

Étincelage rusé {2}{R}



Créature : humain et shaman U

Célérité

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeron de braises {1}{R}



Créature : humain et artificier U

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, le Forgeron de braises inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étincelage rusé {2}{R}



Créature : humain et shaman U

Célérité

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeron de braises {1}{R}



Créature : humain et artificier U

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, le Forgeron de braises inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane à l'aiguillon à cloques

{2}{R}

Créature : gobelin et shaman

C

Quand le Shamane à l'aiguillon à cloques arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane à l'aiguillon à cloques

{2}{R}

Créature : gobelin et shaman

C

Quand le Shamane à l'aiguillon à cloques arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane à l'aiguillon à cloques

{2}{R}

Créature : gobelin et shaman

C

Quand le Shamane à l'aiguillon à cloques arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur aux nageoires-rasoir

{U}{R}

Créature : ondin et gobelin

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 gobelin C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gelectrode {1}{U}{R}



Créature : anomalie U

{T} : La Gelectrode inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez dégager la Gelectrode.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gelectrode {1}{U}{R}



Créature : anomalie U

{T} : La Gelectrode inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez dégager la Gelectrode.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

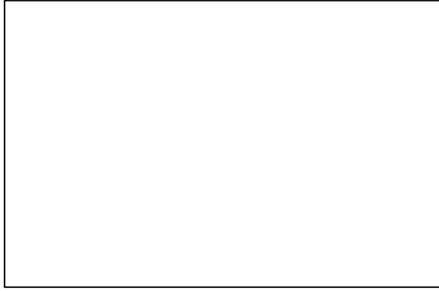


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

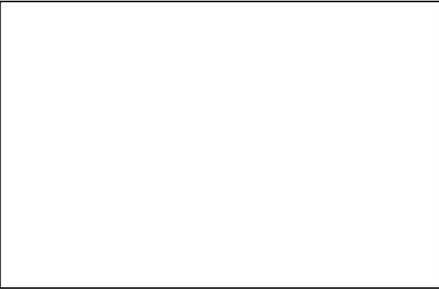


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

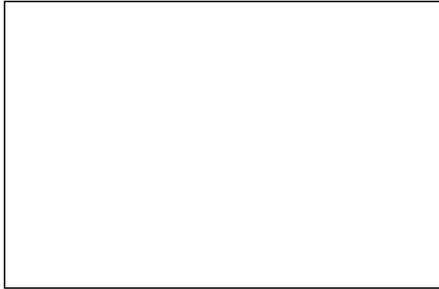


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

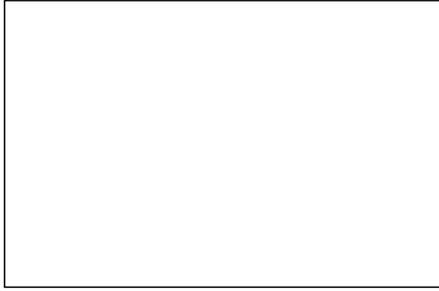


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

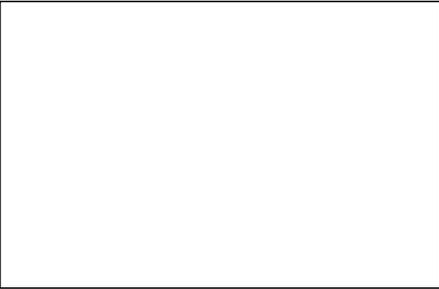


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

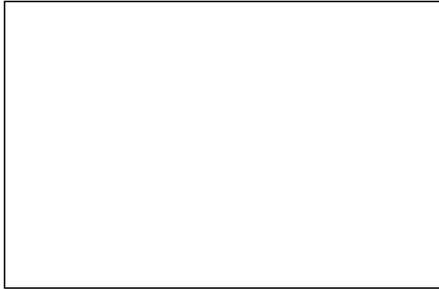


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



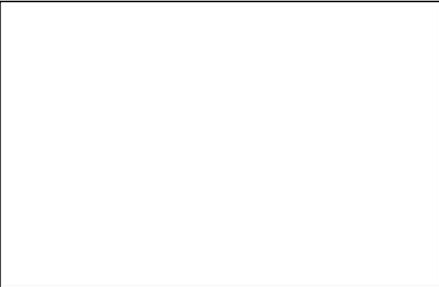
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



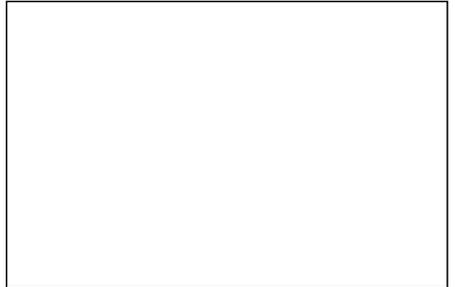
Terrain de base : montagne

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

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

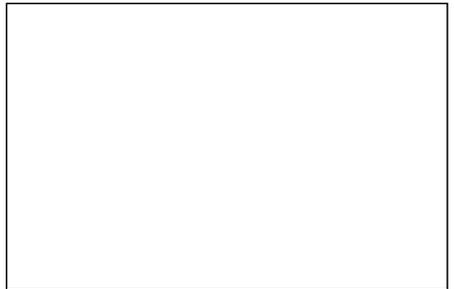
C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton mordépine

{2}



Artefact tribal : shaman et équipement

U

La créature équipée a « {2}, {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible » et « À chaque fois qu'une créature meurt, dégagez cette créature. »

À chaque fois qu'une créature Shamane arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher le Bâton mordépine.

Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton mordépine

{2}



Artefact tribal : shamanes et équipement

U

La créature équipée a « {2}, {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible » et « À chaque fois qu'une créature meurt, dégagez cette créature. »

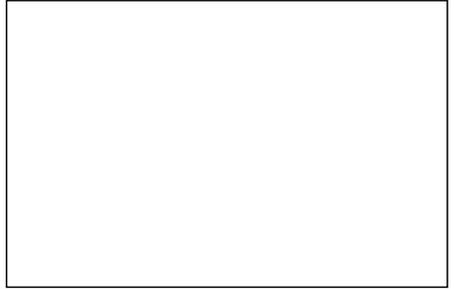
À chaque fois qu'une créature Shamanes arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher le Bâton mordépine.

Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élixir de mille ans

{3}



Artefact

R

Vous pouvez activer les capacités des créatures que vous contrôlez comme si ces créatures avaient la célérité.

{1}, {T} : Dégagez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton mordépine

{2}



Artefact tribal : shamanes et équipement

U

La créature équipée a « {2}, {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible » et « À chaque fois qu'une créature meurt, dégagez cette créature. »

À chaque fois qu'une créature Shamanes arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher le Bâton mordépine.

Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élixir de mille ans

{3}



Artefact

R

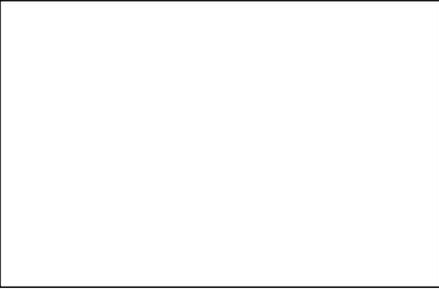
Vous pouvez activer les capacités des créatures que vous contrôlez comme si ces créatures avaient la célérité.

{1}, {T} : Dégagez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élixir de mille ans

{3}



Artefact

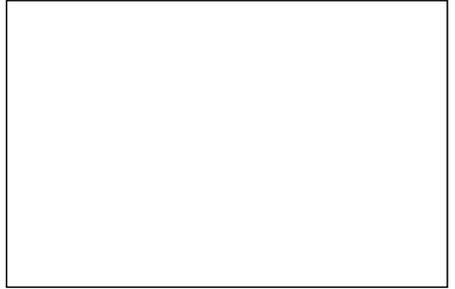
R

Vous pouvez activer les capacités des créatures que vous contrôlez comme si ces créatures avaient la célérité.
{1}, {T} : Dégagez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre du forçage

{2}



Artefact

U

{1}, {T} : Dégagez une créature ciblée qui a une capacité activée avec {T} dans son coût.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre du forçage

{2}



Artefact

U

{1}, {T} : Dégagez une créature ciblée qui a une capacité activée avec {T} dans son coût.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre du forçage

{2}



Artefact

U

{1}, {T} : Dégagez une créature ciblée qui a une capacité activée avec {T} dans son coût.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, le brandon

{3}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra

M

{+1} : Chandra, le brandon inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

{-2} : Quand vous lancez votre prochain sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

{-6} : Chandra, le brandon inflige 6 blessures à chacune des jusqu'à six cibles.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute d'aiguille

{R}

Éphémère

C

La Chute d'aiguille inflige 1 blessure à n'importe quelle cible qui a subi des blessures ce tour-ci.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute d'aiguille

{R}

Éphémère

C

La Chute d'aiguille inflige 1 blessure à n'importe quelle cible qui a subi des blessures ce tour-ci.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute d'aiguille

{R}

Éphémère

C

La Chute d'aiguille inflige 1 blessure à n'importe quelle cible qui a subi des blessures ce tour-ci.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tire-boyaux

{RP}

Éphémère

C

{{RP} peut être payé au choix avec {R} ou deux points de vie.)

Le Tire-boyaux inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tire-boyaux

{RP}

Éphémère

C

{{RP} peut être payé au choix avec {R} ou deux points de vie.)

Le Tire-boyaux inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tire-boyaux

{RP}

Éphémère

C

{{RP} peut être payé au choix avec {R} ou deux points de vie.)

Le Tire-boyaux inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ barbelé

{2}{R}{R}

Enchantement : aura

U

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté a « {T} : Ce terrain inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ barbelé

{2}{R}{R}

Enchantement : aura

U

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté a « {T} : Ce terrain inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise d'hypervolt

{2}{R}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

{1}{U} : Renvoyez l'Emprise d'hypervolt dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise d'hypervolt

{2}{R}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

{1}{U} : Renvoyez l'Emprise d'hypervolt dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise d'hypervolt

{2}{R}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

{1}{U} : Renvoyez l'Emprise d'hypervolt dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise d'hypervolt

{2}{R}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

{1}{U} : Renvoyez l'Emprise d'hypervolt dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don psionique

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don psionique

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don psionique

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don psionique

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de crabe

{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

{2}{U} : Dégagez la créature enchantée.

Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de crabe

{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

{2}{U} : Dégagez la créature enchantée.

Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de crabe

{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

{2}{U} : Dégagez la créature enchantée.

Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

