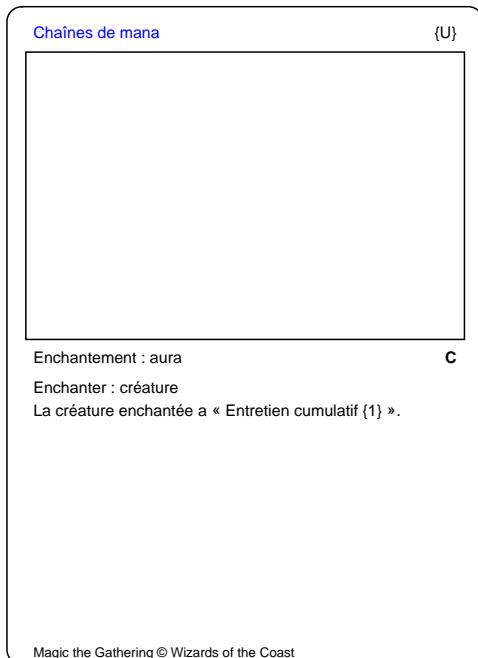
Enchantement

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}.

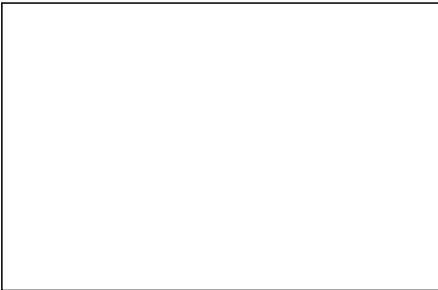
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Mignon errant

{2}{U}



Enchantement : aura

C

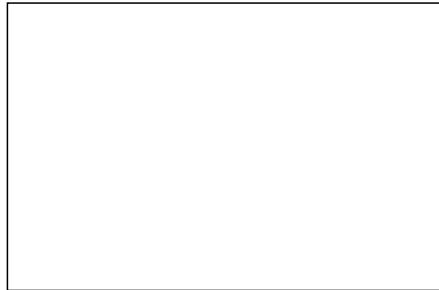
Enchanter : créature

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

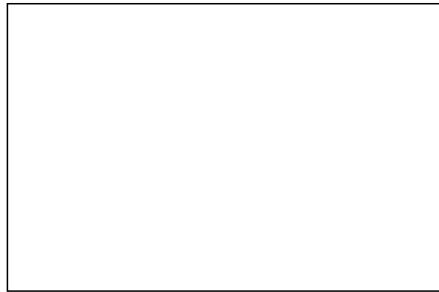
Enchanter : créature

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de flamme

{U}



Enchantement : aura

U

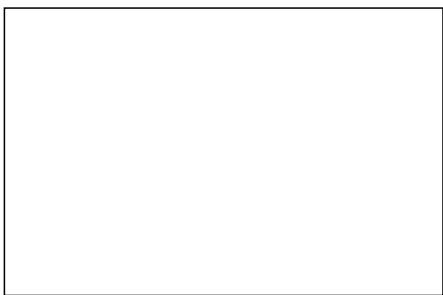
Enchanter : créature

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

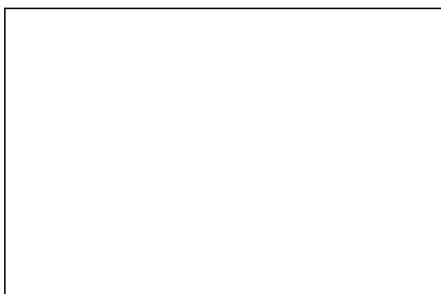
Enchanter : créature

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

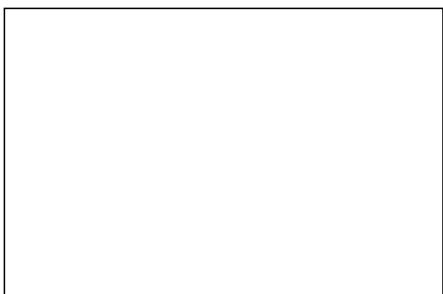
Enchanter : créature

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

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

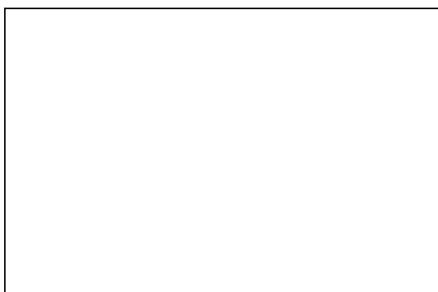
Enchanter : terrain

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

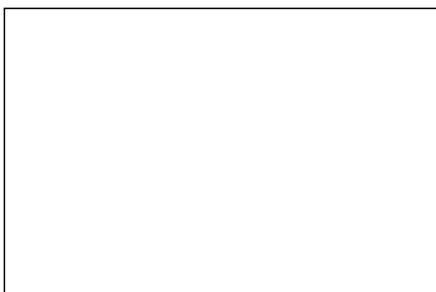
Enchanter : terrain

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de Folbraise

{1}{R}



Créature : gobelin et shamane

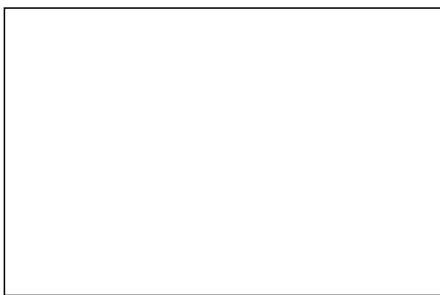
Sacrifiez l'Augure de Folbraise : Il inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Activez que pendant votre entretien.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de Folbraise

{1}{R}



Créature : gobelin et shamane

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de Folbraise

{1}{R}



Créature : gobelin et shamane

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de Folbraise

{1}{R}



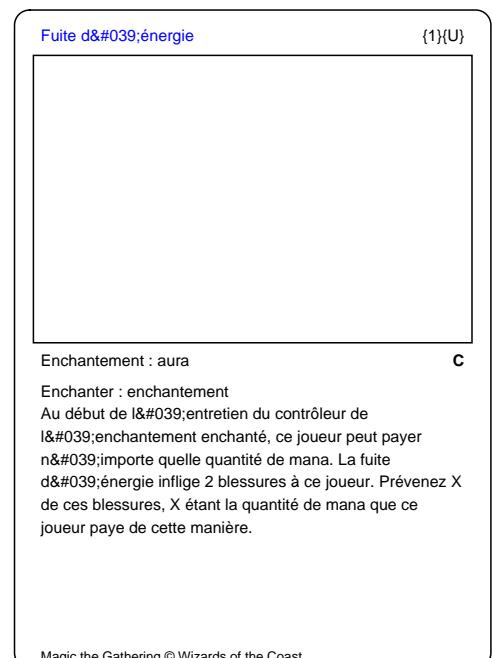
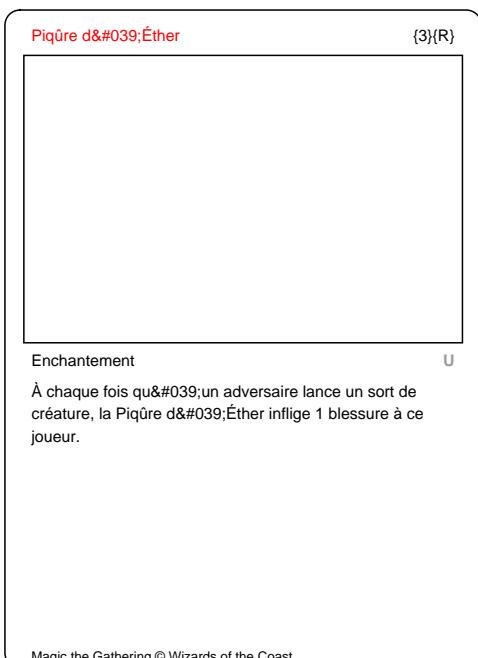
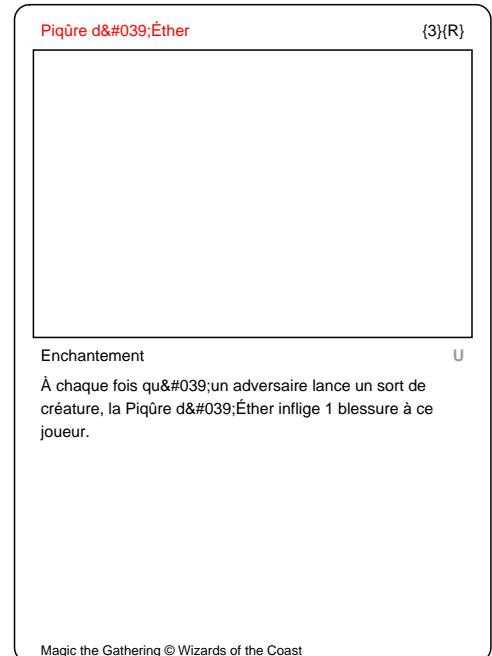
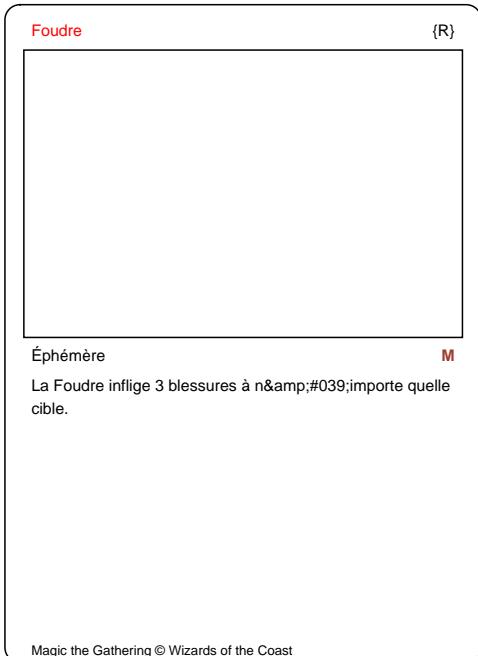
Créature : gobelin et shamane

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

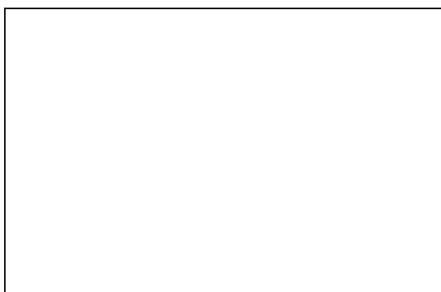
Enchanter : créature

Au début de l'entretien du contrôleur de la créature enchantée, ce joueur sacrifice 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

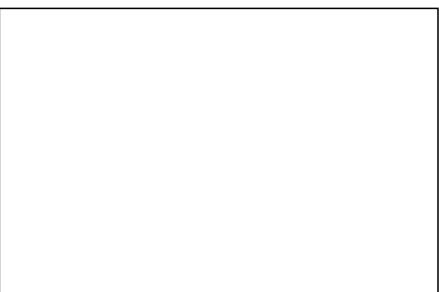
Au début de l'entretien du contrôleur de la créature enchantée, ce joueur sacrifice cette créature à moins qu'il ne paie {2}.

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 sacrifice 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

