

Foudroyeur cérébral

{1}{R}{R}



Créature : élémental

U

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort d'éphémère ou de rituel blanc ou bleu, cette créature inflige 2 blessures à ce joueur.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudroyeur cérébral

{1}{R}{R}



Créature : élémental

U

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort d'éphémère ou de rituel blanc ou bleu, cette créature inflige 2 blessures à ce joueur.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudroyeur cérébral

{1}{R}{R}



Créature : élémental

U

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort d'éphémère ou de rituel blanc ou bleu, cette créature inflige 2 blessures à ce joueur.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudroyeur cérébral

{1}{R}{R}



Créature : élémental

U

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort d'éphémère ou de rituel blanc ou bleu, cette créature inflige 2 blessures à ce joueur.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouilleur boggart {R}



Créature : goblin et gremlin **C**
 {R}, sacrifiez le Fouilleur boggart : Un joueur ciblé mélange sa bibliothèque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouilleur boggart {R}



Créature : goblin et gremlin **C**
 {R}, sacrifiez le Fouilleur boggart : Un joueur ciblé mélange sa bibliothèque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouilleur boggart {R}



Créature : goblin et gremlin **C**
 {R}, sacrifiez le Fouilleur boggart : Un joueur ciblé mélange sa bibliothèque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourbe brutal {2}{R}



Créature : esprit **C**
 {1} : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque.
 {2} : Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est un terrain, le Fourbe brutal gagne +1/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourbe brutal {2}{R}



Créature : esprit **C**

{1} : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque.
{2} : Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est un terrain, le Fourbe brutal gagne +1/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourreur goblin {1}{R}



Créature : goblin et guerrier **C**

Prévenez toutes les blessures que le Fourreur goblin devrait infliger aux créatures neigeuses.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourbe brutal {2}{R}



Créature : esprit **C**

{1} : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque.
{2} : Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est un terrain, le Fourbe brutal gagne +1/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourreur goblin {1}{R}



Créature : goblin et guerrier **C**

Prévenez toutes les blessures que le Fourreur goblin devrait infliger aux créatures neigeuses.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourmis guerrières {1}{B}{R}



Créature : insecte U
{T}, sacrifiez un terrain : Détruisez un terrain ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais C
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourmis guerrières {1}{B}{R}

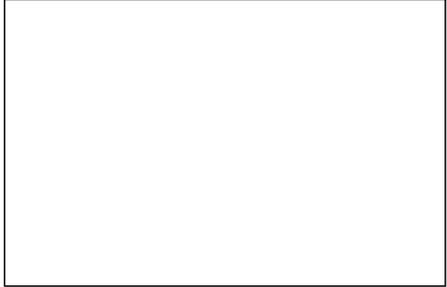


Créature : insecte U
{T}, sacrifiez un terrain : Détruisez un terrain ciblé.

1/1

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
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

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

Marais



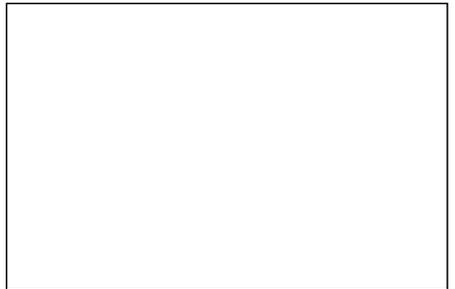
Terrain de base : marais

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
{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

Fouet d'échine de démon

{B}{R}

Artefact : équipement

U

{X} : La créature équipée gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet d'épines

{B}

Éphémère

C

La créature ciblée gagne +2/+1 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet d'échine de démon

{B}{R}

Artefact : équipement

U

{X} : La créature équipée gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet d'épines

{B}

Éphémère

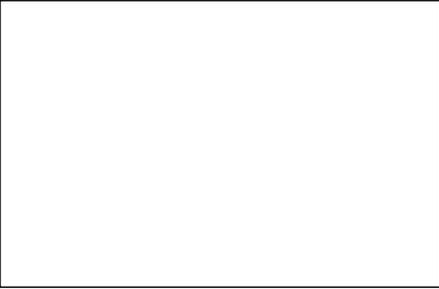
C

La créature ciblée gagne +2/+1 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet d'épines

{B}



Éphémère

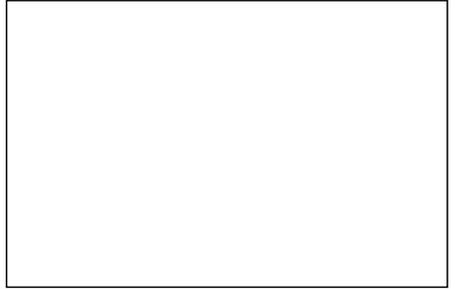
C

La créature ciblée gagne +2/+1 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet d'épines

{B}



Éphémère

C

La créature ciblée gagne +2/+1 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre irradiante

{3}{R}

Éphémère

C

La Foudre irradiante inflige 3 blessures au joueur ciblé et 1 blessure à chaque créature que ce joueur contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre irradiante

{3}{R}

Éphémère

C

La Foudre irradiante inflige 3 blessures au joueur ciblé et 1 blessure à chaque créature que ce joueur contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet de flamme

{3}{R}

Éphémère

C

Le Fouet de flamme inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourche

{R}{R}

Éphémère

R

Copiez un sort de rituel ou d'éphémère ciblé, excepté que la copie est rouge. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet de flamme

{3}{R}

Éphémère

C

Le Fouet de flamme inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourche

{R}{R}

Éphémère

R

Copiez un sort de rituel ou d'éphémère ciblé, excepté que la copie est rouge. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourche

{R}{R}

Éphémère

R

Copiez un sort de rituel ou d'éphémère ciblé, excepté que la copie est rouge. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourneau de Rajh

{1}{R}{R}{R}

Enchantement

R

Si une source devait infliger des blessures à un permanent ou un joueur, elle inflige à la place le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourche

{R}{R}

Éphémère

R

Copiez un sort de rituel ou d'éphémère ciblé, excepté que la copie est rouge. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourneau de Rajh

{1}{R}{R}{R}

Enchantement

R

Si une source devait infliger des blessures à un permanent ou un joueur, elle inflige à la place le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourneau de Rajh

{1}{R}{R}{R}

Enchantement

R

Si une source devait infliger des blessures à un permanent ou un joueur, elle inflige à la place le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foutoir

{2}{R}{R}

Enchantement

R

Les créatures ne peuvent pas bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foutoir

{2}{R}{R}

Enchantement

R

Les créatures ne peuvent pas bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foutoir

{2}{R}{R}

Enchantement

R

Les créatures ne peuvent pas bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

