

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 : 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 : 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

Ogre factieux

{2}{R}{R}



Créature : ogre et guerrier

R

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, cette créature gagne +2/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. (Elle peut attaquer et {T} ce tour-ci.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle des ossements

{2}{R}{R}

Créature : minotaure et shaman

R

Célérité

Tribut 2 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, un adversaire de votre choix peut placer deux marqueurs +1/+1 sur elle.)

Quand l'Oracle des ossements arrive sur le champ de bataille, si le tribut n'a pas été payé, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel depuis votre main sans payer son coût de mana.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thaumaturge de campagne

{1}{U}

Créature : humain et sorcier

R

Chaque sort d'éphémère et de rituel que vous lancez coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature qu'il cible. <i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Thaumaturge de campagne, le Thaumaturge de campagne acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phénix de Chandra

{1}{R}{R}

Créature : phénix

R

Vol

Célérité (Cette créature peut attaquer et (T) dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

À chaque fois qu'un adversaire subit des blessures d'un sort d'éphémère ou de rituel rouge que vous contrôlez ou d'un planeswalker rouge que vous contrôlez, renvoyez dans votre main le Phénix de Chandra depuis votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ætherlin

{4}{U}{U}

Créature : changeforme

R

{U} : Exilez l'Ætherlin. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

{U} : L'Ætherlin ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

{1} : L'Ætherlin gagne +1/-1 jusqu'à la fin du tour.

{1} : L'Ætherlin gagne -1/+1 jusqu'à la fin du tour.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes du brandon

{2}{R}



Rituel

U

Les Flammes du brandon infligent 3 blessures réparties de la manière que vous choisissez entre une, deux ou trois cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes du brandon

{2}{R}



Rituel

U

Les Flammes du brandon infligent 3 blessures réparties de la manière que vous choisissez entre une, deux ou trois cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes du brandon

{2}{R}



Rituel

U

Les Flammes du brandon infligent 3 blessures réparties de la manière que vous choisissez entre une, deux ou trois cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes du brandon

{2}{R}



Rituel

U

Les Flammes du brandon infligent 3 blessures réparties de la manière que vous choisissez entre une, deux ou trois cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur des dieux

{1}{R}{R}



Rituel

R

La Fureur des dieux inflige 3 blessures à chaque créature. 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

Mortiers de mizzium

{1}{R}



Rituel

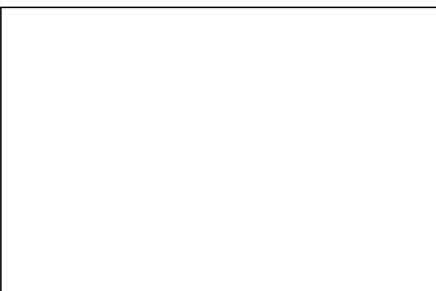
R

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 « ciblée » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harnacher par la force

{1}{R}{R}



Rituel

R

<i>Obstination</i> ? Ce sort coûte {2}{R} de plus à lancer pour chaque cible après la première. Acquérez le contrôle de n'importe quel nombre de créatures ciblées jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures. Elles acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divination

{2}{U}




Rituel

C

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Divination {2}{U}



Rituel C
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 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

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

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
{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

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

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

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

Conflagration annoncée

{1}{R}{R}{R}



Éphémère

R

La Conflagration annoncée inflige 5 blessures à la créature ciblée ou au planeswalker ciblé. Si c'est votre tour, regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

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

Frappe foudroyante

{1}{R}



Éphémère

C

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}

Éphémère

C

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}

Éphémère

C

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}

Éphémère

C

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma

{1}{R}


Éphémère

C

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma {1}{R}




Éphémère **C**

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incantatrice statique d'Izzet {1}{U}{R}



Créature : humain et sorcier **U**

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère)

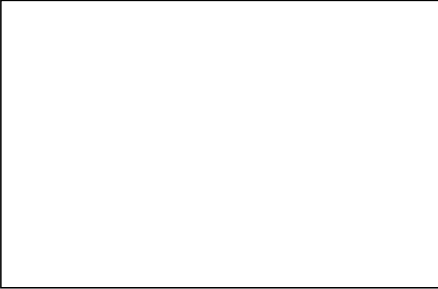
Célérité

{T} : L'Incantatrice statique d'Izzet inflige 1 blessure à une créature ciblée et à chaque autre créature avec le même nom que cette créature.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma {1}{R}

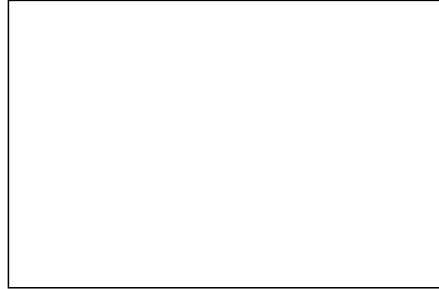


Éphémère **C**

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incantatrice statique d'Izzet {1}{U}{R}



Créature : humain et sorcier **U**

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère)

Célérité

{T} : L'Incantatrice statique d'Izzet inflige 1 blessure à une créature ciblée et à chaque autre créature avec le même nom que cette créature.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incantatrice statique d'Izzet

{1}{U}{R}

Créature : humain et sorcier

U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère)

Célérité

{T} : L'Incantatrice statique d'Izzet inflige 1 blessure à une créature ciblée et à chaque autre créature avec le même nom que cette créature.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir d'immortalité

{1}

Artefact

U

{2}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans la bibliothèque de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir d'immortalité

{1}

Artefact

U

{2}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans la bibliothèque de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement

{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast