

Bulot funèbre {6}{B}



Créature : élémental C

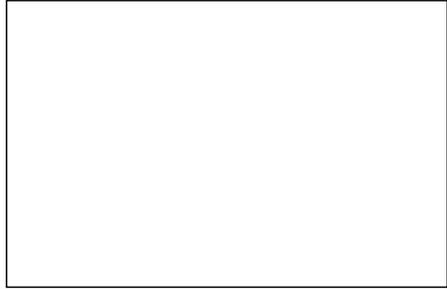
Quand le Bulot funèbre arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé se défait de deux cartes.

Évocation {3}{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.)

3/3

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

Bulot funèbre {6}{B}



Créature : élémental C

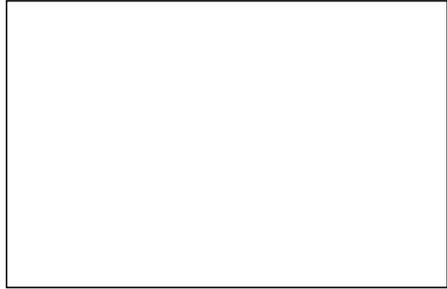
Quand le Bulot funèbre arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé se défait de deux cartes.

Évocation {3}{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.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corne de bruyère {3}{G}



Créature : élémental U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Quand la Corne de bruyère arrive sur le champ de bataille, la créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Évocation {1}{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.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan changelin

{4}{G}

Créature : changeforme

U

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

Appui de créature (Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous n'exiliez une autre créature que vous contrôlez. Quand ce permanent quitte le champ de bataille, cette carte revient 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

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

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

Bagarreur sangpyre {R}



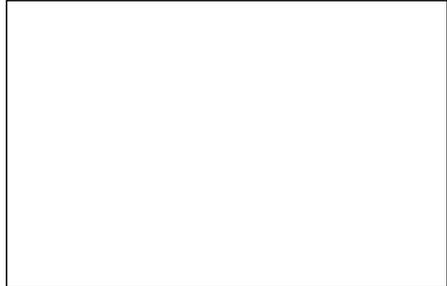
Créature : élémental et guerrier **C**

{R} : Le Bagarreur sangpyre gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berserker changelin {3}{R}



Créature : changeforme **U**

Changelin
Célérité
Appui de créature

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bagarreur sangpyre {R}



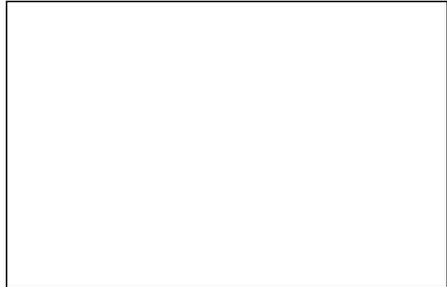
Créature : élémental et guerrier **C**

{R} : Le Bagarreur sangpyre gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berserker changelin {3}{R}



Créature : changeforme **U**

Changelin
Célérité
Appui de créature

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cautérisseurs incessants

{3}{R}

Créature : élémental et guerrier

U

À chaque fois que vous activez une capacité d'un élémental, les Cautérisseurs incessants gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/4

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

Cautérisseurs incessants

{3}{R}

Créature : élémental et guerrier

U

À chaque fois que vous activez une capacité d'un élémental, les Cautérisseurs incessants gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embrasseur de la Flamme intérieure

{2}{R}

Créature : élémental et guerrier

C

{2}{R} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Si c'est la troisième fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embrasseur de la Flamme intérieure

{2}{R}



Créature : élémental et guerrier

C

{2}{R} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Si c'est la troisième fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

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

Ravineur {6}{R} C



Créature : élémental C

Piétinement

Quand le Ravineur arrive sur le champ de bataille, détruisez un terrain ciblé.

Évocation {4}{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.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangpyre clairâme {1}{R} C



Créature : élémental et shaman C

{2} : La créature ciblée acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. Si c'est la troisième fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci, vous pouvez ajouter {R}{R}{R}{R}{R}{R}{R}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangpyre clairâme {1}{R} C



Créature : élémental et shaman C

{2} : La créature ciblée acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. Si c'est la troisième fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci, vous pouvez ajouter {R}{R}{R}{R}{R}{R}{R}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangpyre clairâme {1}{R} C



Créature : élémental et shaman C

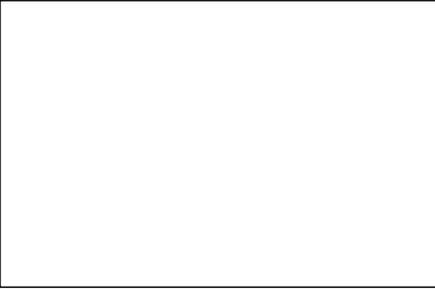
{2} : La créature ciblée acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. Si c'est la troisième fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci, vous pouvez ajouter {R}{R}{R}{R}{R}{R}{R}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Virelame sangpyre

{R}



Créature : élémental et guerrier

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révélez une carte d'élémental de votre main ou payez {3}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nemrod d'Ether

{5}{U}



Créature : élémental

C

Quand le Nemrod d'Aether arrive sur le champ de bataille, renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Évocation {1}{U}{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.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nemrod d'Ether

{5}{U}



Créature : élémental

C

Quand le Nemrod d'Aether arrive sur le champ de bataille, renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

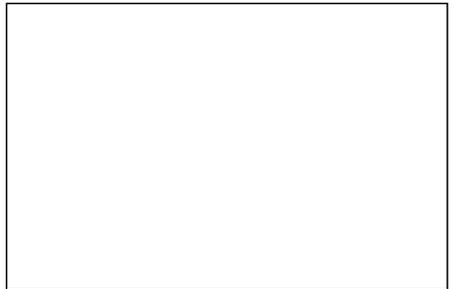
Évocation {1}{U}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nemrod d'Ether

{5}{U}



Créature : élémental

C

Quand le Nemrod d'Aether arrive sur le champ de bataille, renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Évocation {1}{U}{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.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nemrod d'Æther

{5}{U}

Créature : élémental

C

Quand le Nemrod d'Æther arrive sur le champ de bataille, renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Évocation {1}{U}{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.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aléa de l'aurore

{3}{W}

Créature : élémental

C

Flash

Quand l'Aléa de l'aurore arrive sur le champ de bataille, prévenez les prochaines 3 blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à n'importe quelle cible.

Évocation {W}

0/3

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

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

Horde de notions

{W}{U}{B}{R}{G}

Créature légendaire : élémental

R

Vigilance, piétinement, célérité

{W}{U}{B}{R}{G} : Vous pouvez jouer une carte d'élémental ciblée de votre cimetière sans payer son coût de mana.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bûcher dévorant

{3}{R}{R}

Rituel tribal : élémental

C

Choisissez l'un ?

? Le Bûcher dévorant inflige 4 blessures à une créature non-élémental ciblée.

? Le Bûcher dévorant inflige 7 blessures à une créature Sylvin ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bûcher dévorant

{3}{R}{R}

Rituel tribal : élémental

C

Choisissez l'un ?

? Le Bûcher dévorant inflige 4 blessures à une créature non-élémental ciblée.

? Le Bûcher dévorant inflige 7 blessures à une créature Sylvin ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bûcher dévorant

{3}{R}{R}

Rituel tribal : élémental

C

Choisissez l'un ?

? Le Bûcher dévorant inflige 4 blessures à une créature non-élémental ciblée.

? Le Bûcher dévorant inflige 7 blessures à une créature Sylvin ciblée.

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

Grotte chatoyante



Terrain

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grotte chatoyante



Terrain

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



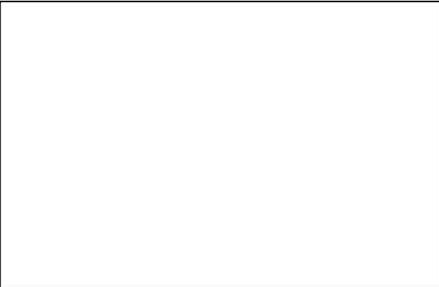
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



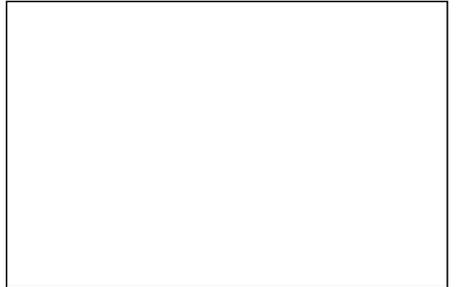
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

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

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

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

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

Plaine



Terrain de base : plaine

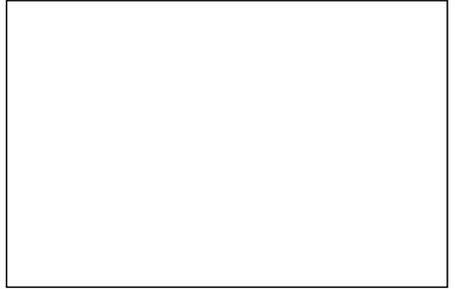
C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brindille du vagabond

{1}



Artefact

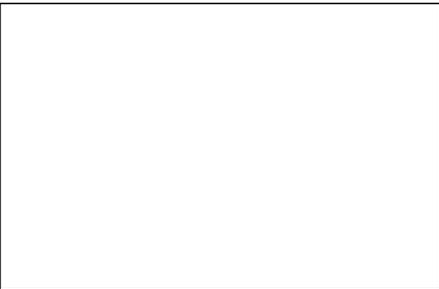
C

{1}, sacrifiez la Brindille du vagabond : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brindille du vagabond

{1}



Artefact

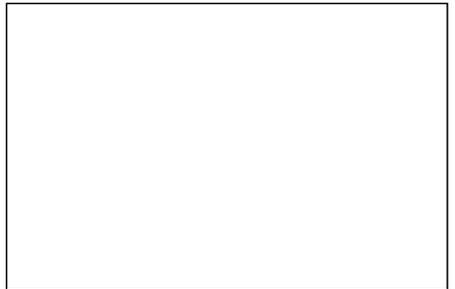
C

{1}, sacrifiez la Brindille du vagabond : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brindille du vagabond

{1}



Artefact

C

{1}, sacrifiez la Brindille du vagabond : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tambour de sautefeuille

{1}



Artefact

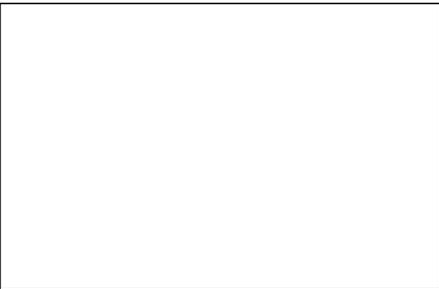
U

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez :
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tambour de sautefeuille

{1}



Artefact

U

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez :
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast