

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

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

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

Éteigneurs d'âmes

{2}{B}{B}

Créature : élémental et shaman

U

Quand les Éteigneurs d'âmes arrivent sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éteigneurs d'âmes
{2}{B}{B}

Créature : élémental et shamanes

U

Quand les Éteigneurs d'âmes arrivent sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature.

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

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

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

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

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

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

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

Marraine des floraisons
{1}{G}

Créature : elfe et druide
R

{T} : Pour chaque couleur parmi les permanents que vous contrôlez, ajoutez un mana de cette couleur.

1/1

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

Marraine des floraisons
{1}{G}

Créature : elfe et druide
R

{T} : Pour chaque couleur parmi les permanents que vous contrôlez, ajoutez un mana de cette couleur.

1/1

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

Annonciatrice sangpyre

{R}

Créature : élémental et shamanes

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

Annonciatrice sangpyre

{R}

Créature : élémental et shamanes

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

Annonciatrice sangpyre

{R}

Créature : élémental et shamanes

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

Banneret des Clairâtres

{1}{R}

Créature : élémental et guerrier

C

Les sorts d'élémental et les sorts de guerrier que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
Renfort 1 ? {1}{R} ({1}{R}, défaussez-vous de cette carte : Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret des Clairâtres
{1}{R}

Créature : élémental et guerrier
C

Les sorts d'élémental et les sorts de guerrier que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
Renfort 1 ? {1}{R} {1}{R}, défaussez-vous de cette carte :
Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaufeur 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

Chaufeur 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

Chaufeur 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

Chaufeur 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

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

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

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

Sangpyre clairâme

{1}{R}

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Chevalier de Kulrajh

{3}{BR}{BR}

Créature : élémental et chevalier

U

Vol

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

Les créatures avec des marqueurs sur elles que vos adversaires contrôlent ne peuvent ni attaquer, ni bloquer.

3/3

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

Chevalier de Kulrajh

{3}{BR}{BR}

Créature : élémental et chevalier

U

Vol

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

Les créatures avec des marqueurs sur elles que vos adversaires contrôlent ne peuvent ni attaquer, ni bloquer.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torrent d'âmes

{4}{BR}

Rituel

U

Renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à une carte de créature ciblée de votre cimetière si {B} a été dépensé pour lancer ce sort. Les créatures qu'un joueur ciblé contrôle gagnent +2/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour si {R} a été dépensé pour lancer ce sort. (Faites les deux si {B}{R} a été dépensé.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torrent d'âmes

{4}{BR}

Rituel

U

Renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à une carte de créature ciblée de votre cimetière si {B} a été dépensé pour lancer ce sort. Les créatures qu'un joueur ciblé contrôle gagnent +2/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour si {R} a été dépensé pour lancer ce sort. (Faites les deux si {B}{R} a été dépensé.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

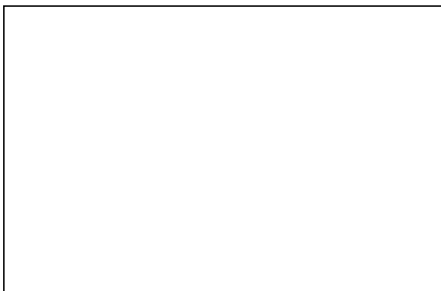
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



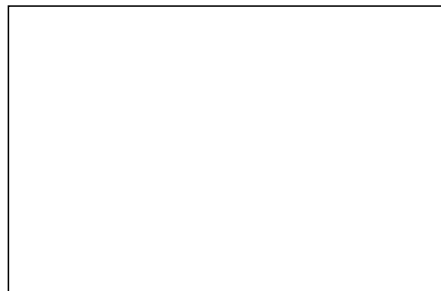
Terrain de base : forêt

C

{G}

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

C

{U}

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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

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

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



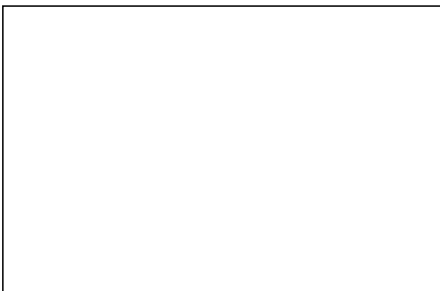
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



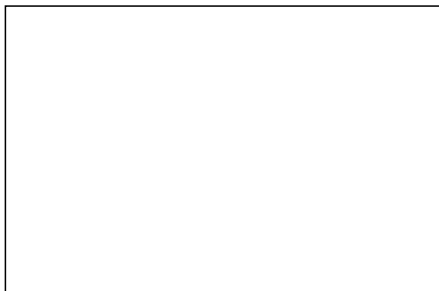
Terrain de base : montagne

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

C

{W}

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

Mâcheur de lingot{4}{R}

Créature : élémental
C

Quand le Mâcheur de lingot arrive sur le champ de bataille, détruisez l'artefact ciblé.
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.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mâcheur de lingot{4}{R}

Créature : élémental
C

Quand le Mâcheur de lingot arrive sur le champ de bataille, détruisez l'artefact ciblé.
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.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mâcheur de lingot

{4}{R}

Créature : élémental

C

Quand le Mâcheur de lingot arrive sur le champ de bataille, détruisez l'artefact ciblé.

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.)

3/3

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

Mâcheur de lingot

{4}{R}

Créature : élémental

C

Quand le Mâcheur de lingot arrive sur le champ de bataille, détruisez l'artefact ciblé.

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.)

3/3

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

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

Pureté

{3}{W}{W}{W}

Créature : élémental et incarnation

R

Vol

Si des blessures non-combat devraient vous être infligées, prévenez ces blessures. Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de blessures prévenues de cette manière.

Quand la Pureté 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

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