Drakôn crépitant {U}{U}{R}{R}

Créature : drakôn U

Vol
La force du Drakôn crépitant est égale au nombre total de cartes d'éphémère et de rituel que vous possédez en exil et dans votre cimetière.
Quand le Drakôn crépitant arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

*/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn crépitant {U}{U}{R}{R}

Créature : drakôn U

Vol
La force du Drakôn crépitant est égale au nombre total de cartes d'éphémère et de rituel que vous possédez en exil et dans votre cimetière.
Quand le Drakôn crépitant arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

*/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn crépitant {U}{U}{R}{R}

Créature : drakôn U

Vol
La force du Drakôn crépitant est égale au nombre total de cartes d'éphémère et de rituel que vous possédez en exil et dans votre cimetière.
Quand le Drakôn crépitant arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

*/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn crépitant {U}{U}{R}{R}

Créature : drakôn U

Vol
La force du Drakôn crépitant est égale au nombre total de cartes d'éphémère et de rituel que vous possédez en exil et dans votre cimetière.
Quand le Drakôn crépitant arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

*/4

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électromancien gobelin {U}{R}

Créature : gobelin 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 gobelin {U}{R}

Créature : gobelin 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 gobelin {U}{R}

Créature : gobelin 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 gobelin {U}{R}

Créature : gobelin 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur du seigneur de guerre {R}

Rituel **C**

Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur du seigneur de guerre {R}

Rituel **C**

Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur du seigneur de guerre {R}

Rituel **C**

Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Optimisation de la vélocité {R}

Rituel **C**

Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Optimisation de la vélocité {R}

Rituel **C**

Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passer à travers {R}

Rituel **C**

Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passer à travers {R}

Rituel **C**

Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passer à travers {R}

Rituel **C**

Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passer à travers {R}

Rituel C

Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voic lancinante {1}{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

Voic lancinante {1}{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

Tracer un cap {1}{U}

Rituel U

Piochez deux cartes. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous n'ayez attaqué ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tracer un cap {1}{U}

Rituel U

Piochez deux cartes. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous n'ayez attaqué ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tracer un cap {1}{U}

Rituel U

Piochez deux cartes. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous n'ayez attaqué ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tracer un cap {1}{U}

Rituel U

Piochez deux cartes. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous n'ayez attaqué ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre

Terrain R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

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

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

Lac des hautes terres

Terrain U

Le Lac des hautes terres arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac des hautes terres

Terrain U

Le Lac des hautes terres arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac des hautes terres

Terrain U

Le Lac des hautes terres arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac des hautes terres

Terrain U

Le Lac des hautes terres arrive sur le champ de bataille engagé.
{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

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

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

Choc {R}

Éphémère **C**

Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc {R}

Éphémère **C**

Le Choc inflige 2 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

Choc {R}

Éphémère **C**

Le Choc inflige 2 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Idée radicale {1}{U}

Éphémère **C**

Piochez une carte.
Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Idée radicale {1}{U}

Éphémère **C**

Piochez une carte.
Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Idée radicale {1}{U}

Éphémère **C**

Piochez une carte.
Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Idée radicale {1}{U}

Éphémère **C**

Piochez une carte.
Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option {U}

Éphémère **C**

Regard 1.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option {U}

Éphémère **C**

Regard 1.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option {U}

Éphémère **C**

Regard 1.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option {U}

Éphémère **C**

Regard 1.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast