

Étincemage rusé

{2}{R}

Créature : humain et shamanes

U

Célérité

{T} : L'Étincemage rusé inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étincemage rusé

{2}{R}

Créature : humain et shamanes

U

Célérité

{T} : L'Étincemage rusé inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étincemage rusé

{2}{R}

Créature : humain et shamanes

U

Célérité

{T} : L'Étincemage rusé inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étincemage rusé

{2}{R}

Créature : humain et shamanes

U

Célérité

{T} : L'Étincemage rusé inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcière vulshoke

{1}{R}{R}

Créature : humain et shaman

C

Célérité

{T} : La Sorcière vulshoke inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcière vulshoke

{1}{R}{R}

Créature : humain et shaman

C

Célérité

{T} : La Sorcière vulshoke inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcière vulshoke

{1}{R}{R}

Créature : humain et shaman

C

Célérité

{T} : La Sorcière vulshoke inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcière vulshoke

{1}{R}{R}

Créature : humain et shaman

C

Célérité

{T} : La Sorcière vulshoke inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur aux nageoires-rasoir

{U}{R}

Créature : ondin et goblin

C

{T} : Le Chasseur aux nageoires-rasoir inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur aux nageoires-rasoir

{U}{R}

Créature : ondin et goblin

C

{T} : Le Chasseur aux nageoires-rasoir inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur aux nageoires-rasoir

{U}{R}

Créature : ondin et goblin

C

{T} : Le Chasseur aux nageoires-rasoir inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur aux nageoires-rasoir

{U}{R}

Créature : ondin et goblin

C

{T} : Le Chasseur aux nageoires-rasoir inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cygnés de Bryn Argoll

{2}{WU}{WU}

Créature : oiseau et esprit

R

Vol

Si une source devait infliger des blessures aux Cygnés de Bryn Argoll, prévenez ces blessures. Le contrôleur de cette source pioche un nombre de cartes égal au nombre de blessures prévenues de cette manière.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cygnés de Bryn Argoll

{2}{WU}{WU}

Créature : oiseau et esprit

R

Vol

Si une source devait infliger des blessures aux Cygnés de Bryn Argoll, prévenez ces blessures. Le contrôleur de cette source pioche un nombre de cartes égal au nombre de blessures prévenues de cette manière.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cygnés de Bryn Argoll

{2}{WU}{WU}

Créature : oiseau et esprit

R

Vol

Si une source devait infliger des blessures aux Cygnés de Bryn Argoll, prévenez ces blessures. Le contrôleur de cette source pioche un nombre de cartes égal au nombre de blessures prévenues de cette manière.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cygnés de Bryn Argoll

{2}{WU}{WU}

Créature : oiseau et esprit

R

Vol

Si une source devait infliger des blessures aux Cygnés de Bryn Argoll, prévenez ces blessures. Le contrôleur de cette source pioche un nombre de cartes égal au nombre de blessures prévenues de cette manière.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niv-Mizzet, le Cérébropyre

{4}{U}{R}

Créature légendaire : dragon et sorcier

M

Vol

À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-Mizzet, le Cérébropyre inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

{T} : Piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niv-Mizzet, le Cérébropyre

{4}{U}{R}

Créature légendaire : dragon et sorcier

M

Vol

À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-Mizzet, le Cérébropyre inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

{T} : Piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niv-Mizzet, le Cérébropyre

{4}{U}{R}

Créature légendaire : dragon et sorcier

M

Vol

À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-Mizzet, le Cérébropyre inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

{T} : Piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niv-Mizzet, le Cérébropyre

{4}{U}{R}

Créature légendaire : dragon et sorcier

M

Vol

À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-Mizzet, le Cérébropyre inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

{T} : Piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{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

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

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



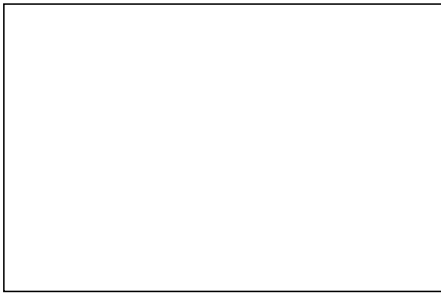
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



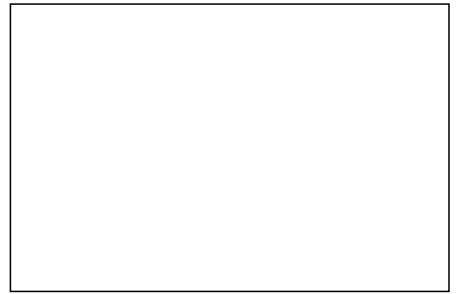
Terrain de base : montagne

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

{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Izzet

{2}

Artefact

{1}, {T} : Ajoutez {U}{R}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne

{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Izzet

{2}

Artefact

{1}, {T} : Ajoutez {U}{R}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Izzet{2}

ArtefactC
{1}, {T} : Ajoutez {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collier de basilic{1}

Artefact : équipementR
La créature équipée a le contact mortel et le lien de vie.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Izzet{2}

ArtefactC
{1}, {T} : Ajoutez {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collier de basilic{1}

Artefact : équipementR
La créature équipée a le contact mortel et le lien de vie.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collier de basilic

{1}

Artefact : équipement

R

La créature équipée a le contact mortel et le lien de vie.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau de la gorgone

{2}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/+1 et a le contact mortel.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collier de basilic

{1}

Artefact : équipement

R

La créature équipée a le contact mortel et le lien de vie.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau de la gorgone

{2}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/+1 et a le contact mortel.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau de la gorgone

{2}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/+1 et a le contact mortel.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couardise

{3}{U}{U}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité, renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire. (Elle ne sera pas affectée par le sort ou la capacité.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couardise

{3}{U}{U}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité, renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire. (Elle ne sera pas affectée par le sort ou la capacité.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couardise

{3}{U}{U}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité, renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire. (Elle ne sera pas affectée par le sort ou la capacité.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Curiosité

{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Curiosité

{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Curiosité

{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Curiosité

{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il d'ophidien{2}{U}

Enchantement : auraC

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

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il d'ophidien{2}{U}

Enchantement : auraC

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

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il d'ophidien{2}{U}

Enchantement : auraC

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

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il d'ophidien{2}{U}

Enchantement : auraC

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

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

