Champ électrostatique {1}{R}

Créature : mur U

Défenseur
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Champ életrostatique inflige 1 blessure à chaque adversaire.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin des rues {2}{R}

Créature : gobelin et shamane C

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Gobelin des rues inflige 2 blessures à chaque adversaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cyclope imprévisible {3}{R}

Créature : cyclope et shamane R

Piétinement
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Cyclope imprévisible gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant la valeur de mana de ce sort.

0/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin des rues {2}{R}

Créature : gobelin et shamane C

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Gobelin des rues inflige 2 blessures à chaque adversaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon hypersonique {3}{U}{R}

Créature : dragon R

Vol, célérité
Vous pouvez lancer les sorts de rituels comme s'ils avaient le flash.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électromancien gobelin {U}{R}

Créature : gobelin et sorcier C

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn crépitant {U}{U}{R}{R}

Créature : drakôn U

Vol
La force du Drakôn crépitant est égale au nombre total de cartes d'éphémère et de rituel que vous possédez en exil et dans votre cimetière.
Quand le Drakôn crépitant arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

*/4

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Nivix {U}{R}

Créature : humain et sorcier U

{1}{U}{R} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.
{2}{U}{R} : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Illuminatus djinn {5}{UR}{UR}

Créature : djinn R

Vol
Chaque sort d'éphémère et de rituel que vous lancez a la duplication. Le coût de duplication est égal à son coût de mana. (Quand vous le lancez, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Nivix {U}{R}

Créature : humain et sorcier U

{1}{U}{R} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.
{2}{U}{R} : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mini dragonautes {1}{U}{R}

Créature : peuple fée et sorcier U

Vol
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, les Mini dragonautes gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mini dragonautes {1}{U}{R}

Créature : peuple fée et sorcier U

Vol
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, les Mini dragonautes gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tibor et Lumia {2}{U}{R}

Créature légendaire : humain et sorcier R

À chaque fois que vous lancez un sort bleu, une créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
À chaque fois que vous lancez un sort rouge, Tibor et Lumia infligent 1 blessure à chaque créature sans le vol.

3/3

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

Courant continu {1}{R}{R}

Rituel C

Le Courant continu inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fête fracassante {R}

Rituel U

Duplication {R} (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)

Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ralliement des gobelins {3}{R}{R}

Rituel U

Créez quatre jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortiers de mizzium {1}{R}

Rituel R

Les Mortiers de mizzium infligent 4 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.
Surcharge {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quasiréplique {1}{U}{U}

Rituel R

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.
Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair du flambeau {1}{U}{R}

Rituel U

L'Éclair du flambeau inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre total de cartes d'éphémère et de rituel que vous possédez en exil et dans votre cimetière.
Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suture dans le temps {1}{U}{R}

Rituel R

Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation du Cérébropyre {X}{U}{U}{R}

Rituel R

Choisissez l'un ?
? Piochez X cartes.
? L'Invocation du Cérébropyre inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaufferie d'Izzet

Terrain U

La Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaufferie d'Izzet

Terrain U

La Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaufferie d'Izzet

Terrain U

La Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaufferie d'Izzet

Terrain U

La Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

Porte de la guilde d'Izzet

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Izzet

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Izzet

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Izzet

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Izzet {2}

Artefact **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Izzet {2}

Artefact **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électromperie {R}

Éphémère **C**

L'Électromperie inflige une blessure à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.
Surcharge {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carboniser {2}{R}

Éphémère **R**

Carboniser inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux pyromatiques {1}{R}

Éphémère **C**

Duplication {1}{R} (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)
Les Feux pyromatiques infligent 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Idée radicale {1}{U}

Éphémère **C**

Piochez une carte.
Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspicacité du chimiste {3}{U}

Éphémère U

Piochez deux cartes.
Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orage de têtes {2}{U}

Éphémère U

Duplication {2}{U} (Quand vous jouez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication.)
Créez un jeton de créature 3/3 bleue Anomalie avec défenseur et le vol. Exilez-le au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Izzet {U}{R}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.
? Le Charme d'Izzet inflige 2 blessures à une créature ciblée.
? Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électrolyse {1}{U}{R}

Éphémère U

L'Électrolyse inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vortex cérébral {1}{U}{R}

Éphémère R

Un joueur ciblé pioche deux cartes, et le Vortex cérébral inflige ensuite à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de cartes qu'il a piochées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transformation // Brûlage {2}{U}{1}{R}

Éphémère U

Transformation
{2}{U}
Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée perd toutes ses capacités et devient une anomalie rouge avec une force et une endurance de base de 0/1.

Brûlage
{1}{R}
Le Brûlage inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recherche du Cérébropyre {U}{R}

Enchantement R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, mettez un marqueur « charge » sur la Recherche du Cérébropyre.
{1}{U}, retirez deux marqueurs « charge » de la Recherche du Cérébropyre : Piochez une carte.
{1}{R}, retirez cinq marqueurs « charge » de la Recherche du Cérébropyre : Elle inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast