Doublure d'étincelles {3}{U}

Créature : illusion R

Vous pouvez faire que la Doublure d'étincelles arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature ou d'un planeswalker que vous contrôlez, excepté qu'elle arrive avec, sur elle, un marqueur +1/+1 supplémentaire si c'est une créature, un marqueur « loyauté » supplémentaire si c'est un planeswalker, et qu'elle n'est pas légendaire.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doublure d'étincelles {3}{U}

Créature : illusion R

Vous pouvez faire que la Doublure d'étincelles arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature ou d'un planeswalker que vous contrôlez, excepté qu'elle arrive avec, sur elle, un marqueur +1/+1 supplémentaire si c'est une créature, un marqueur « loyauté » supplémentaire si c'est un planeswalker, et qu'elle n'est pas légendaire.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doublure d'étincelles {3}{U}

Créature : illusion R

Vous pouvez faire que la Doublure d'étincelles arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature ou d'un planeswalker que vous contrôlez, excepté qu'elle arrive avec, sur elle, un marqueur +1/+1 supplémentaire si c'est une créature, un marqueur « loyauté » supplémentaire si c'est un planeswalker, et qu'elle n'est pas légendaire.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doublure d'étincelles {3}{U}

Créature : illusion R

Vous pouvez faire que la Doublure d'étincelles arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature ou d'un planeswalker que vous contrôlez, excepté qu'elle arrive avec, sur elle, un marqueur +1/+1 supplémentaire si c'est une créature, un marqueur « loyauté » supplémentaire si c'est un planeswalker, et qu'elle n'est pas légendaire.

0/0

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

Niv-Mizzet, Parun {U}{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

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

Niv-Mizzet, Parun {U}{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

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

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

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

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

Île

Terrain de base : île C

{U}

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

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

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

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

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

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

Grimoire du Pacte des Guildes {5}

Artefact **R**

À chaque fois que vous lancez un sort multicolore, piochez une carte.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grimoire du Pacte des Guildes {5}

Artefact **R**

À chaque fois que vous lancez un sort multicolore, piochez une carte.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Choc {R}

Éphémère C

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

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

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

Éclair explosif {R}

Éphémère **C**

Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
L'Éclair explosif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessures à la place.

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

Éclair explosif {R}

Éphémère **C**

Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
L'Éclair explosif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessures à la place.

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

Grésipothèse {3}{U}{R}

Éphémère **C**

Piochez deux cartes. Vous pouvez ensuite vous défausser d'une carte non-terrain. Quand vous faites ainsi, la Grésipothèse inflige 4 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Classe : ensorceleur {U}{R}

Enchantement : classe **R**

(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)
Quand la Classe : ensorceleur arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

{U}{R} : Niveau 2
Les créatures que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez {U} ou {R}. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort d'éphémère ou de rituel ou pour acquérir un niveau de classe. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{3}{U}{R} : Niveau 3
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, ce sort inflige à chaque adversaire un nombre de blessures égal au nombre de sorts d'éphémère et de rituel que vous avez lancés ce tour-ci.

Grésipothèse {3}{U}{R}

Éphémère **C**

Piochez deux cartes. Vous pouvez ensuite vous défausser d'une carte non-terrain. Quand vous faites ainsi, la Grésipothèse inflige 4 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Classe : ensorceleur {U}{R}

Enchantement : classe **R**

(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)
Quand la Classe : ensorceleur arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

{U}{R} : Niveau 2
Les créatures que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez {U} ou {R}. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort d'éphémère ou de rituel ou pour acquérir un niveau de classe. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{3}{U}{R} : Niveau 3
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, ce sort inflige à chaque adversaire un nombre de blessures égal au nombre de sorts d'éphémère et de rituel que vous avez lancés ce tour-ci.

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

Niv-Mizzet, dracogénie {2}{U}{U}{R}{R}

Créature légendaire : dragon et sorcier R

Vol
À chaque fois que Niv-Mizzet, dracogénie inflige des blessures à un joueur, vous pouvez piocher une carte.
{U}{R} : Niv-Mizzet, dracogénie inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

5/5

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

Niv-Mizzet, dracogénie {2}{U}{U}{R}{R}

Créature légendaire : dragon et sorcier R

Vol
À chaque fois que Niv-Mizzet, dracogénie inflige des blessures à un joueur, vous pouvez piocher une carte.
{U}{R} : Niv-Mizzet, dracogénie inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niv-Mizzet, le Cérébropyre {2}{U}{U}{R}{R}

Créature légendaire : dragon et sorcier M

Vol
À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-Mizzet, le Cérébropyre inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
{T} : Piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niv-Mizzet, visionnaire {4}{U}{R}

Créature légendaire : dragon et sorcier M

Vol
Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.
À chaque fois qu'une source que vous contrôlez inflige des blessures non-combat à un adversaire, vous piochez autant de cartes.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niv-Mizzet, le Cérébropyre {2}{U}{U}{R}{R}

Créature légendaire : dragon et sorcier M

Vol
À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-Mizzet, le Cérébropyre inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
{T} : Piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niv-Mizzet, visionnaire {4}{U}{R}

Créature légendaire : dragon et sorcier M

Vol
Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.
À chaque fois qu'une source que vous contrôlez inflige des blessures non-combat à un adversaire, vous piochez autant de cartes.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ral, l'intellect crépitant {2}{U}{R}

Planeswalker légendaire : Ral M

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, mettez un marqueur « loyauté » sur Ral, l'intellect crépitant.

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 bleue et rouge Loutre avec la prouesse.

{-3} : Piochez trois cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

{-10} : Piochez trois cartes. Vous gagnez un emblème avec « Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez ont le déluge. » (À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ral, meneur des tempêtes {4}{U}{R}

Planeswalker légendaire : Ral M

{+1} : Piochez une carte.

{-2} : Ral, meneur des tempêtes inflige 3 blessures réparties comme vous le désirez entre une, deux ou trois cibles.

{-7} : Piochez sept cartes. Ral, meneur des tempêtes inflige 7 blessures à chaque créature que vos adversaires contrôlent.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ral, l'intellect crépitant {2}{U}{R}

Planeswalker légendaire : Ral M

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, mettez un marqueur « loyauté » sur Ral, l'intellect crépitant.

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 bleue et rouge Loutre avec la prouesse.

{-3} : Piochez trois cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

{-10} : Piochez trois cartes. Vous gagnez un emblème avec « Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez ont le déluge. » (À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ral, meneur des tempêtes {4}{U}{R}

Planeswalker légendaire : Ral M

{+1} : Piochez une carte.

{-2} : Ral, meneur des tempêtes inflige 3 blessures réparties comme vous le désirez entre une, deux ou trois cibles.

{-7} : Piochez sept cartes. Ral, meneur des tempêtes inflige 7 blessures à chaque créature que vos adversaires contrôlent.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Classe : magicien {U}

Enchantement : classe U

(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)
Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{2}{U} : Niveau 2
Quand cette classe devient niveau 2, piochez deux cartes.

{4}{U} : Niveau 3
À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Classe : magicien {U}

Enchantement : classe U

(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)
Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{2}{U} : Niveau 2
Quand cette classe devient niveau 2, piochez deux cartes.

{4}{U} : Niveau 3
À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Classe : magicien {U}

Enchantement : classe U

(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)
Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{2}{U} : Niveau 2
Quand cette classe devient niveau 2, piochez deux cartes.

{4}{U} : Niveau 3
À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast