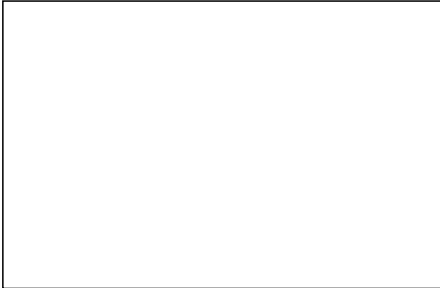


-Kobolds de Castel Kher {0}

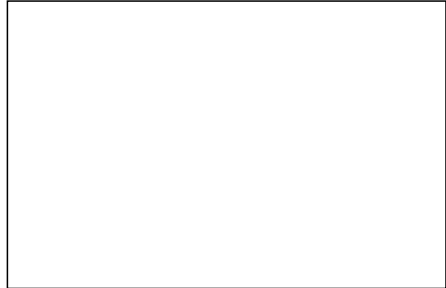


Créature : kobold **C**

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canaliseuse de flux {2}{U}




Créature : humain et sorcier **U**

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Suzerain kobold {1}{R}




Créature : kobold **R**

Initiative
Les autres kobolds que vous contrôlez ont l'initiative.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gadwick, le Brisquard {X}{U}{U}{U}



Créature légendaire : humain et sorcier **R**

Quand Gadwick, le Brisquard arrive sur le champ de bataille, piochez X cartes.

À chaque fois que vous lancez un sort bleu, engagez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kefnet l'Éternel-dieu

{2}{U}{U}

Créature légendaire : zombie et dieu

M

Vol

Vous pouvez révéler la première carte que vous piochez à chaque tour au moment où vous la piochez. À chaque fois que vous révéléz une carte d'éphémère ou de rituel de cette manière, copiez cette carte et vous pouvez lancer la copie. Cette copie coûte {2} de moins à lancer. Quand Kéfnet l'Éternel-dieu meurt ou est mis en exil depuis le champ de bataille, vous pouvez le mettre dans la bibliothèque de son propriétaire en troisième position à partir du dessus.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineur né des embruns

{1}{U}

Créature : ondin et pirate

U

Flash

À chaque fois que vous lancez un sort pendant le tour d'un adversaire, mettez un marqueur +1/+1 sur le Surineur né des embruns.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nalade des critiques cachées

{2}{U}

Créature-enchantement : nymphe

C

Tant que ce n'est pas votre tour, les sorts que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chimère espiègle

{U}{R}

Créature-enchantement : chimère

U


Vol

À chaque fois que vous lancez votre premier sort pendant le tour de chaque adversaire, la Chimère espiègle inflige 1 blessure à chaque adversaire. Regard 1.

2/2

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

Ghildmage de la Ligue {U}{R}



Créature : humain et sorcier U

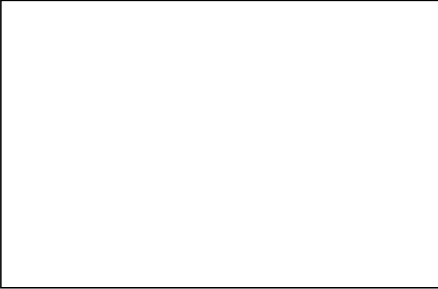
{3}{U}, {T} : Piochez une carte.

{X}{R}, {T} : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez ayant une valeur de mana de X. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électromancien goblin {U}{R}



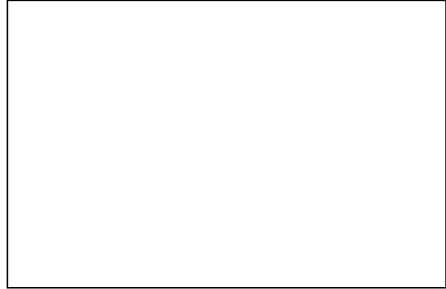
Créature : goblin et sorcier C

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

Niv-Mizzet, Parun {U}{U}{U}{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

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

Manipulation de masse

{X}{X}{U}{U}{U}{U}

Rituel

R

Acquérez le contrôle de X créatures et/ou planeswalkers ciblés.

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
{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

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

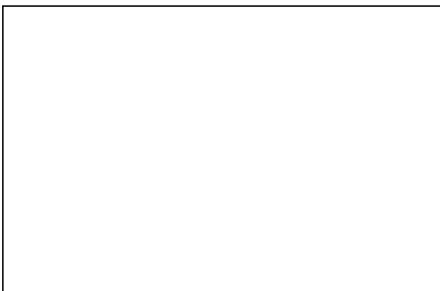


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage merveilleux



Terrain

R

{T}, sacrifiez le Passage merveilleux : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagez ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire mystique



Terrain : île

C

{T} : Ajoutez {U}.

Le Sanctuaire mystique arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres îles.

Quand le Sanctuaire mystique arrive sur le champ de bataille dégagée, vous pouvez mettre une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

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

Chandra, acolyte de la flamme

{1}{R}{R}



Planeswalker légendaire : Chandra

R

{+0} : Mettez un marqueur « loyauté » sur chaque planeswalker que vous contrôlez.

{+0} : Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Élémental. Ils acquièrent la célérité. Sacrifiez-les au début de la prochaine étape de fin.

{-2} : Vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 ciblée de votre cimetière. Si cette carte devait être mise dans votre cimetière, exilez-la à la place.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ral, conduit de l'orage

{2}{U}{R}

Planeswalker légendaire : Ral

R

À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, Ral, conduit de l'orage inflige 1 blessure à une cible, adversaire ou planeswalker.

{+2} : Regard 1.

{-2} : 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.

4/

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

Électrodominance

{X}{R}{R}

Éphémère

R

Electrodominance inflige X blessures à n'importe quelle cible. Vous pouvez lancer une carte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Début du dénouement

{4}{U}{U}

Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Piochez deux cartes, puis amassez des zombies X, X étant le nombre de cartes dans votre main. (Mettez X marqueurs +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un zombie. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.)

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

Protéger {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.
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

Réunion de mission {U}{U}

Éphémère R

Surveillez 2, puis choisissez une carte d'éphémère ou de rituel de votre cimetière. Vous pouvez la lancer ce tour-ci. Si ce sort devait être mis dans votre cimetière ce tour-ci, exilez-la à la place. (Pour surveiller 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surgissement de Ral

{2}{U}{R}



Éphémère

U

Le Surgissement de Ral inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

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.

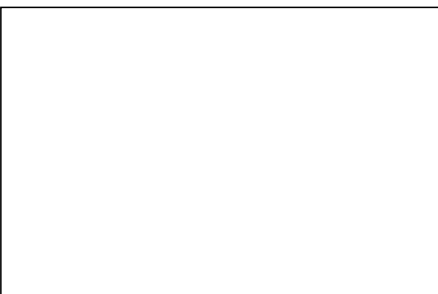
{1}{U}, retirez deux marqueurs « charge » de la Recherche du Cérébropyre : Piochez une carte.

{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

Des yeux partout

{2}{U}



Enchantement

U

Au début de votre entretien, regard 1.

{5}{U} : Échangez le contrôle de Des yeux partout contre celui d'un permanent non-terrain ciblé. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast