

Hacheur bravache

{3}{R}



Créature : goblin et guerrier

U

{2}{R}, {T}, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature que vous contrôlez : Le Hacheur bravache inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lévitateur suire

{3}{U}



Créature : ondin et sorcier

C

{T} : Une créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.  
À chaque fois que vous lancez un sort bleu, vous pouvez dégager le Lévitateur suire.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de l'atrocité

{3}{R}{R}



Créature : goblin et shaman

U

&lt;i>Chromatique</i> ? Quand la Shamane de l'atrocité arrive sur le champ de bataille, elle inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre de symboles de mana rouge dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bandit neugle

{1}{UR}{UR}



Créature : neugle et gremlin

C

Le Bandit neugle ne peut être bloqué que par des créatures avec le défenseur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bandit neugle

{1}{UR}{UR}

Créature : neugle et gremlin

C

Le Bandit neugle ne peut être bloqué que par des créatures avec le défenseur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dominus de l'allégeance

{UR}{UR}{UR}{UR}{UR}

Créature : esprit et avatar

R

Vol

Au début de votre entretien, vous pouvez acquérir le contrôle d'un permanent ciblé jusqu'à la fin du tour. Si vous faites ainsi, dégagez-le et il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bandit neugle

{1}{UR}{UR}

Créature : neugle et gremlin

C

Le Bandit neugle ne peut être bloqué que par des créatures avec le défenseur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage des haies neugle

{2}{UR}

Créature : neugle et sorcier

U

Quand le Mage des haies neugle arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux îles, vous pouvez engager deux permanents ciblés.

Quand le Mage des haies neugle arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux montagnes, vous pouvez faire que le Mage des haies neugle inflige 2 blessures à un joueur ciblé ou à un planeswalker ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage des haies neugle

{2}{UR}

Créature : neugle et sorcier

U

Quand le Mage des haies neugle arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux îles, vous pouvez engager deux permanents ciblés.

Quand le Mage des haies neugle arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux montagnes, vous pouvez faire que le Mage des haies neugle inflige 2 blessures à un joueur ciblé ou à un planeswalker ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique de la cascade

{1}{UR}

Créature : changeforme

C

À chaque fois que vous lancez un sort qui est à la fois bleu et rouge, le Mimique de la cascade a une force et une endurance de base de 3/3 jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique de la cascade

{1}{UR}

Créature : changeforme

C

À chaque fois que vous lancez un sort qui est à la fois bleu et rouge, le Mimique de la cascade a une force et une endurance de base de 3/3 jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique de la cascade

{1}{UR}

Créature : changeforme

C

À chaque fois que vous lancez un sort qui est à la fois bleu et rouge, le Mimique de la cascade a une force et une endurance de base de 3/3 jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Neugle cassepont

{2}{UR}{UR}



Créature : neugle et gremlin

C

Quand le Neugle cassepont arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de tourmental

{3}{UR}{UR}{UR}



Créature : horreur

R

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

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

{UR}{UR}{UR}{UR} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature bleue ou rouge de votre main.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Neugle cassepont

{2}{UR}{UR}



Créature : neugle et gremlin

C

Quand le Neugle cassepont arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuckelavee

{4}{UR}{UR}



Créature : bête

U

Quand le Nuckelavee arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de rituel rouge ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Quand le Nuckelavee arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte d'éphémère bleu ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuckelavee

{4}{UR}{UR}

Créature : bête

U

Quand le Nuckelavee arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de rituel rouge ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Quand le Nuckelavee arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte d'éphémère bleu ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progéniture habile

{3}{UR}

Créature : élémental

U

La Progéniture habile arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs -1/-1 sur elle.

{UR} : La créature ciblée ne peut pas bloquer la Progéniture habile ce tour-ci.

À chaque fois que vous lancez un sort bleu, retirez un marqueur -1/-1 de la Progéniture habile.

À chaque fois que vous lancez un sort rouge, retirez un marqueur -1/-1 de la Progéniture habile.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progéniture habile

{3}{UR}

Créature : élémental

U

La Progéniture habile arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs -1/-1 sur elle.

{UR} : La créature ciblée ne peut pas bloquer la Progéniture habile ce tour-ci.

À chaque fois que vous lancez un sort bleu, retirez un marqueur -1/-1 de la Progéniture habile.

À chaque fois que vous lancez un sort rouge, retirez un marqueur -1/-1 de la Progéniture habile.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progéniture habile

{3}{UR}

Créature : élémental

U

La Progéniture habile arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs -1/-1 sur elle.

{UR} : La créature ciblée ne peut pas bloquer la Progéniture habile ce tour-ci.

À chaque fois que vous lancez un sort bleu, retirez un marqueur -1/-1 de la Progéniture habile.

À chaque fois que vous lancez un sort rouge, retirez un marqueur -1/-1 de la Progéniture habile.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pucca de cordillère

{UR}{UR}{UR}



Créature : changeforme

U

{UR} : Échangez la force et l'endurance du Pucca de cordillère jusqu'à la fin du tour.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauteur de ruisseau

{UR}



Créature : gobelin

C

{UR} : Le Sauteur de ruisseau acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauteur de ruisseau

{UR}



Créature : gobelin

C

{UR} : Le Sauteur de ruisseau acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mâchoires de pierre

{5}{R}



Rituel

U

Les Mâchoires de pierre infligent X blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles, X étant le nombre de montagnes que vous contrôlez au moment où vous lancez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recrue récalcitrante

{X}{R}{R}{R}



Rituel

U

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle gagne +X/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trace de brûlure

{3}{R}



Rituel

C

La Trace de brûlure inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Conspiration (Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez engager deux créatures dégagées que vous contrôlez qui partagent une couleur avec lui. Quand vous faites ainsi, copiez-le et vous pouvez choisir une nouvelle cible pour la copie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recrue récalcitrante

{X}{R}{R}{R}



Rituel

U

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle gagne +X/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trace de brûlure

{3}{R}



Rituel

C

La Trace de brûlure inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Conspiration (Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez engager deux créatures dégagées que vous contrôlez qui partagent une couleur avec lui. Quand vous faites ainsi, copiez-le et vous pouvez choisir une nouvelle cible pour la copie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urtication de flammes

{R}

Rituel

C

L'Urtication de flammes inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

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  
{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

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

Grâce d'Oona

{2}{U}



Éphémère

C

Un joueur ciblé pioche une carte.  
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphonner les sorts

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1} pour chaque permanent bleu que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retournement

{1}{UR}

Éphémère

C

Échangez la force et l'endurance d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Influence du Dominus

{UR}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et elle a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Tant que la créature enchantée est rouge, elle gagne +1/+1 et elle a la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Influence du Dominus

{UR}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et elle a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Tant que la créature enchantée est rouge, elle gagne +1/+1 et elle a la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Influence du Dominus

{UR}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et elle a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Tant que la créature enchantée est rouge, elle gagne +1/+1 et elle a la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

