

Fielleux du four

{1}{R}

Créature : élémental et bête

C

À chaque fois que vous lancez un sort d''éphémère ou de rituel, le Fielleux du four gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Galvanoth

{3}{R}{R}

Créature : bête

R

Au début de votre entretien, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana si c'est un sort d''éphémère ou de rituel.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux du four

{1}{R}

Créature : élémental et bête

C

À chaque fois que vous lancez un sort d''éphémère ou de rituel, le Fielleux du four gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savant ogre

{4}{R}

Créature : ogre et sorcier

C

Quand le Savant ogre arrive sur le champ de bataille, si {U} a été dépensé pour le lancer, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anomalie au noyau de vapeur

{3}{U}

Créature : anomalie

C

Quand l'Anomalie au noyau de vapeur arrive sur le champ de bataille, si {R} a été utilisé pour la lancer, elle inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électromancien goblin

{U}{R}

Créature : goblin et sorcier

C

Les sorts éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chronarque ézzet

{3}{U}{R}

Créature : humain et sorcier

C

Quand le Chronarque ézzet arrive sur le champ de bataille, renvoyez la carte éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gelectrode

{1}{U}{R}

Créature : anomalie

U

{T} : La Gelectrode inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

À chaque fois que vous lancez un sort éphémère ou de rituel, vous pouvez dégager la Gelectrode.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage d'lzzet

{UR}{UR}

Créature : humain et sorcier

U

{2}{U} : Copiez un sort d'éphémère ciblé que vous contrôlez avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

{2}{R} : Copiez un sort de rituel ciblé que vous contrôlez avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mini dragonautes

{1}{U}{R}

Créature : peuple fée et sorcier

U

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, les Mini dragonautes gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Illuminatus djinn

{5}{UR}{UR}

Créature : djinn

R

Vol

Chaque sort d'éphémère et de rituel que vous lancez a la duplication. Le coût de duplication est égal à son coût de mana. (Quand vous le lancez, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mini dragonautes

{1}{U}{R}

Créature : peuple fée et sorcier

U

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, les Mini dragonautes gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/3

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

Progéniture habile

{3}{UR}

Créature : élémental

U

La Progéniture habile arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs -1/-1 sur elle.

{UR} : La créature ciblée ne peut pas bloquer la Progéniture habile ce tour-ci.

À chaque fois que vous lancez un sort bleu, retirez un marqueur -1/-1 de la Progéniture habile.

À chaque fois que vous lancez un sort rouge, retirez un marqueur -1/-1 de la Progéniture habile.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progéniture habile

{3}{UR}

Créature : élémental

U

La Progéniture habile arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs -1/-1 sur elle.

{UR} : La créature ciblée ne peut pas bloquer la Progéniture habile ce tour-ci.

À chaque fois que vous lancez un sort bleu, retirez un marqueur -1/-1 de la Progéniture habile.

À chaque fois que vous lancez un sort rouge, retirez un marqueur -1/-1 de la Progéniture habile.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cours de pensées

{1}{U}

Rituel

C

Duplication {1}{U} (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication.)

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réminiscence

{2}{U}

Rituel

U

Un joueur ciblé mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation du Cérébropyre

{X}{U}{R}

Rituel

R

Choisissez l'un ?
? Piochez X cartes.
? L'Invocation du Cérébropyre inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vaculiquéfaction

{2}{U}

Rituel

U

Duplication {2}{U} (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de sable isolé

Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {U}.
Recyclage {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne oubliée



Terrain

C

La Caverne oubliée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R}.

Recyclage {R} ({R}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauferrie d'lzzet



Terrain

U

La Chauferrie d'lzzet arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Chauferrie d'lzzet arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauferrie d'lzzet



Terrain

U

La Chauferrie d'lzzet arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Chauferrie d'lzzet arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {U}{R}.

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

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

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65""align="center"src="graph/manas/bigR.jpg"">

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65""align="center"src="graph/manas/bigR.jpg"">

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65""align="center"src="graph/manas/bigR.jpg"">

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br /&amp;gt;&amp;lt;img width=&amp;quot;65&amp;quot; align=&amp;quot;center&amp;quot; src=&amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&amp;quot; /&amp;gt;&amp;lt;/center&amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C


&amp;lt;center&amp;gt;&amp;
<img width=&amp;quot;65&amp;quot;
align=&amp;quot;center&amp;quot;
src=&amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&
amp;quot;&amp;gt;&amp;gt;&amp;lt;/center&am

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne

C



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

```
&amp;amp;lt;center&amp;amp;gt;&amp;amp;
&lt;img width=&amp;amp;quot;65&amp;amp;quot;
align=&amp;amp;quot;center&amp;amp;quot;
src=&amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&amp;
&quot;&amp;amp;gt;&amp;amp;
&amp;amp;lt;/center&amp;
```

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

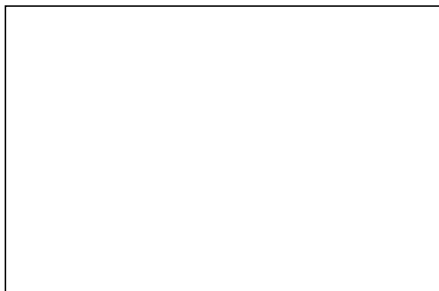


Terrain de base : montagne

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nivix, l'aire du Cérébropyre



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{2}{U}{R}, {T} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à votre prochain tour, vous pouvez lancer cette carte si c'est un éphémère ou un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baguette d'os de sphinx

{7}



Artefact

R

À chaque fois que vous lancez un sort éphémère ou de rituel, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Baguette d'os de sphinx. Si vous faites ainsi, la Baguette d'os de sphinx inflige un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs « charge » qu'elle a sur elle à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'azur

{2}

Artefact

U

{1}, {T} : Ajoutez {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux pyromatiques

{1}{R}

Éphémère

C

Duplication {1}{R} (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)

Les Feux pyromatiques infligent 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique

{2}

Artefact

U

Empreinte ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux pyromatiques

{1}{R}

Éphémère

C

Duplication {1}{R} (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)

Les Feux pyromatiques infligent 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Giclée de magma

{R}

Éphémère

C

La Giclée de magma inflige 2 blessures à la créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel au devoir

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spasme de rue

{X}{R}

Éphémère

U

Le Spasme de rue inflige X blessures à une créature sans le vol ciblée que vous ne contrôlez pas.

Surcharge {X}{X}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblée(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chiquenaude de force

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblée à moins que son lanceur ne paye {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissipation

{1}{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orage de têtes

{2}{U}

Éphémère

U

Duplication {2}{U} (Quand vous jouez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication.)
Créez un jeton de créature 3/3 bleue Anomalie avec défenseur et le vol. Exilez-le au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intelligence irrésistible

{4}{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort de créature ciblé. Piochez un nombre de cartes égal à la valeur de mana de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}

Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'izzet

{U}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Contrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

? Le Charme d'izzet inflige 2 blessures à une créature ciblée.

? Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu // Glace

{1}{R}

Éphémère

R

Feu

{1}{R}

Le Feu inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.

Glace

{1}{U}

Engagez un permanent ciblé.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair prophétique

{3}{U}{R}

Éphémère

R

L'Éclair prophétique inflige 4 blessures à n'importe quelle cible. Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dague de vif-argent

{1}{U}{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker. Vous piochez une carte. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

