


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

Sondeur de secrets {U}



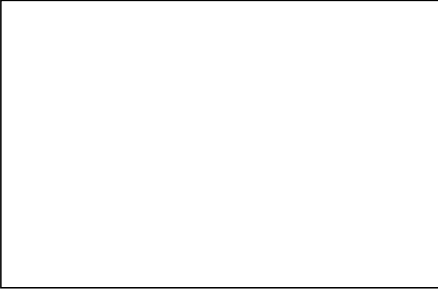
Créature : humain et sorcier U

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler cette carte. Si une carte d'éphémère ou de rituel est révélée de cette manière, transformez le Sondeur de secrets.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sondeur de secrets {U}



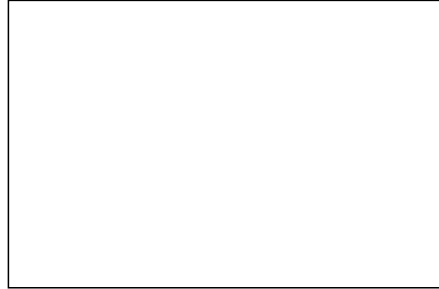
Créature : humain et sorcier U

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler cette carte. Si une carte d'éphémère ou de rituel est révélée de cette manière, transformez le Sondeur de secrets.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sondeur de secrets {U}



Créature : humain et sorcier U

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler cette carte. Si une carte d'éphémère ou de rituel est révélée de cette manière, transformez le Sondeur de secrets.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair fourchu

{R}

Rituel

U

L'Éclair fourchu inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rudolement

{2}{R}

Rituel

U

N'importe quel joueur peut faire que le Rudolement lui inflige 5 blessures. Si personne ne le fait, le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair fourchu

{R}

Rituel

U

L'Éclair fourchu inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonde gitaxienne

{UP}

Rituel

C

({UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)

Regardez la main d'un joueur ciblé.
Piochez une carte

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonde gitaxienne

{UP}



Rituel

C

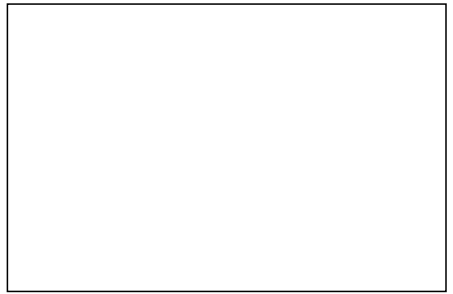
{UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)

Regardez la main d'un joueur ciblé.

Piochez une carte

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain

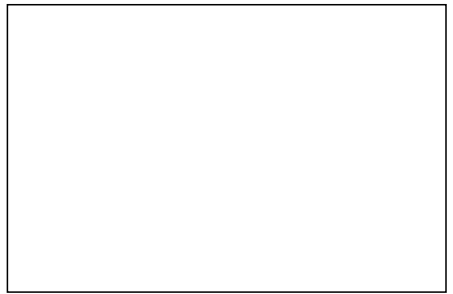
R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Battecrâne

{5}



Artefact : équipement

M

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)

La créature équipée gagne +4/+4 et a la vigilance et le lien de vie.

{3} : Renvoyez la Battecrâne dans la main de son propriétaire.

Équipement {5}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement cryptique

{1}{U}{U}{U}



Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Contrecarrez un sort ciblé.

? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

? Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.

? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune de sang

{2}{R}



Enchantement

R

Les terrains non-base sont des montagnes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électrolyse

{1}{U}{R}



Éphémère

U

L'Électrolyse inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune de sang

{2}{R}



Enchantement

R

Les terrains non-base sont des montagnes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune de sang

{2}{R}

Enchantement

R

Les terrains non-base sont des montagnes.

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

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

Contreflux

{U}{U}{R}

Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Contrecarrez un sort ciblé que vous ne contrôlez pas.
Surcharge {1}{U}{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

Dispersement

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreflux

{U}{U}{R}

Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Contrecarrez un sort ciblé que vous ne contrôlez pas.
Surcharge {1}{U}{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

