

Élémental des failles

{R}

Créature : élémental

C

{1}{R}, retirez un marqueur « temps » d'un permanent que vous contrôlez ou d'une carte en suspension que vous possédez : L'Élémental des failles gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental des failles

{R}

Créature : élémental

C

{1}{R}, retirez un marqueur « temps » d'un permanent que vous contrôlez ou d'une carte en suspension que vous possédez : L'Élémental des failles gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental des failles

{R}

Créature : élémental

C

{1}{R}, retirez un marqueur « temps » d'un permanent que vous contrôlez ou d'une carte en suspension que vous possédez : L'Élémental des failles gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental des failles

{R}

Créature : élémental

C

{1}{R}, retirez un marqueur « temps » d'un permanent que vous contrôlez ou d'une carte en suspension que vous possédez : L'Élémental des failles gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyromancien scoriacé

{2}{R}

Créature : élémental et shaman

C

{T} : Le Pyromancien scoriacé inflige 1 blessure à un joueur ciblé ou à un planeswalker ciblé.
À chaque fois que vous lancez un sort rouge, vous pouvez dégager le Pyromancien scoriacé.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyromancien scoriacé

{2}{R}

Créature : élémental et shaman

C

{T} : Le Pyromancien scoriacé inflige 1 blessure à un joueur ciblé ou à un planeswalker ciblé.
À chaque fois que vous lancez un sort rouge, vous pouvez dégager le Pyromancien scoriacé.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyromancien scoriacé

{2}{R}

Créature : élémental et shaman

C

{T} : Le Pyromancien scoriacé inflige 1 blessure à un joueur ciblé ou à un planeswalker ciblé.
À chaque fois que vous lancez un sort rouge, vous pouvez dégager le Pyromancien scoriacé.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyromancien scoriacé

{2}{R}

Créature : élémental et shaman

C

{T} : Le Pyromancien scoriacé inflige 1 blessure à un joueur ciblé ou à un planeswalker ciblé.
À chaque fois que vous lancez un sort rouge, vous pouvez dégager le Pyromancien scoriacé.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyromancien sybarite

{2}{R}

Créature : humain et sorcier

U

{T} : Le Pyromancien sybarite inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyromancien sybarite

{2}{R}

Créature : humain et sorcier

U

{T} : Le Pyromancien sybarite inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyromancien sybarite

{2}{R}

Créature : humain et sorcier

U

{T} : Le Pyromancien sybarite inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyromancien sybarite

{2}{R}

Créature : humain et sorcier

U

{T} : Le Pyromancien sybarite inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éphéméroptère errant

{6}{U}

Créature : illusion

C

Vol

Suspension 4 ? {1}{U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {1}{U} et l'exiler avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana. Elle a la célérité.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rudoyeur des sillages

{2}{U}

Créature : ondin et soldat

R

À chaque fois qu'un permanent que vous contrôlez devient dégagé, le Rudoyeur des sillages gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éphéméroptère errant

{6}{U}

Créature : illusion

C

Vol

Suspension 4 ? {1}{U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {1}{U} et l'exiler avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana. Elle a la célérité.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rudoyeur des sillages

{2}{U}

Créature : ondin et soldat

R

À chaque fois qu'un permanent que vous contrôlez devient dégagé, le Rudoyeur des sillages gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rudoyeur des sillages

{2}{U}

Créature : ondin et soldat

R

À chaque fois qu'un permanent que vous contrôlez devient dégagé, le Rudoyeur des sillages gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame d'arc

{3}{R}{R}

Rituel

U

La Lame d'arc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Exilez la Lame d'arc avec 3 marqueurs « temps » sur elle. Suspension 3 ? {2}{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {2}{R} et l'exiler avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana. Elle a la célérité.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rudoyeur des sillages

{2}{U}

Créature : ondin et soldat

R

À chaque fois qu'un permanent que vous contrôlez devient dégagé, le Rudoyeur des sillages gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame d'arc

{3}{R}{R}

Rituel

U

La Lame d'arc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Exilez la Lame d'arc avec 3 marqueurs « temps » sur elle. Suspension 3 ? {2}{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {2}{R} et l'exiler avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana. Elle a la célérité.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame d'arc

{3}{R}{R}

Rituel

U

La Lame d'arc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Exilez la Lame d'arc avec 3 marqueurs « temps » sur elle. Suspension 3 ? {2}{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {2}{R} et l'exiler avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana. Elle a la célérité.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exténuation

{2}{U}

Rituel

U

Les créatures et les terrains qu'un adversaire ciblé contrôle ne se dégagent pas pendant leur prochaine étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame d'arc

{3}{R}{R}

Rituel

U

La Lame d'arc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Exilez la Lame d'arc avec 3 marqueurs « temps » sur elle. Suspension 3 ? {2}{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {2}{R} et l'exiler avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana. Elle a la célérité.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exténuation

{2}{U}

Rituel

U

Les créatures et les terrains qu'un adversaire ciblé contrôle ne se dégagent pas pendant leur prochaine étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exténuation

{2}{U}

Rituel

U

Les créatures et les terrains qu'un adversaire ciblé contrôle ne se dégagent pas pendant leur prochaine étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réalité stroboscopique

{4}{U}{U}

Rituel

U

Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire. Retirez la Réalité stroboscopique de la partie avec trois marqueurs « temps » sur elle.

Suspension 3 ? {2}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exténuation

{2}{U}

Rituel

U

Les créatures et les terrains qu'un adversaire ciblé contrôle ne se dégagent pas pendant leur prochaine étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réalité stroboscopique

{4}{U}{U}

Rituel

U

Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire. Retirez la Réalité stroboscopique de la partie avec trois marqueurs « temps » sur elle.

Suspension 3 ? {2}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réalité stroboscopique

{4}{U}{U}



Rituel

U

Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire. Retirez la Réalité stroboscopique de la partie avec trois marqueurs « temps » sur elle.
Suspension 3 ? {2}{U}

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

Réalité stroboscopique

{4}{U}{U}



Rituel

U

Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire. Retirez la Réalité stroboscopique de la partie avec trois marqueurs « temps » sur elle.
Suspension 3 ? {2}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaufferie d'Izzet



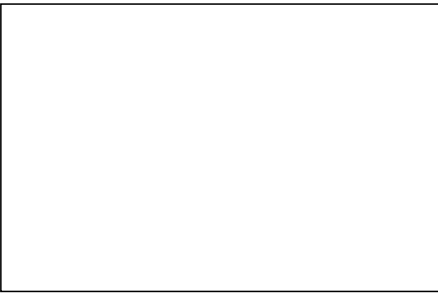
Terrain

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



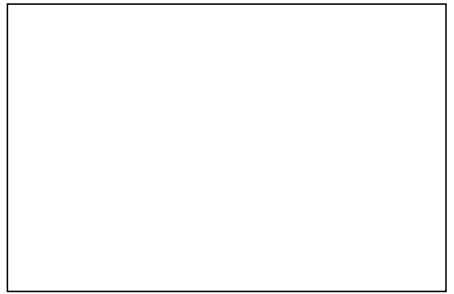
Terrain

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

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

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

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

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

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

Charme de fureur

{1}{R}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Détruisez un artefact ciblé.

? Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

? Retirez deux marqueurs « temps » d'un permanent ciblé ou d'une carte en suspension ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de fureur

{1}{R}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Détruisez un artefact ciblé.

? Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

? Retirez deux marqueurs « temps » d'un permanent ciblé ou d'une carte en suspension ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de fureur

{1}{R}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Détruisez un artefact ciblé.

? Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

? Retirez deux marqueurs « temps » d'un permanent ciblé ou d'une carte en suspension ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de fureur

{1}{R}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Détruisez un artefact ciblé.

? Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

? Retirez deux marqueurs « temps » d'un permanent ciblé ou d'une carte en suspension ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réseau d'espionnage

{U}

Éphémère

C

Regardez la main du joueur ciblé, la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur, et les créatures face cachée qu'il contrôle. Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Syncope

{X}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {X}. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réseau d'espionnage

{U}

Éphémère

C

Regardez la main du joueur ciblé, la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur, et les créatures face cachée qu'il contrôle. Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Syncope

{X}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {X}. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérité résonnante

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérité résonnante

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérité résonnante

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérité résonnante

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume de paradoxe

{2}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : joueur

Au début du premier entretien du joueur enchanté à chaque tour, ce joueur gagne une étape d'entretien supplémentaire après cette étape.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume de paradoxe

{2}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : joueur

Au début du premier entretien du joueur enchanté à chaque tour, ce joueur gagne une étape d'entretien supplémentaire après cette étape.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume de paradoxe

{2}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : joueur

Au début du premier entretien du joueur enchanté à chaque tour, ce joueur gagne une étape d'entretien supplémentaire après cette étape.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume de paradoxe

{2}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : joueur

Au début du premier entretien du joueur enchanté à chaque tour, ce joueur gagne une étape d'entretien supplémentaire après cette étape.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poursuite des bruits de pas

{3}{U}{U}



Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Au début de votre entretien, créez un jeton qui est une copie de la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poursuite des bruits de pas

{3}{U}{U}



Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Au début de votre entretien, créez un jeton qui est une copie de la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poursuite des bruits de pas

{3}{U}{U}



Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Au début de votre entretien, créez un jeton qui est une copie de la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poursuite des bruits de pas

{3}{U}{U}



Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Au début de votre entretien, créez un jeton qui est une copie de la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast