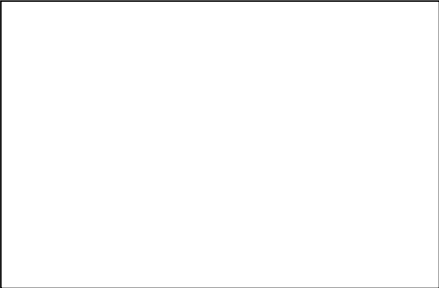


Brute de pavés {3}{R}

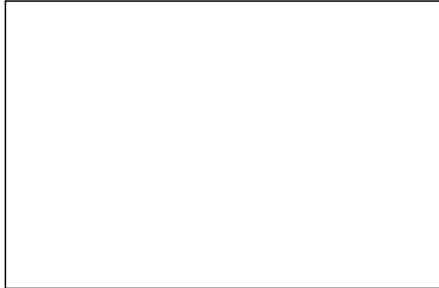


Créature : élémental **C**

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

Fracasseur d'appartements {5}{R}




Créature : bête **C**
Célérité

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin des rues {2}{R}




Créature : goblin et shaman U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailerune {3}{U}



Créature : oiseau C

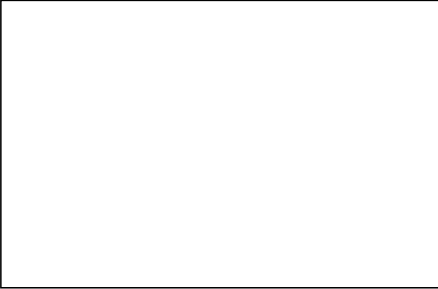
Vol

Quand l'Ailerune meurt, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin des rues {2}{R}



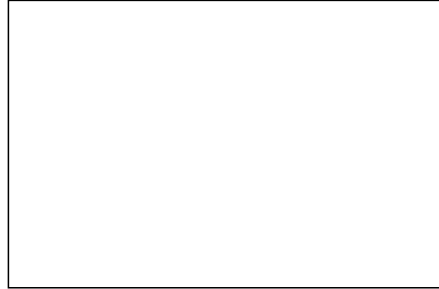
Créature : goblin et shaman U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailerune {3}{U}



Créature : oiseau C

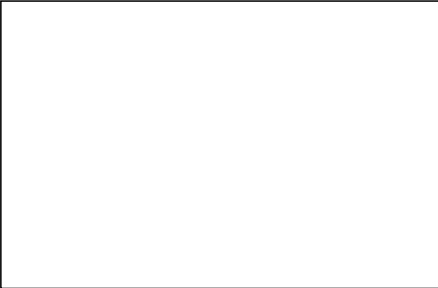
Vol

Quand l'Ailerune meurt, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailerune {3}{U}



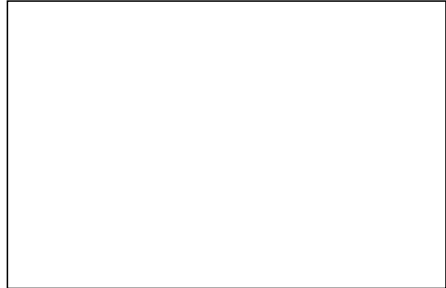
Créature : oiseau C

Vol
Quand l'Ailerune meurt, piochez une carte.

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

Sterne des nues {1}{U}




Créature : oiseau C

Vol (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)
La Sterne des nues ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

2/1

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

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

Commandement de Krenko

{1}{R}

Rituel

C

Créez deux 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

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

Ralliement des gobelins

{3}{R}{R}



Rituel

U

Créez quatre jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Téléportail

{U}{R}



Rituel

U

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloqué ce tour-ci. Surcharge {3}{U}{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

Supposition au hasard

{R}{R}



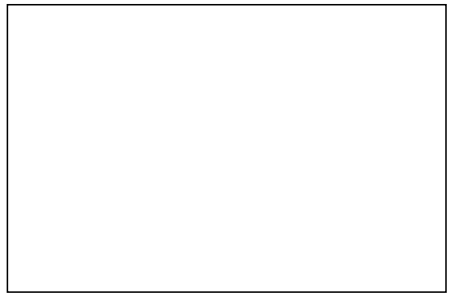
Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte. Piochez deux cartes.

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
{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

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
{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

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

Ce terrain arrive engagé.

{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-artefact 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 « ciblé(e) » par « chaque ».)

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-artefact 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 « 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

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

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

Impact explosif

{5}{R}

Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forte 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

Flamboisement de pensée

{3}{U}{R}



Éphémère

U

Piochez quatre cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

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

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

