

Récupération de Bala Ged

{2}{G}



Rituel

U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupération de Bala Ged

{2}{G}



Rituel

U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupération de Bala Ged

{2}{G}



Rituel

U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haut fait de Culmefer

{1}{R}{R}{R}



Rituel

R

Ajoutez sept {R}. Vous ne pouvez lancer qu'un sort de plus ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haut fait de Culmefer

{1}{R}{R}{R}

Rituel

R

Ajoutez sept {R}. Vous ne pouvez lancer qu'un sort de plus ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plongeon infernal

{R}

Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature. Ajoutez {R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haut fait de Culmefer

{1}{R}{R}{R}

Rituel

R

Ajoutez sept {R}. Vous ne pouvez lancer qu'un sort de plus ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel d'Éméria

{4}{W}{W}{W}

Rituel

M

Créez deux jetons de créature 4/4 blanche Ange et Guerrier avec le vol. Les créatures non-Ange que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à votre prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel d'Éméria

{4}{W}{W}{W}

Rituel

M

Créez deux jetons de créature 4/4 blanche Ange et Guerrier avec le vol. Les créatures non-Ange que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à votre prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rotefeu goblin

{4}

Artefact

R

{3}, {T} : Révélez une à une les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de terrain. Le Rotefeu goblin inflige un nombre de blessures égal au nombre de cartes non-terrain ainsi révélées à n'importe quelle cible. Si la carte de terrain ainsi révélée était une montagne, le Rotefeu goblin inflige le double de blessures à la place. Mettez les cartes ainsi révélées au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rotefeu goblin

{4}

Artefact

R

{3}, {T} : Révélez une à une les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de terrain. Le Rotefeu goblin inflige un nombre de blessures égal au nombre de cartes non-terrain ainsi révélées à n'importe quelle cible. Si la carte de terrain ainsi révélée était une montagne, le Rotefeu goblin inflige le double de blessures à la place. Mettez les cartes ainsi révélées au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rotefeu goblin

{4}

Artefact

R

{3}, {T} : Révélez une à une les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de terrain. Le Rotefeu goblin inflige un nombre de blessures égal au nombre de cartes non-terrain ainsi révélées à n'importe quelle cible. Si la carte de terrain ainsi révélée était une montagne, le Rotefeu goblin inflige le double de blessures à la place. Mettez les cartes ainsi révélées au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rotefeu goblin

{4}

Artefact

R

{3}, {T} : Révélez une à une les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de terrain. Le Rotefeu goblin inflige un nombre de blessures égal au nombre de cartes non-terrain ainsi révélées à n'importe quelle cible. Si la carte de terrain ainsi révélée était une montagne, le Rotefeu goblin inflige le double de blessures à la place. Mettez les cartes ainsi révélées au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de désespoir

{1}{R}

Éphémère : arcane

U

Ajoutez {R}{R}{R}.

Imprégnation d'arcane {1}{R} (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte du titan

{0}

Éphémère

R

Créez un jeton de créature 4/4 rouge Géant.
Au début de votre prochain entretien, payez {4}{R}. Si vous ne le faites pas, vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de désespoir

{1}{R}

Éphémère : arcane

U

Ajoutez {R}{R}{R}.

Imprégnation d'arcane {1}{R} (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de désespoir

{1}{R}

Éphémère : arcane

U

Ajoutez {R}{R}{R}.

Imprégnation d'arcane {1}{R} (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel pyrétique

{1}{R}

Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de désespoir

{1}{R}

Éphémère : arcane

U

Ajoutez {R}{R}{R}.

Imprégnation d'arcane {1}{R} (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel pyrétique

{1}{R}

Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel pyrétique

{1}{R}

Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de négation

{0}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé.

Au début de votre prochain entretien, payez {3}{U}{U}. Si vous ne le faites pas, vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel pyrétique

{1}{R}

Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de négation

{0}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé.

Au début de votre prochain entretien, payez {3}{U}{U}. Si vous ne le faites pas, vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de négation

{0}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé.

Au début de votre prochain entretien, payez {3}{U}{U}. Si vous ne le faites pas, vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Une offre qui ne se refuse pas

{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé. Son contrôleur crée deux jetons Trésor. (Ce sont des artefacts avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de négation

{0}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé.

Au début de votre prochain entretien, payez {3}{U}{U}. Si vous ne le faites pas, vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manamorphose

{1}{RG}

Éphémère

U

Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manamorphose

{1}{RG}

Éphémère

U

Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manamorphose

{1}{RG}

Éphémère

U

Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manamorphose

{1}{RG}

Éphémère

U

Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur

{3}{R}{R}

Créature : élémental et incarnation

M


Double initiative

Quand la Fureur arrive sur le champ de bataille, elle inflige 4 blessures réparties comme vous le voulez entre n'importe quel nombre de cibles, créatures et/ou planeswalkers.
Évocation ? Exilez une carte rouge de votre main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur {3}{R}{R}



Créature : élémental et incarnation **M**

Double initiative


Quand la Fureur arrive sur le champ de bataille, elle inflige 4 blessures réparties comme vous le voulez entre n'importe quel nombre de cibles, créatures et/ou planeswalkers.

Évocation ? Exilez une carte rouge de votre main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de la lune {2}{R}



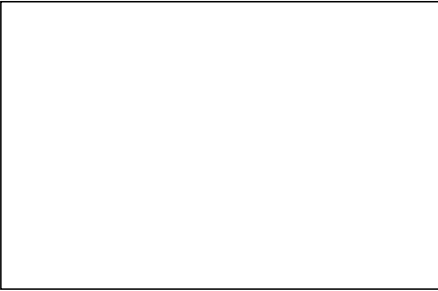
Créature : humain et sorcier **R**

Les terrains non-base sont des montagnes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de la lune {2}{R}




Créature : humain et sorcier **R**

Les terrains non-base sont des montagnes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de vigueur {2}{G}{G}



Éphémère **R**

Si ce n'est pas votre tour, vous pouvez exiler une carte verte de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Détruisez jusqu'à deux artefacts et/ou enchantements ciblés.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de vigueur

{2}{G}{G}

Éphémère

R

Si ce n'est pas votre tour, vous pouvez exiler une carte verte de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Détruisez jusqu'à deux artefacts et/ou enchantements ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vertu

{2}{W}{W}

Enchantement

R

Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Vous avez la défense talismanique (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du pyromancien

{1}{R}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui a le même nom qu'une carte de votre cimetière, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du pyromancien.
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel tant que l'Ascension du pyromancien a au moins deux marqueurs « quête » sur lui, vous pouvez copier ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vertu

{2}{W}{W}

Enchantement

R

Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Vous avez la défense talismanique (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vertu

{2}{W}{W}



Enchantement

R

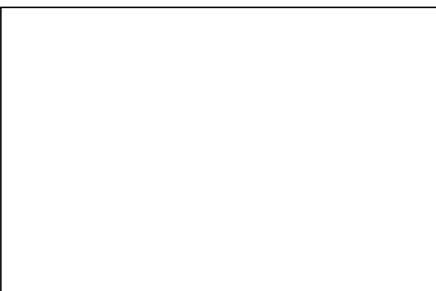
Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Vous avez la défense talismanique (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vertu

{2}{W}{W}



Enchantement

R

Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Vous avez la défense talismanique (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast