Archère au brandon {1}{R}

Créature : humain et archer **C**

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature inflige 1 blessure à chaque adversaire.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archère au brandon {1}{R}

Créature : humain et archer **C**

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature inflige 1 blessure à chaque adversaire.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archère au brandon {1}{R}

Créature : humain et archer **C**

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature inflige 1 blessure à chaque adversaire.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archère au brandon {1}{R}

Créature : humain et archer **C**

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature inflige 1 blessure à chaque adversaire.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éternelle tisse-sort {1}{U}

Créature : Zombie Snake Wizard **C**

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
Affliction 2 (À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd 2 point de vie.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éternelle tisse-sort {1}{U}

Créature : Zombie Snake Wizard **C**

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
Affliction 2 (À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd 2 point de vie.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éternelle tisse-sort {1}{U}

Créature : Zombie Snake Wizard **C**

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
Affliction 2 (À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd 2 point de vie.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éternelle tisse-sort {1}{U}

Créature : Zombie Snake Wizard **C**

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
Affliction 2 (À chaque fois que cette créature devient bloquée, le joueur défenseur perd 2 point de vie.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn du logogriphe {1}{U}{R}

Créature : drakôn U

Vol
La force du Drakôn du logogriphe est égale au nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

*/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage chassorage {U}{R}

Créature : humain et sorcier U

Vol, célérité
Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage chassorage {U}{R}

Créature : humain et sorcier U

Vol, célérité
Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage chassorage {U}{R}

Créature : humain et sorcier U

Vol, célérité
Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage chassorage {U}{R}

Créature : humain et sorcier U

Vol, célérité
Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaut stroboscopique {R}

Rituel C

Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour. (Elle inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaut stroboscopique {R}

Rituel C

Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour. (Elle inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaut stroboscopique {R}

Rituel C

Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour. (Elle inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaut stroboscopique {R}

Rituel **C**

Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour. (Elle inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination {U}

Rituel **C**

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination {U}

Rituel **C**

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination {U}

Rituel **C**

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination {U}

Rituel **C**

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Croissance mutagénique {GP}

Éphémère U

({GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance mutagénique {GP}

Éphémère U

({GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance mutagénique {GP}

Éphémère U

({GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance mutagénique {GP}

Éphémère U

({GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force brute {R}

Éphémère C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force brute {R}

Éphémère C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force brute {R}

Éphémère C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force brute {R}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

Éphémère **R**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

Éphémère **R**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

Éphémère **R**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

Éphémère R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast