

**Brute de pavés** {3}{R}



Créature : élémental **C**

5/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Brute de pavés** {3}{R}



Créature : élémental **C**

5/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Brute de pavés** {3}{R}



Créature : élémental **C**

5/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Gobelin des rues** {2}{R}



Créature : gobelin et shaman **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

Gobelin des rues

{2}{R}

Créature : goblin et shaman

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

Anomalie des Cylindres à turbines

{UR}

Créature : anomalie

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, l'Anomalie des Cylindres à turbines gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Dégagez-la.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anomalie des Cylindres à turbines

{UR}

Créature : anomalie

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, l'Anomalie des Cylindres à turbines gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Dégagez-la.

1/1

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 goblin

{U}{R}



Créature : goblin 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

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

Électromancien goblin

{U}{R}



Créature : goblin 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

Commandement de Krenko

{1}{R}



Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Krenko

{1}{R}

Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

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

Ralliement des gobelins

{3}{R}{R}

Rituel

U

Créez quatre jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

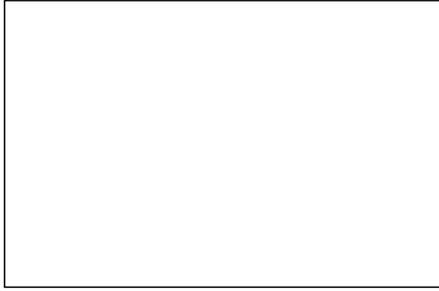


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

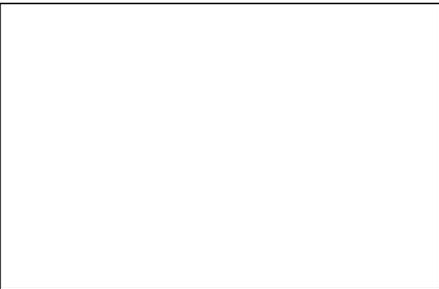


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

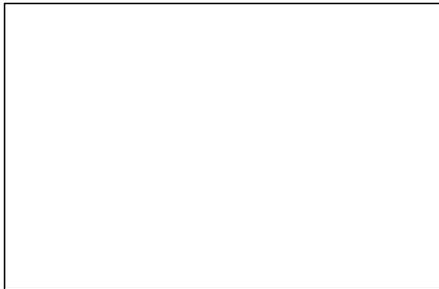


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

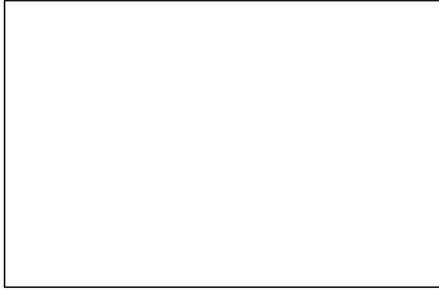


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

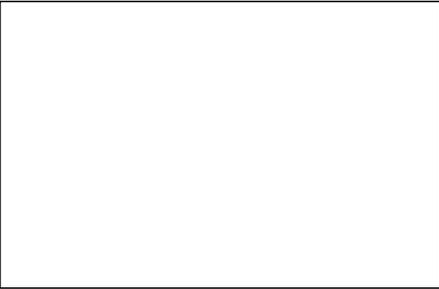


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

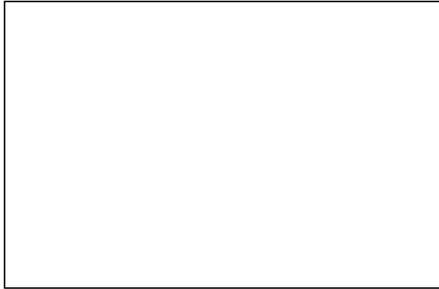


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

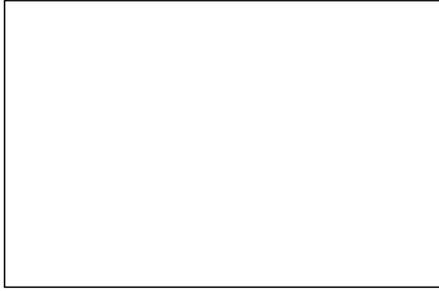


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

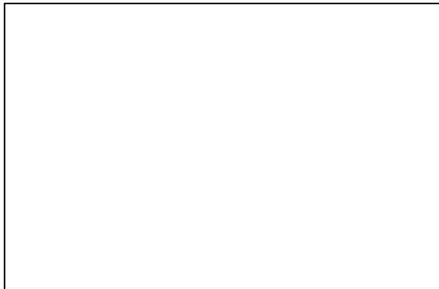


Terrain de base : île  
{U}

**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

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

Runeclé d'Izzet

{3}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

{U}{R} : Jusqu'à la fin du tour, la Runeclé d'Izzet devient une créature-arteffect 2/1 bleue et rouge Élémental.

À chaque fois que la Clé runique d'Izzet inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runeclé d'Izzet

{3}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

{U}{R} : Jusqu'à la fin du tour, la Runeclé d'Izzet devient une créature-arteffect 2/1 bleue et rouge Élémental.

À chaque fois que la Clé runique d'Izzet inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

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 « cibl(e) » par « chaque ».)

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

Feu annihilateur

{1}{R}{R}

Éphémère

C

Le Feu annihilateur inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exiliez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu annihilateur

{1}{R}{R}

Éphémère

C

Le Feu annihilateur inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exiliez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Furie de Chandra

{4}{R}

Éphémère

C

La Furie de Chandra inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker et 1 blessure à chaque créature que ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impact explosif

{5}{R}

Éphémère

C

L'Impact explosif inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rapetissement

{U}

Éphémère

C

Une créature ciblée que vous ne contrôlez pas gagne -4/-0 jusqu'à la fin du tour.

Surcharge {2}{U} (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

Forêt bourrasque

{U}

Éphémère

U

Engagez une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.  
Surcharge {3}{U} (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

Poursuite du vol

{1}{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a « {U} : Cette créature acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

