

Fieilleux du four

{1}{R}



Créature : élémental et bête

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

C

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 éphémère ou de rituel.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fieilleux du four

{1}{R}



Créature : élémental et bête

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

C

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

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 gobelin

{U}{R}



Créature : gobelin et sorcier

C

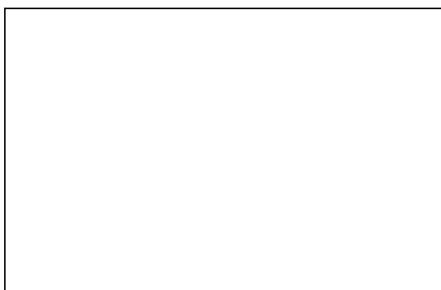
Les sorts éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chronarque d'Izzet

{3}{U}{R}



Créature : humain et sorcier

C

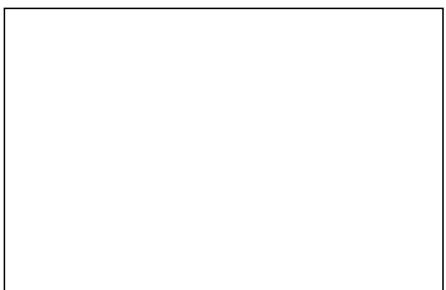
Quand le Chronarque d'Izzet arrive sur le champ de bataille, renvoyez la carte éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gelectrode

{1}{U}{R}



Créature : anomalie

U

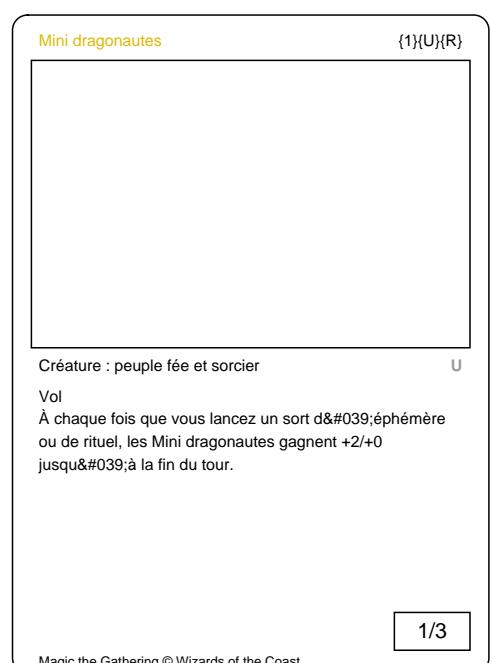
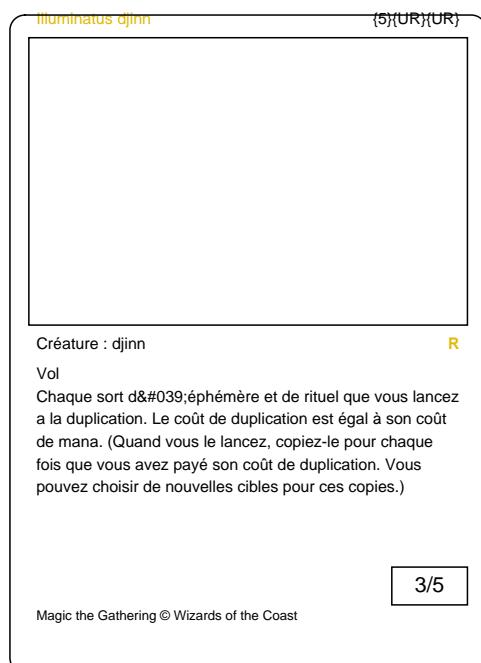
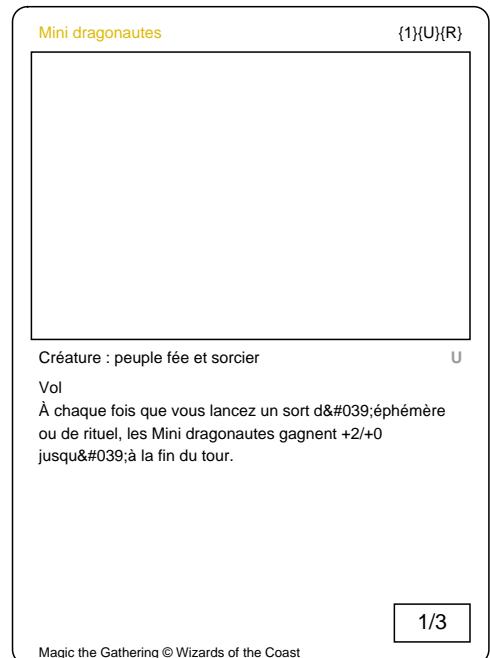
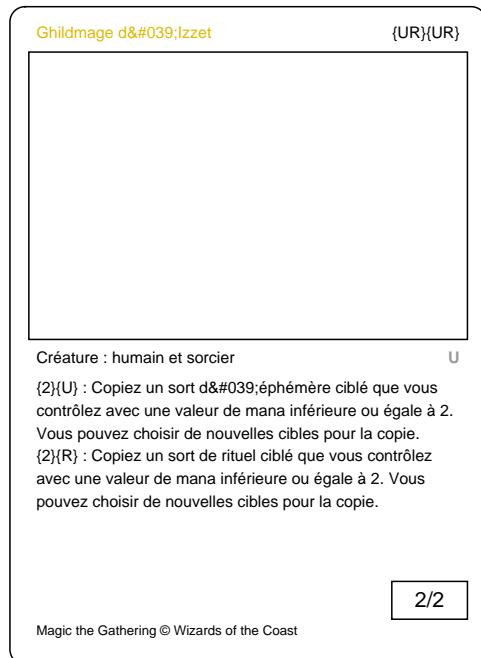
{T} : La Gelectrode inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

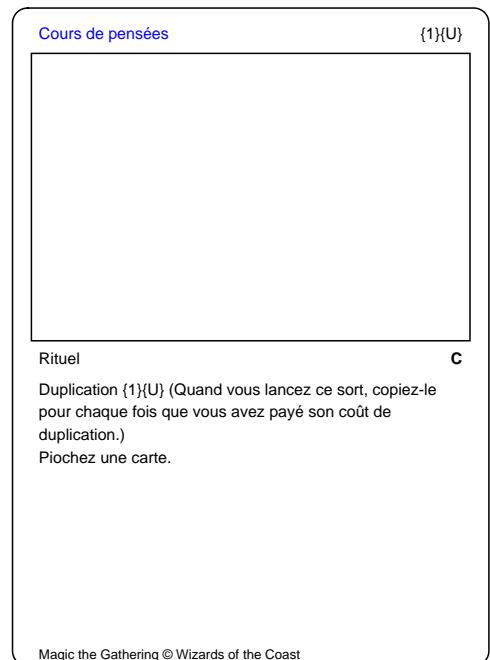
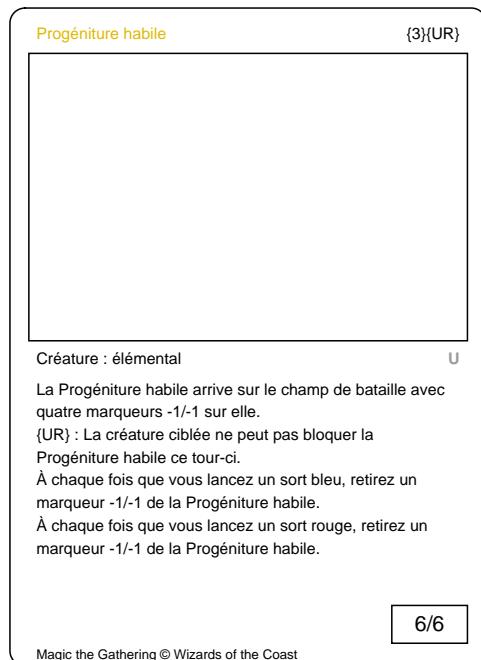
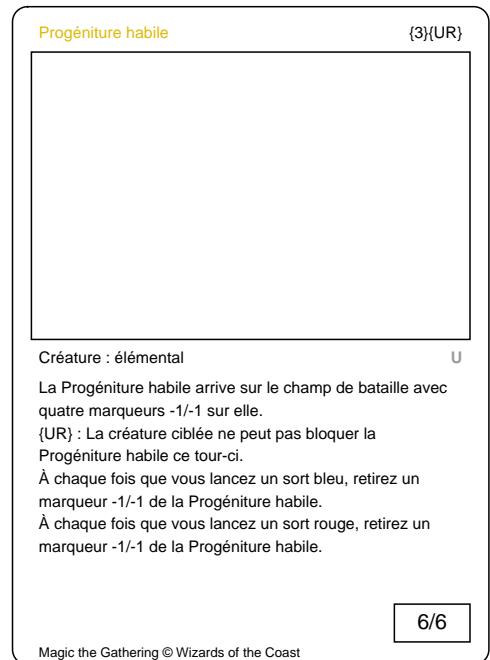
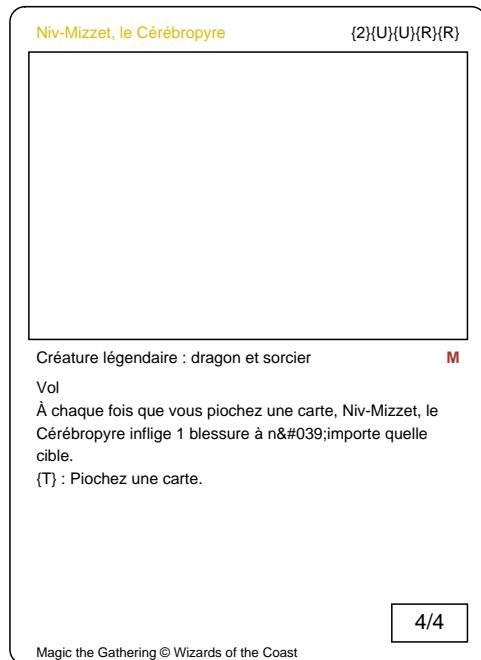
À chaque fois que vous lancez un sort éphémère ou de rituel, vous pouvez dégager la Gelectrode.

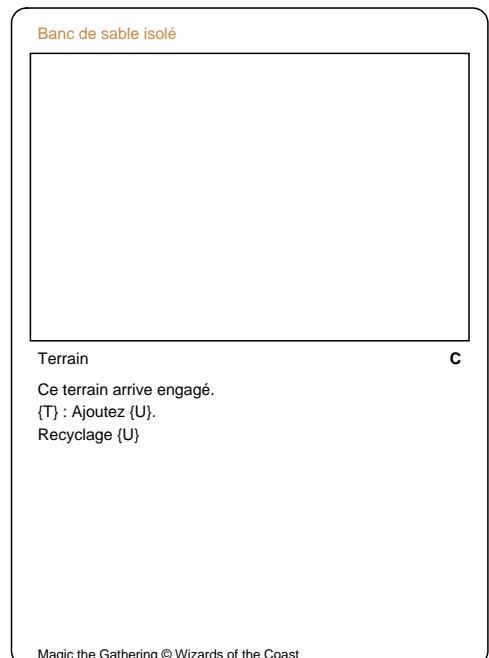
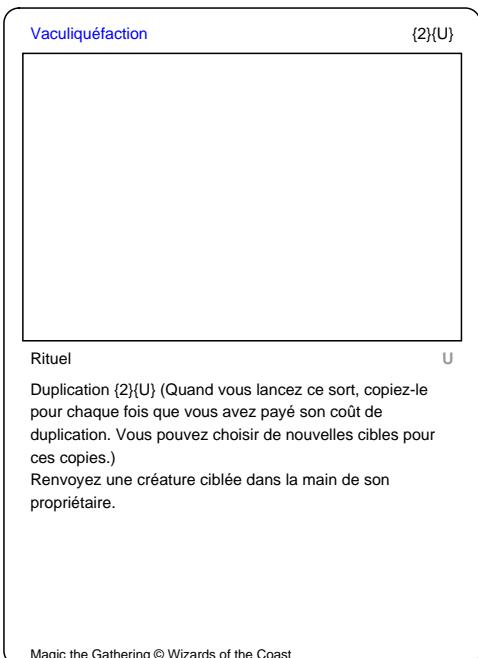
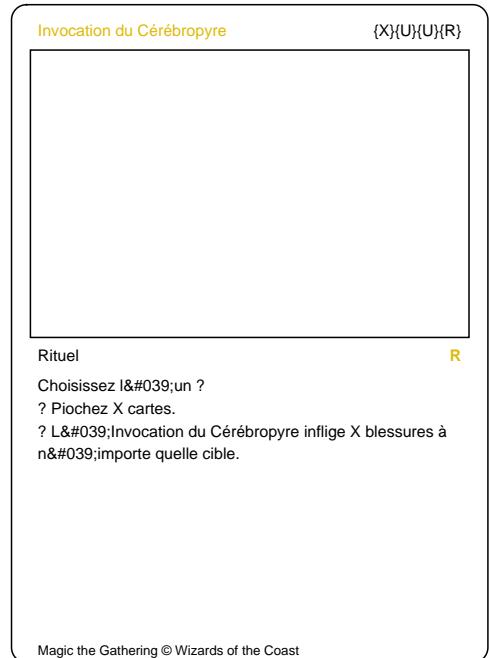
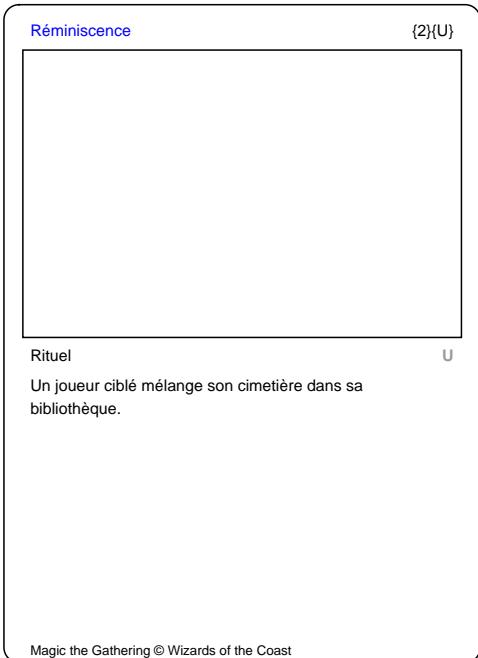
0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Chaufferie d'Izzet

Terrain

U

La Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Chaufferie d'Izzet 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

Chaufferie d'Izzet

Terrain

U

La Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Chaufferie d'Izzet 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

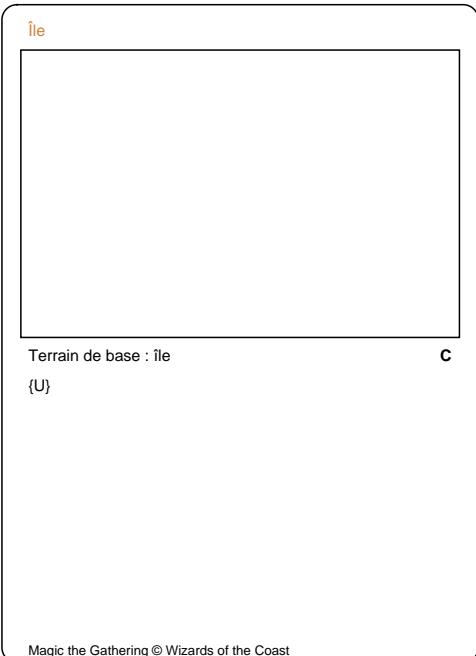
Terrain de base : île

C

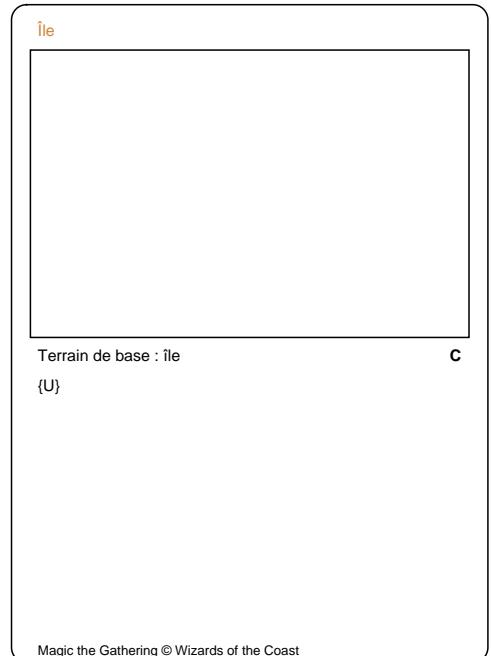
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

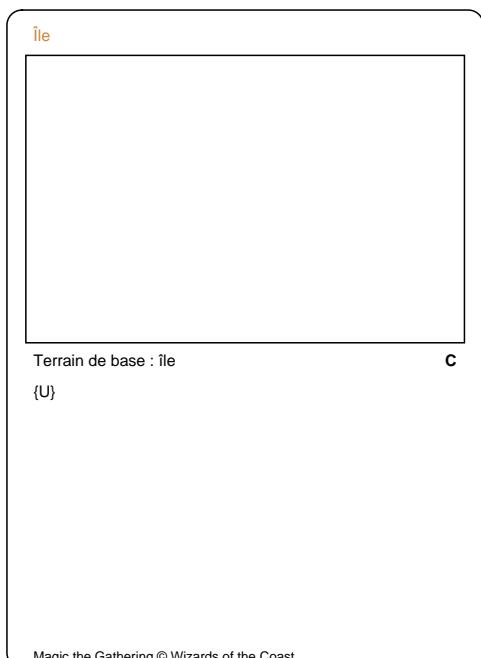
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



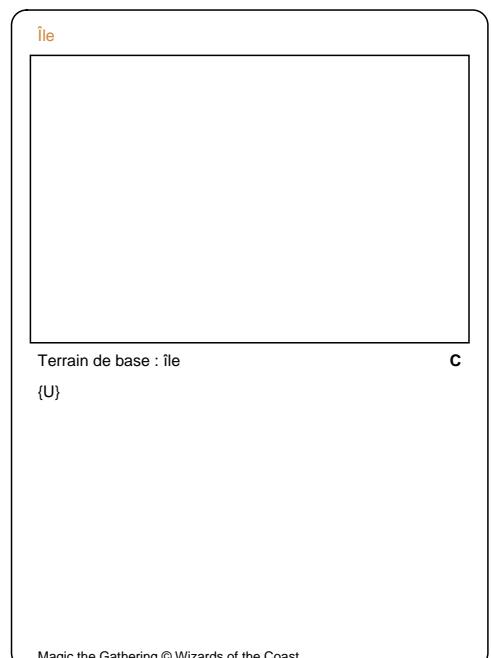
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

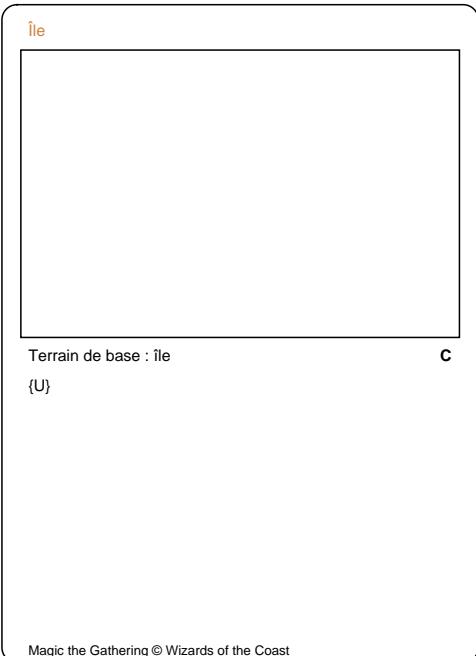


Magic the Gathering © Wizards of the Coast

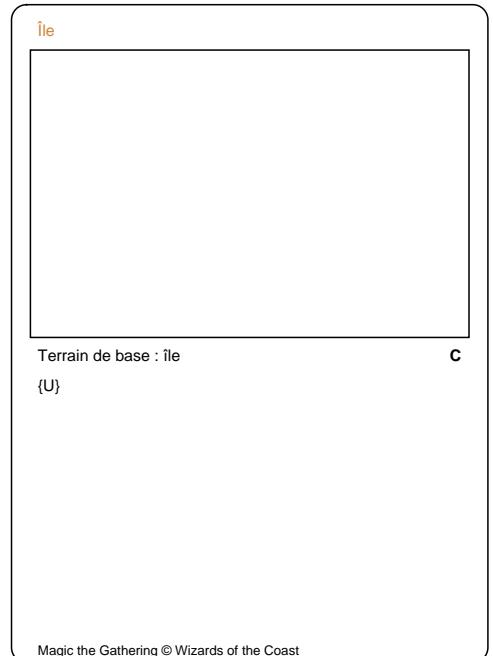


Magic the Gathering © Wizards of the Coast

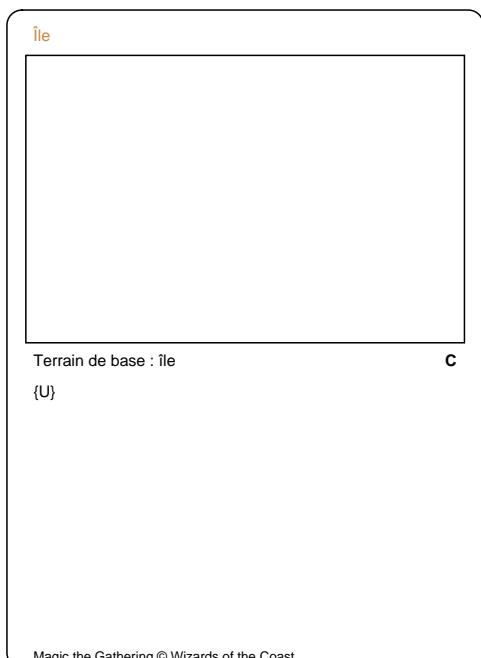
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



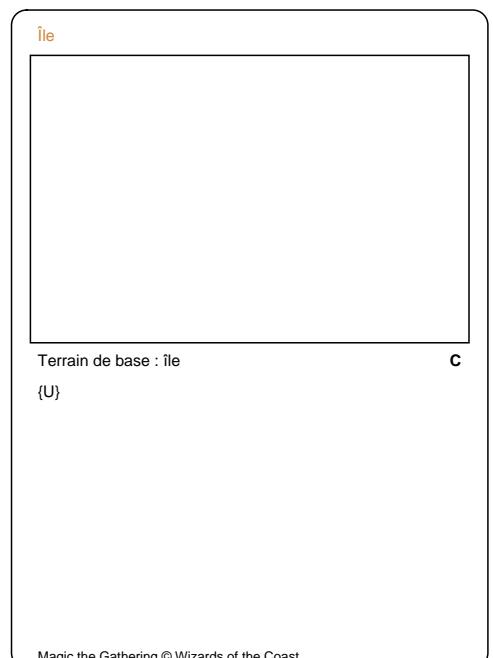
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

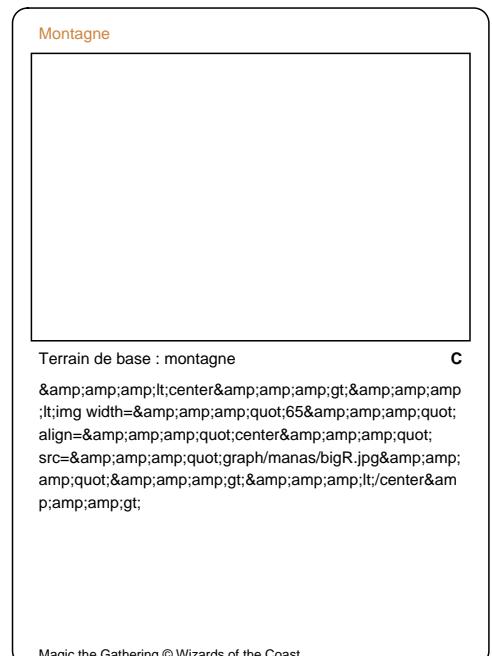
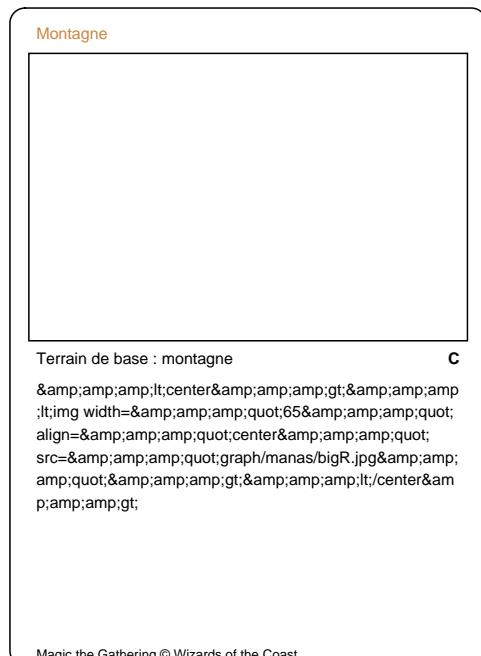
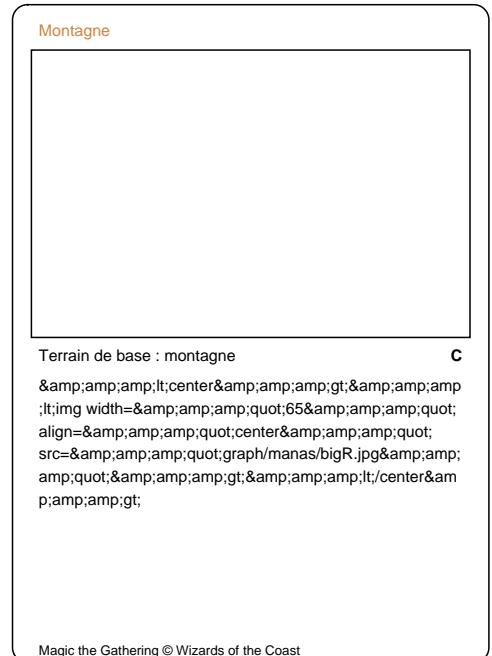
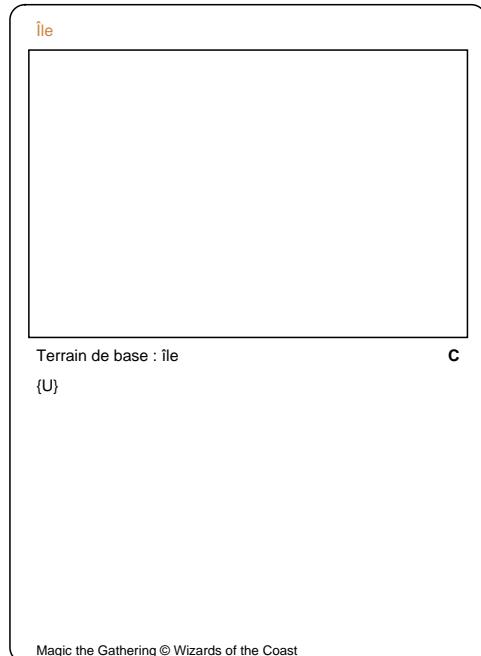


Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

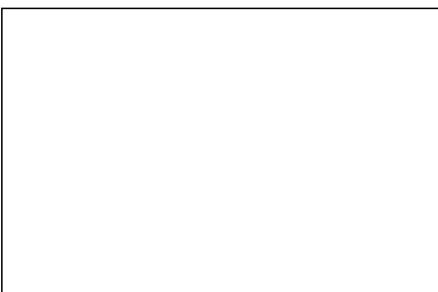


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

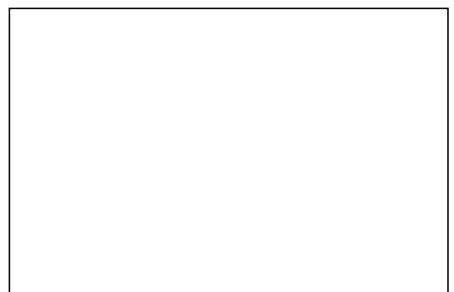


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

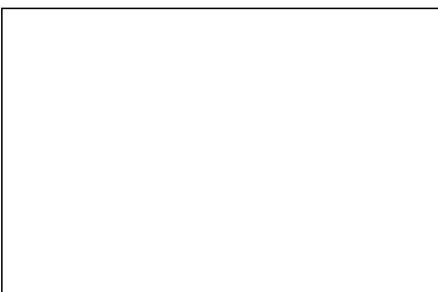
Nivix, l'aire du Cérébropyre

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

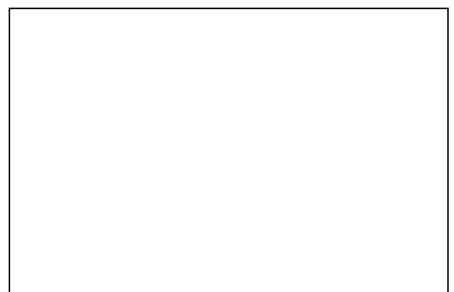
Montagne

Terrain de base : montagne

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baguette d'os de sphinx**{7}**

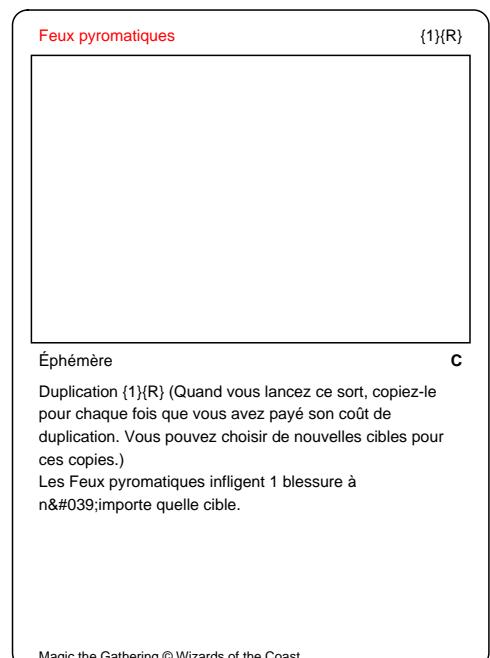
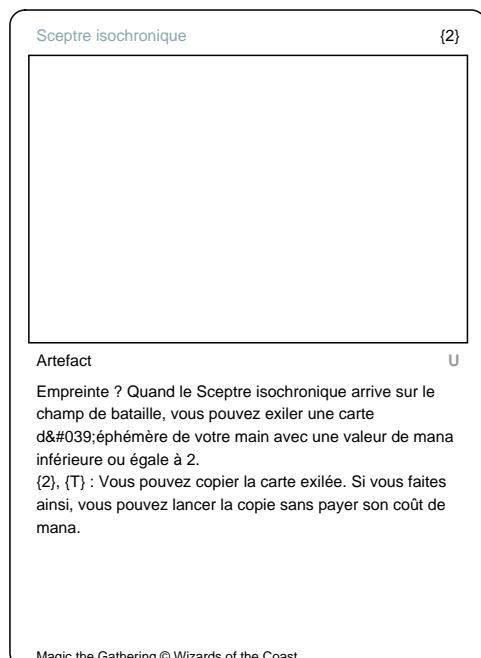
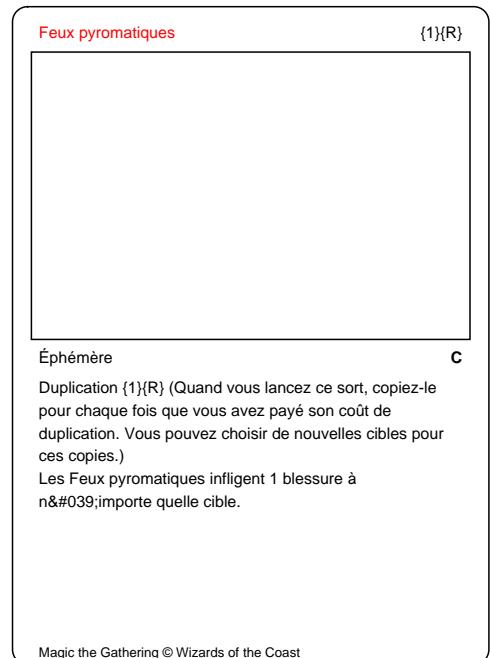
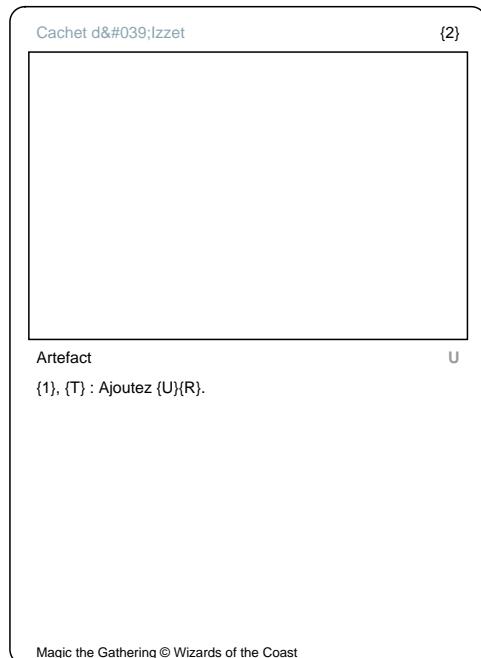
Artefact

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

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

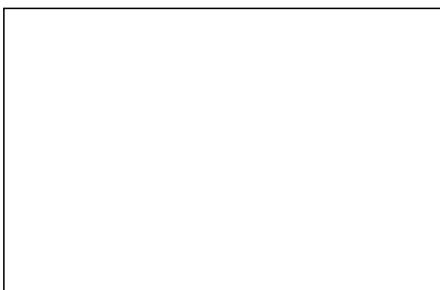
C

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

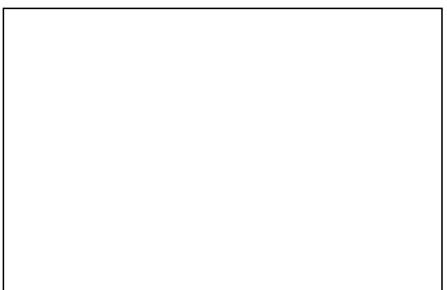
U

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 « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chiquenaude de force

{U}



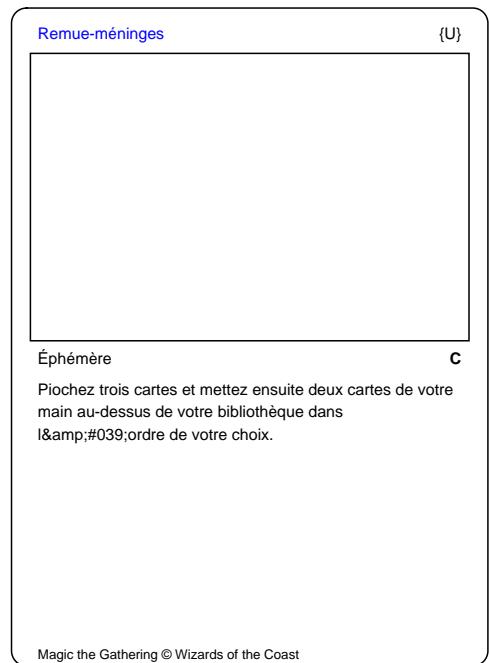
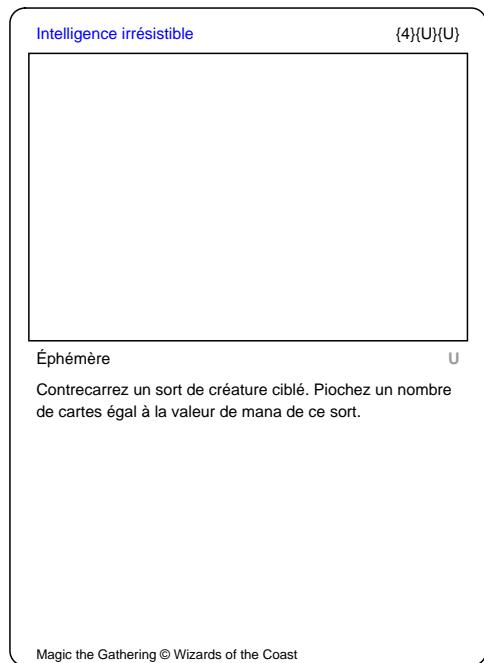
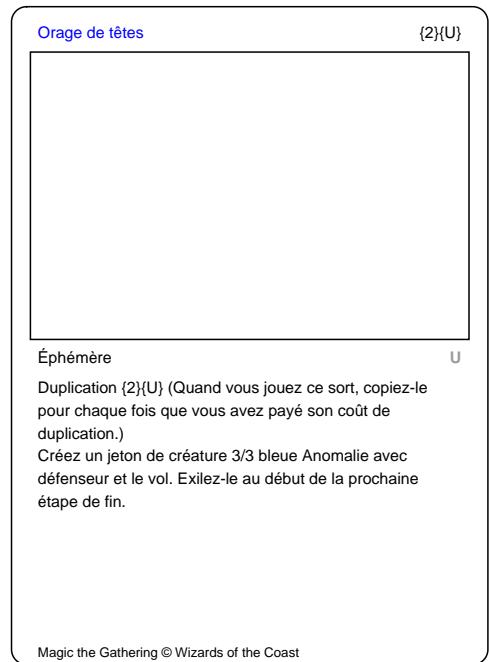
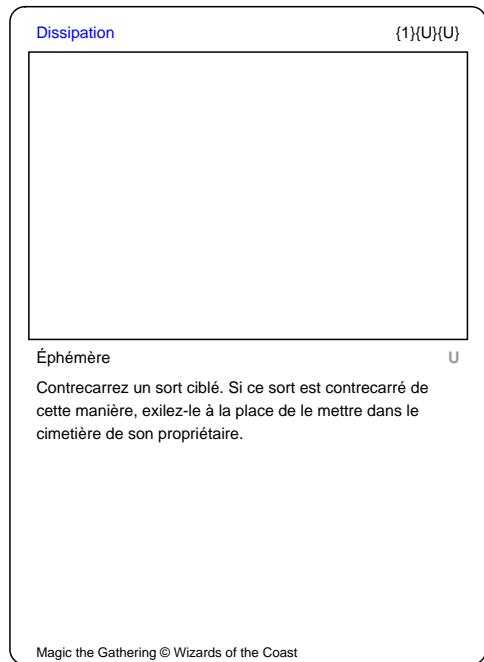
Éphémère

C

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

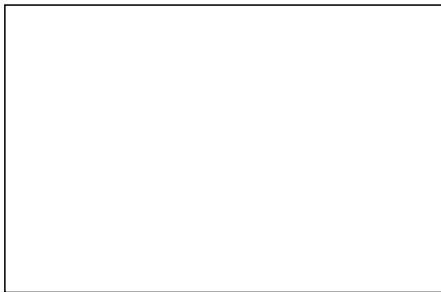
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Charme d'Izzet

{U}{R}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

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

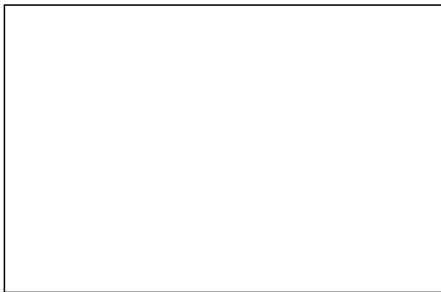
? Le Charme d'Izzet inflige 2 blessures à une créature ciblée.

? 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 l'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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

