

Escroc ondin

{U}{U}

Créature : ondin et sorcier

U

Flash

Quand l'Escroc ondin arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Elle perd toutes ses capacités jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adeliz, le vent de cendres

{1}{U}{R}

Créature légendaire : humain et sorcier

U

Vol, célérité

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, les sorciers que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique bruissant

{3}{U}

Créature : humain et sorcier

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 bleue Oiseau et Illusion avec le vol.

1/5

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 crépissant

{U}{U}{R}{R}



Créature : drakôn

U

Vol

La force du Drakôn crépissant est égale au nombre total de cartes d'éphémère et de rituel que vous possédez en exil et dans votre cimetière.

Quand le Drakôn crépissant arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

* / 4

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

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

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 goblin

{U}{R}



Créature : goblin 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

Double lancer

{R}{R}



Rituel

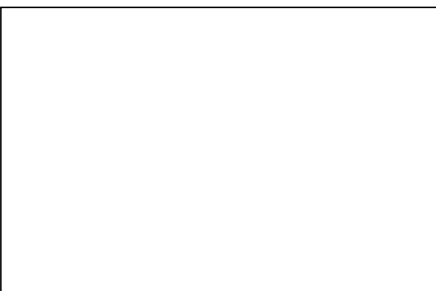
U

Quand vous lancez votre prochain sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niv-Mizzet, Parun

{U}{U}{R}{R}{R}



Créature légendaire : dragon et sorcier

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Vol

À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-Mizzet,

Parun inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel, vous piochez une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte de lave

{1}{R}



Rituel

U

L'Étreinte de lave inflige 4 blessures à une créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte de lave

{1}{R}

Rituel

U

L'Étreinte de lave inflige 4 blessures à une créature ciblée.
Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

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

Quasiréplique

{1}{U}{U}

Rituel

R

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.

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

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

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair du flambeau

{1}{U}{R}



Rituel

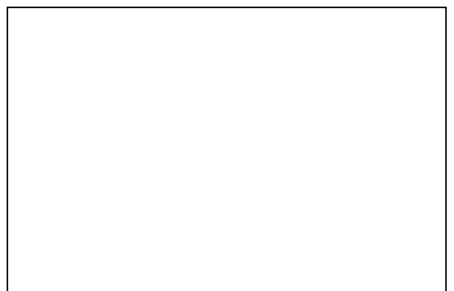
U

L'Éclair du flambeau inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre total de cartes d'éphémère et de rituel que vous possédez en exil et dans votre cimetière.

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

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

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

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

Dispersion

{1}{U}



Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

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

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

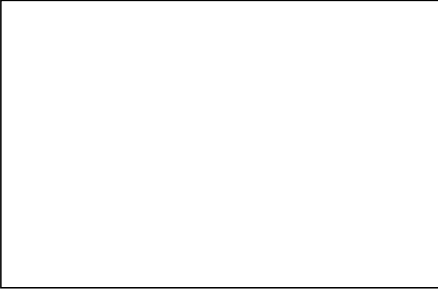
Option {U}



Éphémère C
Regard 1.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

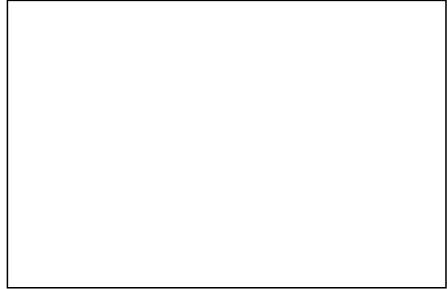
Option {U}



Éphémère C
Regard 1.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

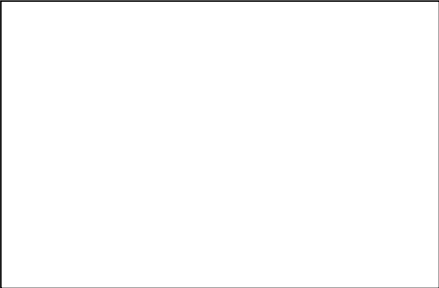
Option {U}



Éphémère C
Regard 1.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

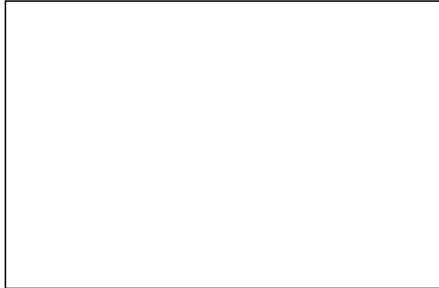
Option {U}



Éphémère C
 Regard 1.
 Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coureur des laves guitùk {R}




Créature : humain et sorcier C
 Tant qu'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, le Coureur des laves guitùk gagne +1/+0 et a la célérité.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Ionisation {1}{U}{R}



Éphémère R
 Contrecarrez un sort ciblé. L'ionisation inflige 2 blessures au contrôleur de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coureur des laves guitùk {R}



Créature : humain et sorcier C
 Tant qu'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, le Coureur des laves guitùk gagne +1/+0 et a la célérité.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coureur des laves guitûk

{R}

Créature : humain et sorcier

C

Tant qu'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, le Coureur des laves guitûk gagne +1/+0 et a la célérité.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Optimisation de la vitesse

{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

Coureur des laves guitûk

{R}

Créature : humain et sorcier

C

Tant qu'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, le Coureur des laves guitûk gagne +1/+0 et a la célérité.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anticipation

{1}{U}

Éphémère

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste en dessous dans n'importe quel ordre.

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

Plongée

{U}

Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +0/+3 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

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

Recherche du Cérébropyre

{U}{R}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, mettez un marqueur « charge » sur la Recherche du Cérébropyre.

{1}{U}, retirez deux marqueurs « charge » de la Recherche du Cérébropyre : Piochez une carte.

{1}{R}, retirez cinq marqueurs « charge » de la Recherche du Cérébropyre : Elle inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

