

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

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

Brandon vengeur

{3}{R}



Créature : élémental et guerrier

R

Le Brandon vengeur a la célérité tant qu'il y a une carte de guerrier dans votre cimetière.

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

5/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brandon vengeur

{3}{R}



Créature : élémental et guerrier

R

Le Brandon vengeur a la célérité tant qu'il y a une carte de guerrier dans votre cimetière.

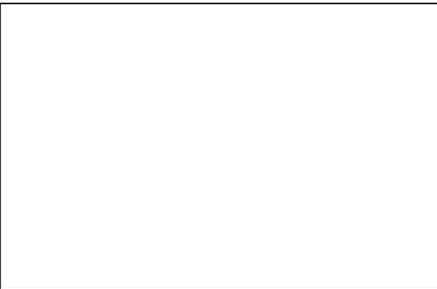
{R} : Le Brandon vengeur gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

5/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brandon vengeur

{3}{R}



Créature : élémental et guerrier

R

Le Brandon vengeur a la célérité tant qu'il y a une carte de guerrier dans votre cimetière.

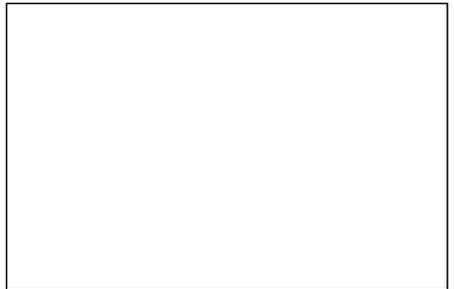
{R} : Le Brandon vengeur gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

5/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brandon vengeur

{3}{R}



Créature : élémental et guerrier

R

Le Brandon vengeur a la célérité tant qu'il y a une carte de guerrier dans votre cimetière.

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

5/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasse-nova {3}{R}



Créature : élémental et guerrier R

Piétinement

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.)

10/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasse-nova {3}{R}



Créature : élémental et guerrier R

Piétinement

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.)

10/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasse-nova {3}{R}



Créature : élémental et guerrier R

Piétinement

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.)

10/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasse-nova {3}{R}



Créature : élémental et guerrier R

Piétinement

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.)

10/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauffeur d'âme incandescent

{2}{R}

Créature : élémental et shamanes 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 shamanes 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 shamanes 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 shamanes U

Les autres créatures Élémental que vous contrôlez gagnent +1/+1.

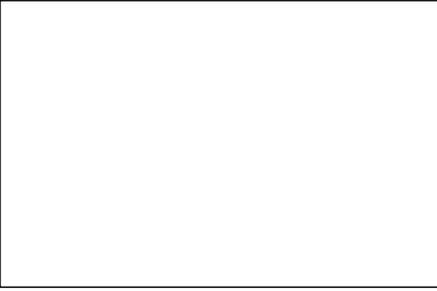
{1}{R}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature d'élémental de votre main. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangpyre clairâme

{1}{R}



Créature : élémental et shaman

C

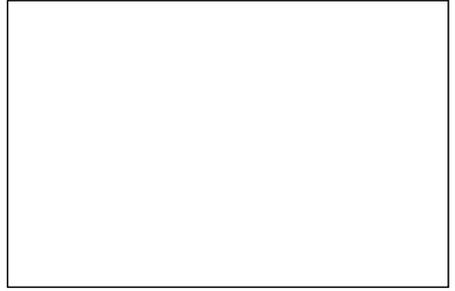
{2} : La créature ciblée acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. Si c'est la troisième fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci, vous pouvez ajouter {R}{R}{R}{R}{R}{R}{R}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Sangpyre clairâme

{1}{R}



Créature : élémental et shaman

C

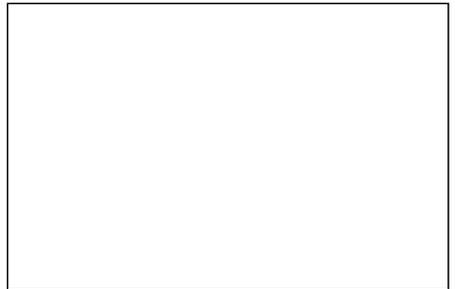
{2} : La créature ciblée acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. Si c'est la troisième fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci, vous pouvez ajouter {R}{R}{R}{R}{R}{R}{R}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Skizzik {3}{R}



Créature : élémental U
Kick {R}
Piétinement, célérité
Au début de l'étape de fin, si le Skizzik n'a pas été kické, sacrifiez-le.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skizzik {3}{R}



Créature : élémental U
Kick {R}
Piétinement, célérité
Au début de l'étape de fin, si le Skizzik n'a pas été kické, sacrifiez-le.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skizzik {3}{R}



Créature : élémental U
Kick {R}
Piétinement, célérité
Au début de l'étape de fin, si le Skizzik n'a pas été kické, sacrifiez-le.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skizzik {3}{R}



Créature : élémental U
Kick {R}
Piétinement, célérité
Au début de l'étape de fin, si le Skizzik n'a pas été kické, sacrifiez-le.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Virelame sangpyre

{R}



Créature : élémental et guerrier

U

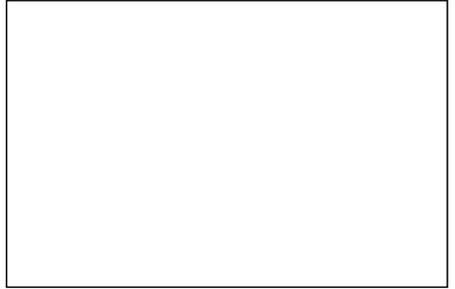
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révélez une carte d'élémental de votre main ou payez {3}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Virelame sangpyre

{R}



Créature : élémental et guerrier

U

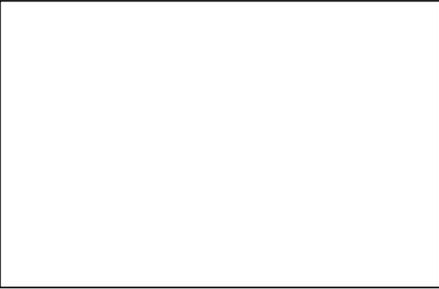
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révélez une carte d'élémental de votre main ou payez {3}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Virelame sangpyre

{R}



Créature : élémental et guerrier

U

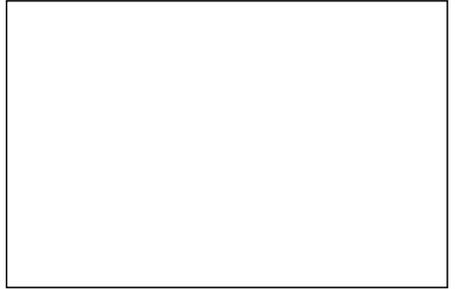
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révélez une carte d'élémental de votre main ou payez {3}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Chair brûlée

{6}{R}



Rituel

U

La Chair brûlée inflige 7 blessures à une cible, adversaire ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair brûlée

{6}{R}



Rituel

U

La Chair brûlée inflige 7 blessures à une cible, adversaire ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair brûlée

{6}{R}



Rituel

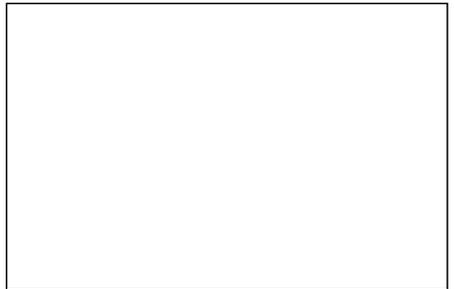
U

La Chair brûlée inflige 7 blessures à une cible, adversaire ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair brûlée

{6}{R}



Rituel

U

La Chair brûlée inflige 7 blessures à une cible, adversaire ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charge téméraire

{R}



Rituel

C

Une créature ciblée gagne +3/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Flashback {2}{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charge téméraire

{R}



Rituel

C

Une créature ciblée gagne +3/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Flashback {2}{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charge téméraire

{R}



Rituel

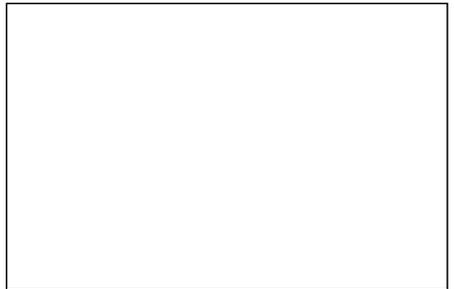
C

Une créature ciblée gagne +3/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Flashback {2}{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charge téméraire

{R}



Rituel

C

Une créature ciblée gagne +3/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Flashback {2}{R}

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

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

Frénésie fatale

{2}{R}



Éphémère

R

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert le piétinement et gagne +X/+0, X étant sa force. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frénésie fatale

{2}{R}



Éphémère

R

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert le piétinement et gagne +X/+0, X étant sa force. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frénésie fatale

{2}{R}



Éphémère

R

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert le piétinement et gagne +X/+0, X étant sa force. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frénésie fatale

{2}{R}



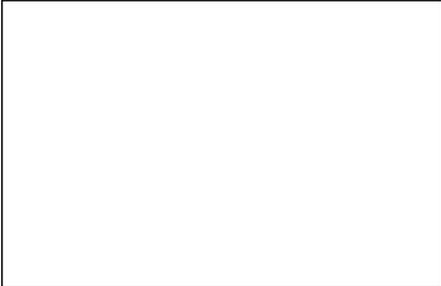
Éphémère

R

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert le piétinement et gagne +X/+0, X étant sa force. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bagarreux sangpyre {R}



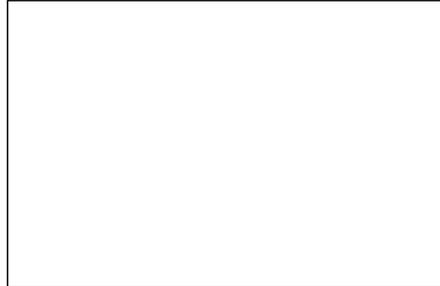
Créature : élémental et guerrier C

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

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bagarreux sangpyre {R}



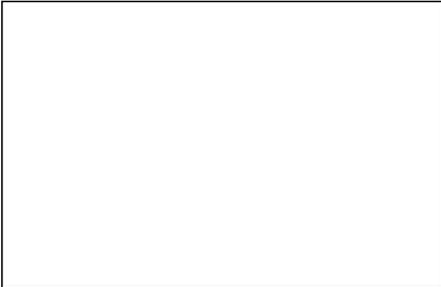
Créature : élémental et guerrier C

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

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bagarreux sangpyre {R}



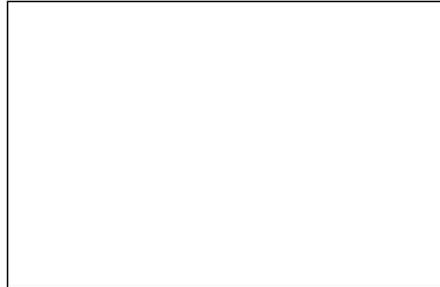
Créature : élémental et guerrier C

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

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bagarreux sangpyre {R}



Créature : élémental et guerrier C

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

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de feu {3}{R}{R}



Créature : élémental C

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de feu {3}{R}{R}



Créature : élémental C

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de feu {3}{R}{R}

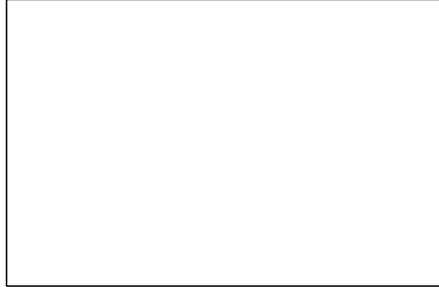


Créature : élémental C

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de feu {3}{R}{R}



Créature : élémental C

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de terre {3}{R}{R}



Créature : élémental U

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de terre {3}{R}{R}

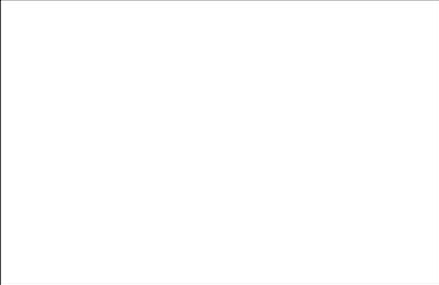


Créature : élémental U

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de terre {3}{R}{R}

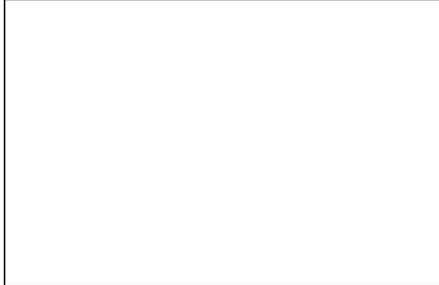


Créature : élémental U

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de terre {3}{R}{R}



Créature : élémental U

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flagellateur stigmatique

{R}{R}



Créature : élémental et shaman

R

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

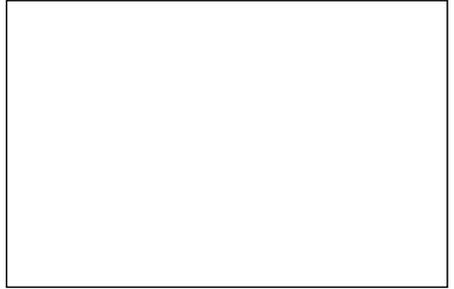
À chaque fois que le Flagellateur stigmatique inflige des blessures à un joueur, ce joueur ne peut pas gagner de points de vie pour le restant de la partie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flagellateur stigmatique

{R}{R}



Créature : élémental et shaman

R

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

À chaque fois que le Flagellateur stigmatique inflige des blessures à un joueur, ce joueur ne peut pas gagner de points de vie pour le restant de la partie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flagellateur stigmatique

{R}{R}



Créature : élémental et shaman

R

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

À chaque fois que le Flagellateur stigmatique inflige des blessures à un joueur, ce joueur ne peut pas gagner de points de vie pour le restant de la partie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast