Effroi {3}{B}{B}{B}

Créature : élémental et incarnation R

Peur
À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessures, détruisez-la.
Quand l'Effroi est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

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

Effroi {3}{B}{B}{B}

Créature : élémental et incarnation R

Peur
À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessures, détruisez-la.
Quand l'Effroi est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

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

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

Ardeur {3}{G}{G}{G}

Créature : élémental et incarnation R

Piétinement
Si des blessures devaient être infligées à une autre créature que vous contrôlez, prévenez ces blessures.
Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature pour chaque 1 blessure prévenue de cette manière.
Quand le Rampeur des brumes est mis dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ardeur {3}{G}{G}{G}

Créature : élémental et incarnation R

Piétinement
Si des blessures devaient être infligées à une autre créature que vous contrôlez, prévenez ces blessures.
Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature pour chaque 1 blessure prévenue de cette manière.
Quand le Rampeur des brumes est mis dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ardeur {3}{G}{G}{G}

Créature : élémental et incarnation R

Piétinement
Si des blessures devaient être infligées à une autre créature que vous contrôlez, prévenez ces blessures.
Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature pour chaque 1 blessure prévenue de cette manière.
Quand le Rampeur des brumes est mis dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ardeur {3}{G}{G}{G}

Créature : élémental et incarnation R

Piétinement
Si des blessures devaient être infligées à une autre créature que vous contrôlez, prévenez ces blessures. Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature pour chaque 1 blessure prévenue de cette manière.
Quand le Rampeur des brumes est mis dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauffeur d'âme incandescent {2}{R}

Créature : élémental et shamane 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 shamane 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 shamane 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 shamane 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hostilité {3}{R}{R}{R}

Créature : élémental et incarnation R

Célérité
Si un sort que vous contrôlez devait infliger des blessures à un adversaire, prévenez ces blessures. Créez un jeton de créature 3/1 rouge Élémental et Shamane avec la célérité pour chaque 1 blessure prévenue de cette manière.
Quand l'Hostilité est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hostilité {3}{R}{R}{R}

Créature : élémental et incarnation R

Célérité
Si un sort que vous contrôlez devait infliger des blessures à un adversaire, prévenez ces blessures. Créez un jeton de créature 3/1 rouge Élémental et Shamane avec la célérité pour chaque 1 blessure prévenue de cette manière.
Quand l'Hostilité est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hostilité {3}{R}{R}{R}

Créature : élémental et incarnation R

Célérité
Si un sort que vous contrôlez devait infliger des blessures à un adversaire, prévenez ces blessures. Créez un jeton de créature 3/1 rouge Élémental et Shamane avec la célérité pour chaque 1 blessure prévenue de cette manière.
Quand l'Hostilité est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hostilité {3}{R}{R}{R}

Créature : élémental et incarnation R

Célérité
Si un sort que vous contrôlez devait infliger des blessures à un adversaire, prévenez ces blessures. Créez un jeton de créature 3/1 rouge Élémental et Shamane avec la célérité pour chaque 1 blessure prévenue de cette manière.
Quand l'Hostilité est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Natteuse de fumée {1}{R}

Créature : élémental et shamane **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 shamane **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 shamane **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 shamane **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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exemplaire suprême {6}{U}

Créature : élémental R

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

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exemplaire suprême {6}{U}

Créature : élémental R

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

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exemplaire suprême {6}{U}

Créature : élémental R

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

10/10

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

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

Commandement incendiaire {3}{R}{R}

Rituel R

Choisissez deux ?
? Le Commandement incendiaire inflige 4 blessures à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé.
? Le Commandement incendiaire inflige 2 blessures à chaque créature.
? Détruisez un terrain non-base ciblé.
? Chaque joueur se défausse de toutes les cartes de sa main et pioche ensuite autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement incendiaire {3}{R}{R}

Rituel R

Choisissez deux ?
? Le Commandement incendiaire inflige 4 blessures à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé.
? Le Commandement incendiaire inflige 2 blessures à chaque créature.
? Détruisez un terrain non-base ciblé.
? Chaque joueur se défausse de toutes les cartes de sa main et pioche ensuite autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement incendiaire {3}{R}{R}

Rituel R

Choisissez deux ?
? Le Commandement incendiaire inflige 4 blessures à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé.
? Le Commandement incendiaire inflige 2 blessures à chaque créature.
? Détruisez un terrain non-base ciblé.
? Chaque joueur se défausse de toutes les cartes de sa main et pioche ensuite autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement incendiaire {3}{R}{R}

Rituel R

Choisissez deux ?
? Le Commandement incendiaire inflige 4 blessures à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé.
? Le Commandement incendiaire inflige 2 blessures à chaque créature.
? Détruisez un terrain non-base ciblé.
? Chaque joueur se défausse de toutes les cartes de sa main et pioche ensuite autant de cartes.

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

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

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hauts de Ventabrupt

Terrain R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)
Les Hauts de Ventabrupt arrivent sur le champ de bataille engagés.
{T} : Ajoutez {W}.
{W}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si vous avez attaqué avec au moins trois créatures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hauts de Ventabrupt

Terrain R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)
Les Hauts de Ventabrupt arrivent sur le champ de bataille engagés.
{T} : Ajoutez {W}.
{W}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si vous avez attaqué avec au moins trois créatures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de fangemousse

Terrain **R**

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)
Le Pont de fangemousse arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}.
{G}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 10.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de fangemousse

Terrain **R**

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)
Le Pont de fangemousse arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}.
{G}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 10.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de fangemousse

Terrain **R**

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)
Le Pont de fangemousse arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}.
{G}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 10.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tertre de Rochépine

Terrain R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)
Le Tertre de Rochépine arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R}.
{R}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si un adversaire a subi au moins 7 blessures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tertre de Rochépine

Terrain R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)
Le Tertre de Rochépine arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R}.
{R}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si un adversaire a subi au moins 7 blessures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tertre de Rochépine

Terrain R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)
Le Tertre de Rochépine arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R}.
{R}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si un adversaire a subi au moins 7 blessures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu de goudron {R}

Éphémère tribal : gobelin C

Le Feu de goudron inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu de goudron {R}

Éphémère tribal : gobelin **C**

Le Feu de goudron inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu de goudron {R}

Éphémère tribal : gobelin **C**

Le Feu de goudron inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu de goudron {R}

Éphémère tribal : gobelin **C**

Le Feu de goudron inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampemuse {2}{U}{U}

Créature : élémental **R**

Quand la Rampemuse quitte le champ de bataille, choisissez un adversaire. Si ce joueur a plus de cartes en main que vous, piochez un nombre de cartes égal à la différence.
Évocation {3}{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.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampemuse {2}{U}{U}

Créature : élémental R

Quand la Rampemuse quitte le champ de bataille, choisissez un adversaire. Si ce joueur a plus de cartes en main que vous, piochez un nombre de cartes égal à la différence.
Évocation {3}{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.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampemuse {2}{U}{U}

Créature : élémental R

Quand la Rampemuse quitte le champ de bataille, choisissez un adversaire. Si ce joueur a plus de cartes en main que vous, piochez un nombre de cartes égal à la différence.
Évocation {3}{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.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampemuse {2}{U}{U}

Créature : élémental R

Quand la Rampemuse quitte le champ de bataille, choisissez un adversaire. Si ce joueur a plus de cartes en main que vous, piochez un nombre de cartes égal à la différence.
Évocation {3}{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.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte des Destinées {4}

Artefact R

Au moment où la Porte des Destinées arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
À chaque fois que vous lancez un sort de ce type, mettez un marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.
Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte des Destinées {4}

Artefact R

Au moment où la Porte des Destinées arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
À chaque fois que vous lancez un sort de ce type, mettez un marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.
Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte des Destinées {4}

Artefact R

Au moment où la Porte des Destinées arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
À chaque fois que vous lancez un sort de ce type, mettez un marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.
Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte des Destinées {4}

Artefact R

Au moment où la Porte des Destinées arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
À chaque fois que vous lancez un sort de ce type, mettez un marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.
Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empreintes de sabot du cerf {1}{W}

Enchantement tribal : élémental R

À chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez mettre un marqueur « empreinte de sabot » sur les Empreintes de sabot du cerf.
{2}{W}, retirez quatre marqueurs « empreinte de sabot » des Empreintes de sabot du cerf : Créez un jeton de créature 4/4 blanche Élémental avec le vol. N'activez que pendant votre tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empreintes de sabot du cerf {1}{W}

Enchantement tribal : élémental R

À chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez mettre un marqueur « empreinte de sabot » sur les Empreintes de sabot du cerf.
{2}{W}, retirez quatre marqueurs « empreinte de sabot » des Empreintes de sabot du cerf : Créez un jeton de créature 4/4 blanche Élémental avec le vol. N'activez que pendant votre tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empreintes de sabot du cerf {1}{W}

Enchantement tribal : élémental R

À chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez mettre un marqueur « empreinte de sabot » sur les Empreintes de sabot du cerf.
{2}{W}, retirez quatre marqueurs « empreinte de sabot » des Empreintes de sabot du cerf : Créez un jeton de créature 4/4 blanche Élémental avec le vol. N'activez que pendant votre tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empreintes de sabot du cerf {1}{W}

Enchantement tribal : élémental R

À chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez mettre un marqueur « empreinte de sabot » sur les Empreintes de sabot du cerf.
{2}{W}, retirez quatre marqueurs « empreinte de sabot » des Empreintes de sabot du cerf : Créez un jeton de créature 4/4 blanche Élémental avec le vol. N'activez que pendant votre tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast