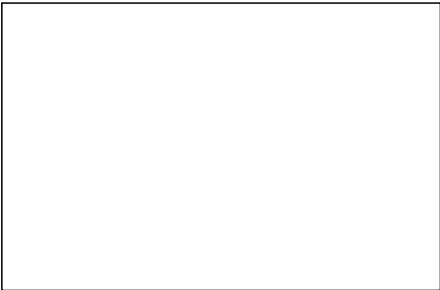


Galopin de feu

{1}{R}



Créature : élémental

C

Piétinement

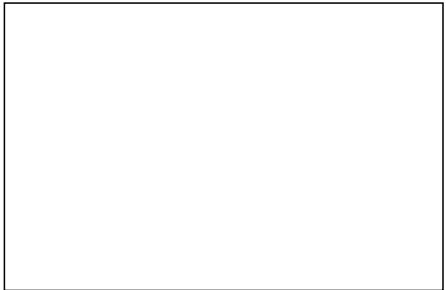
À chaque fois que vous lancez un sort éphémère ou de rituel, le Galopin de feu gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hallebardière intrépide

{2}{R}



Créature : humain et guerrier

C

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hallebardière intrépide

{2}{R}



Créature : humain et guerrier

C

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hallebardière intrépide

{2}{R}



Créature : humain et guerrier

C

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanglier des Éboulis

{3}{R}



Créature : sanglier

C

Quand le Sanglier des Éboulis arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expert passe-muraille

{1}{U}



Créature : humain et sorcier

C

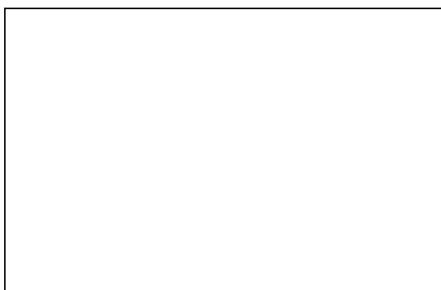
{2}{U} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn muse

{3}{U}



Créature : drakôn

C

Vol

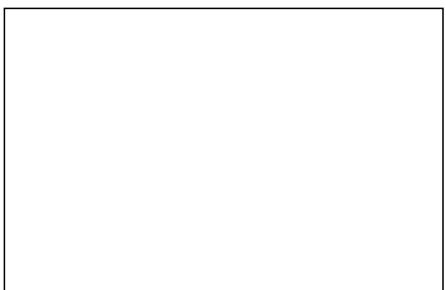
Quand le Drakôn muse arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expertise omnisort

{4}{U}



Créature : humain et sorcier

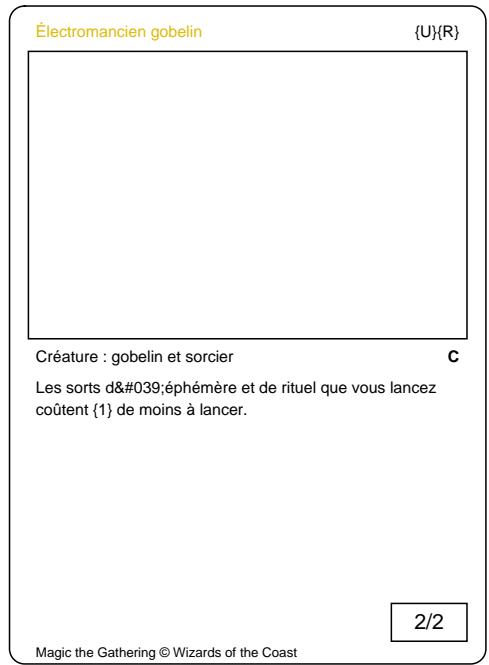
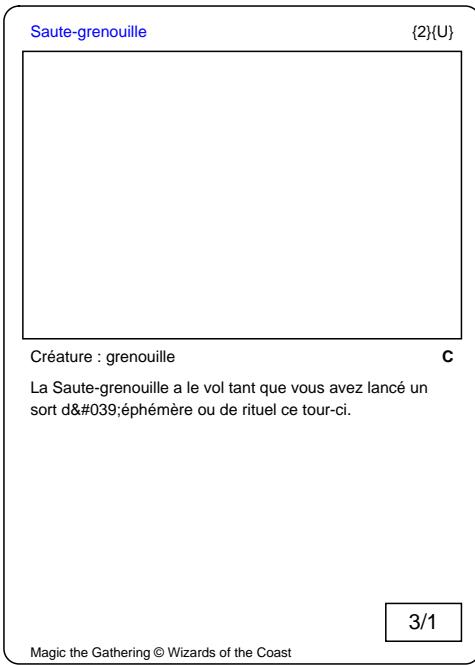
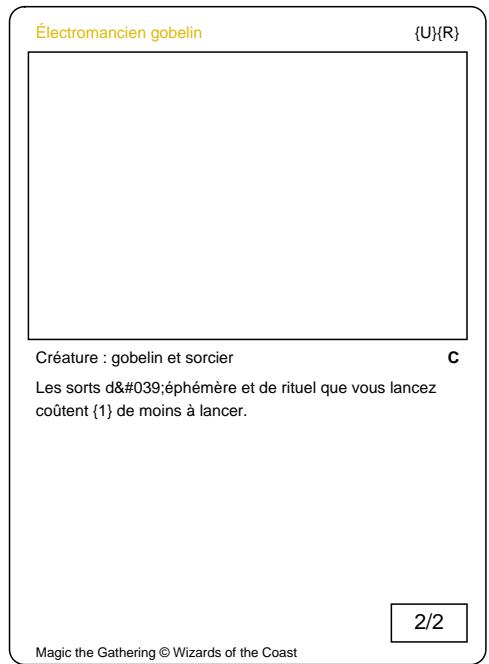
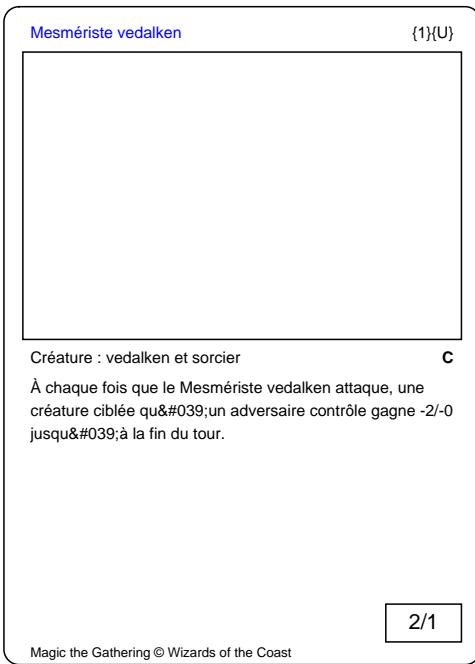
R

{2}{U}, {T} : Vous pouvez lancer une carte éphémère ou de rituel de votre main sans payer son coût de mana.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Incantateur statique de Ral

{2}{U}{R}



Créature : lézard et sorcier

U

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

À chaque fois que l'Incantateur statique de Ral attaque, si vous contrôlez un planeswalker Ral, l'Incantateur statique de Ral gagne +1/+0 pour chaque carte dans votre main jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incantateur statique de Ral

{2}{U}{R}



Créature : lézard et sorcier

U

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

À chaque fois que l'Incantateur statique de Ral attaque, si vous contrôlez un planeswalker Ral, l'Incantateur statique de Ral gagne +1/+0 pour chaque carte dans votre main jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incantateur statique de Ral

{2}{U}{R}



Créature : lézard et sorcier

U

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

À chaque fois que l'Incantateur statique de Ral attaque, si vous contrôlez un planeswalker Ral, l'Incantateur statique de Ral gagne +1/+0 pour chaque carte dans votre main jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mini dragonautes

{1}{U}{R}



Créature : peuple fée et sorcier

U

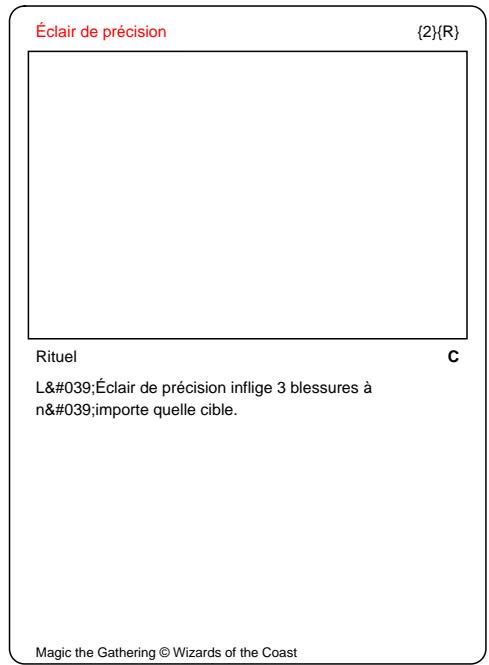
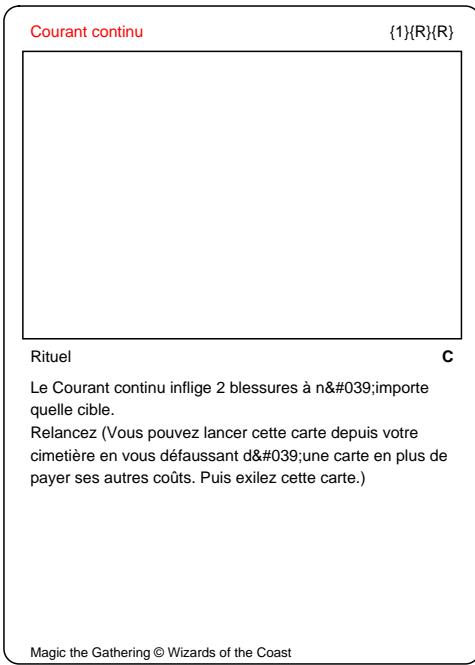
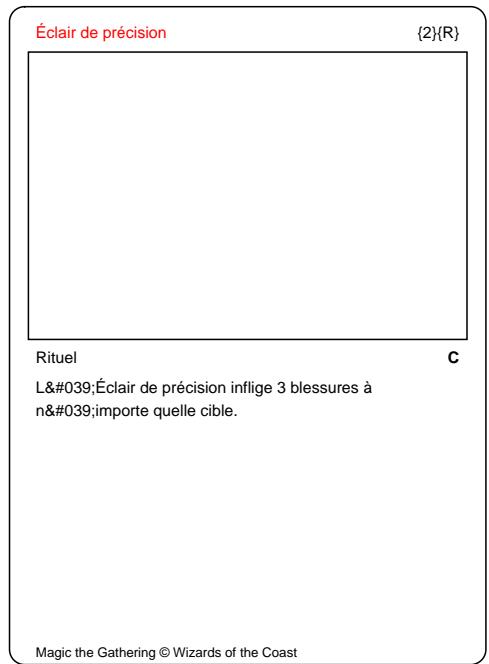
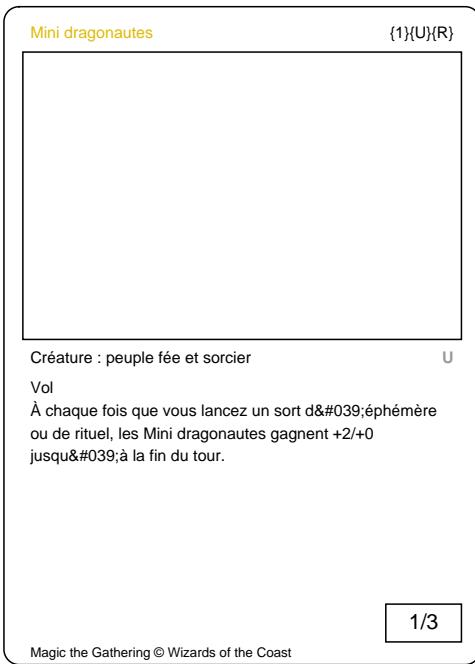
Vol

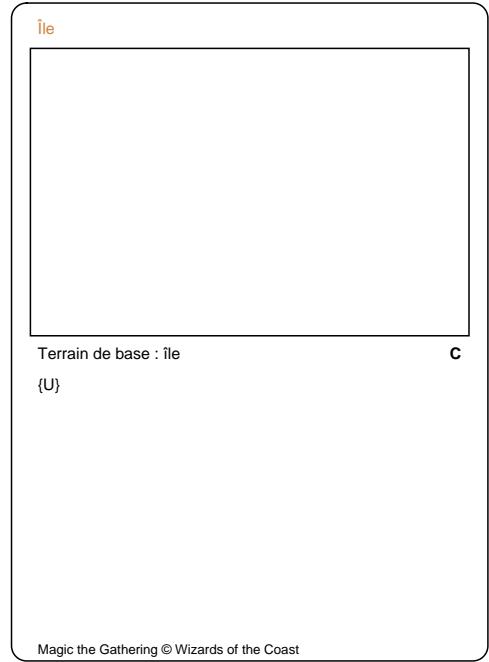
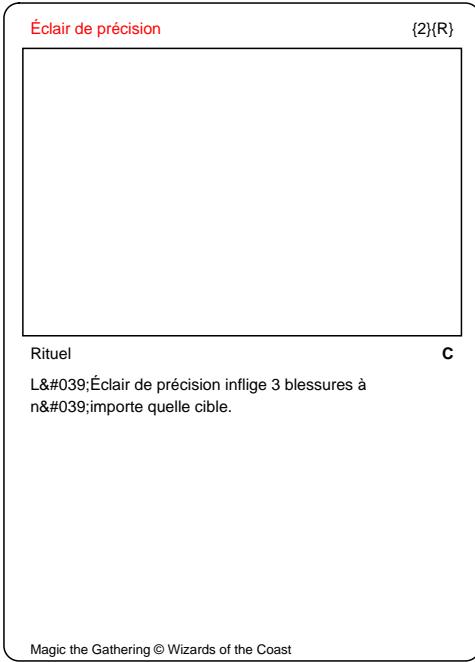
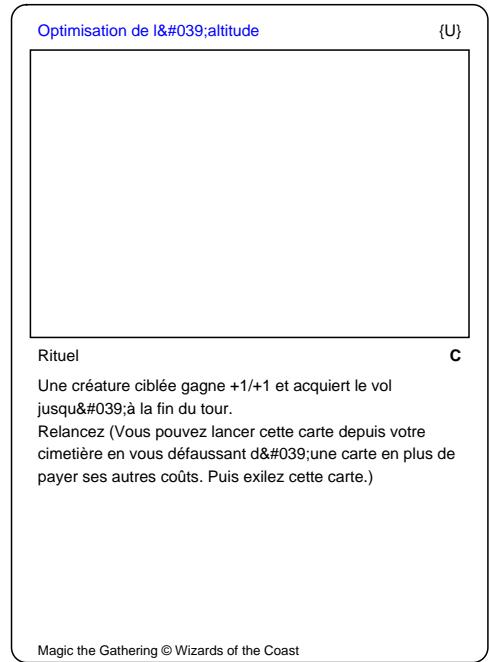
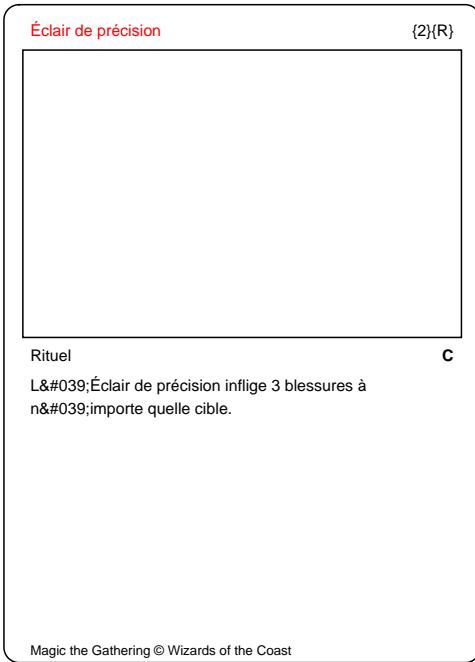
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, les Mini dragonautes gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

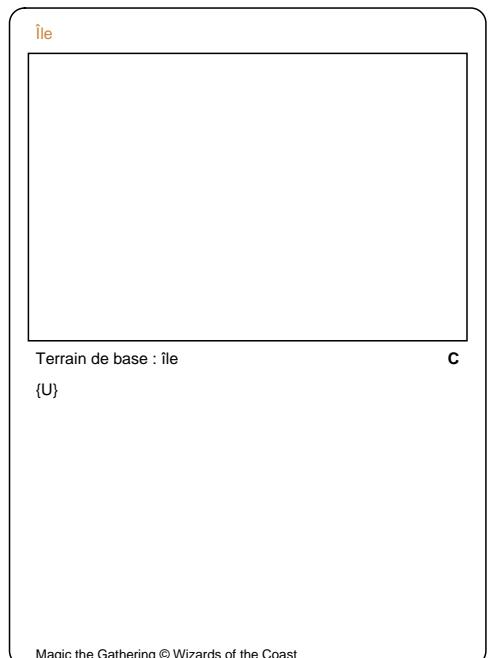
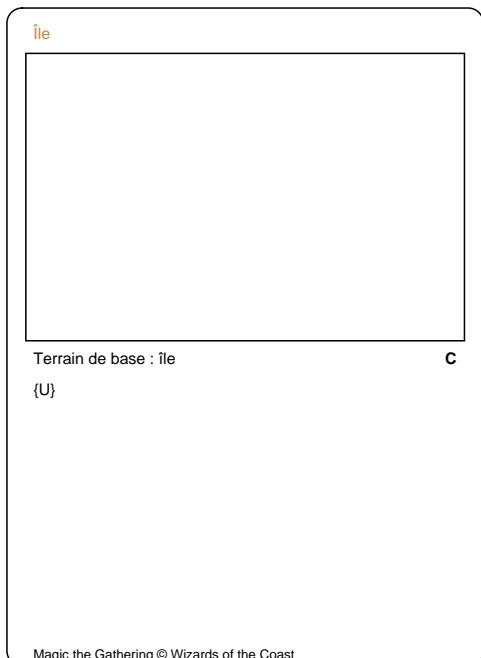
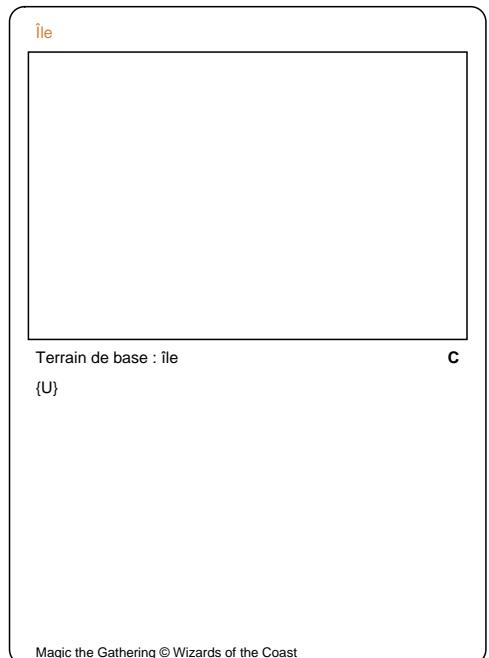
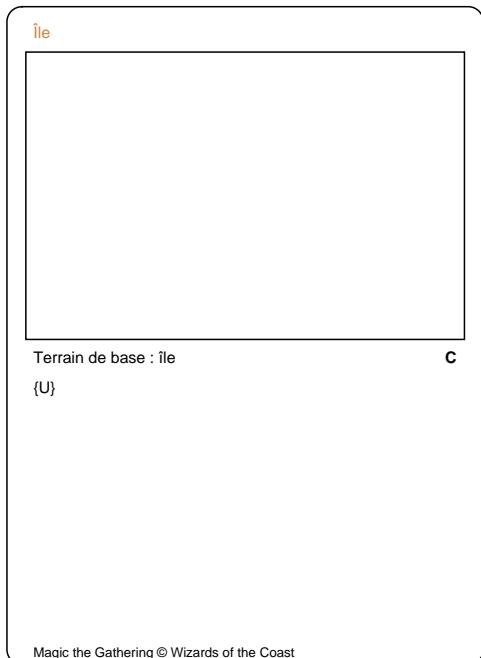
1/3

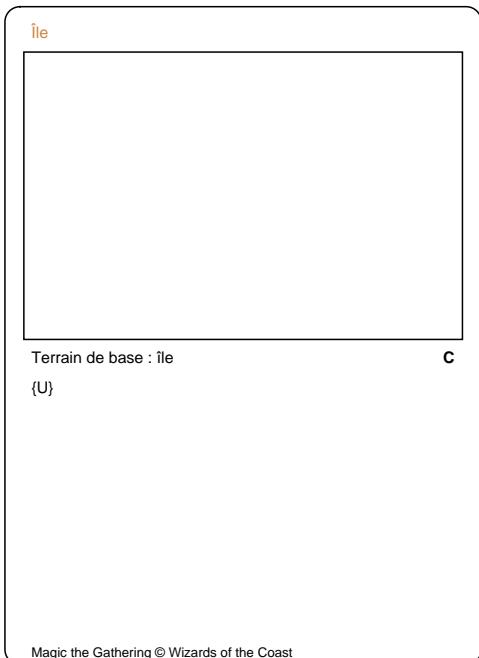
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



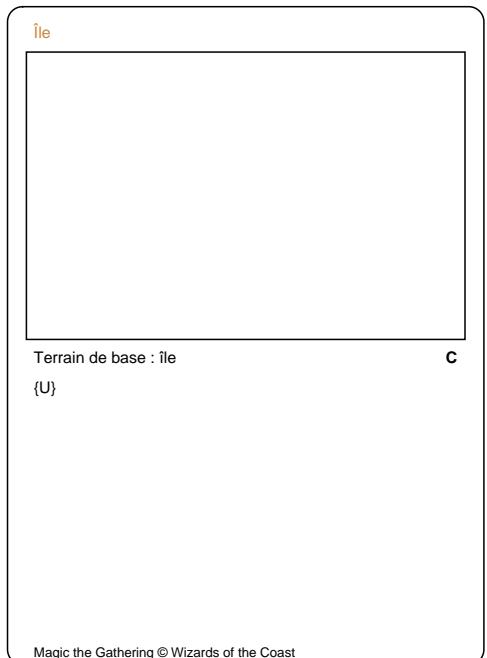






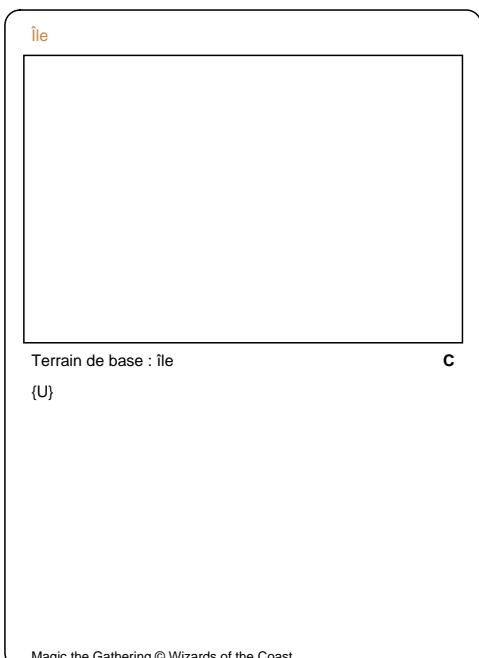
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



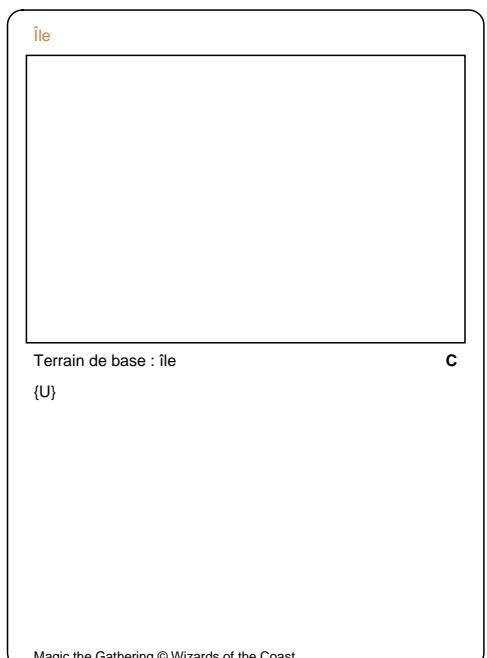
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

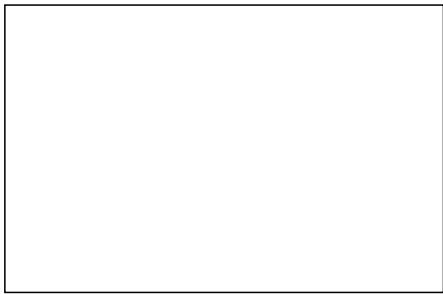


Terrain de base : île
{U}

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

Montagne



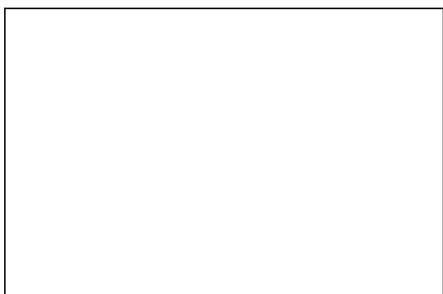
Terrain de base : montagne

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



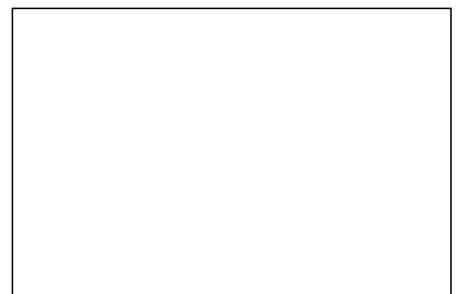
Terrain de base : montagne

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

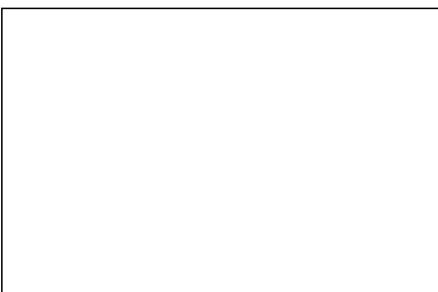


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

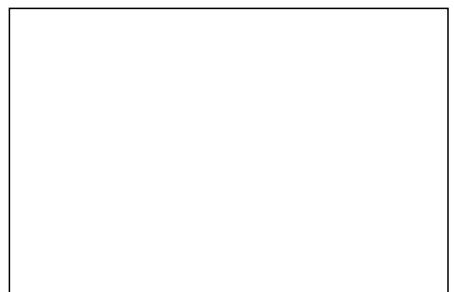


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

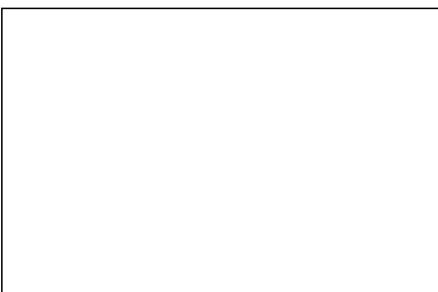


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

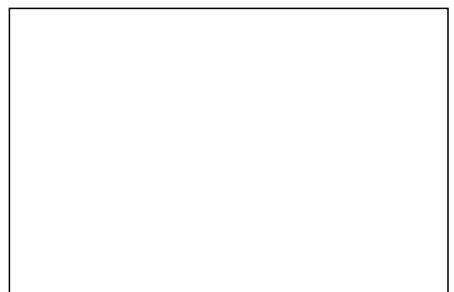


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Izzet



Terrain : porte
Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Izzet



Terrain : porte
Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

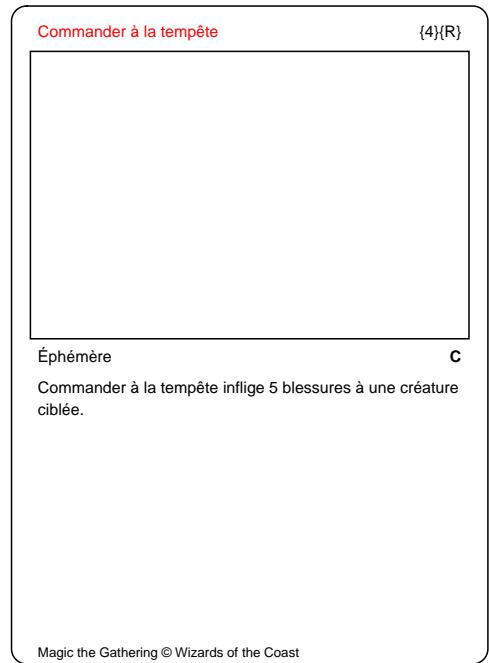
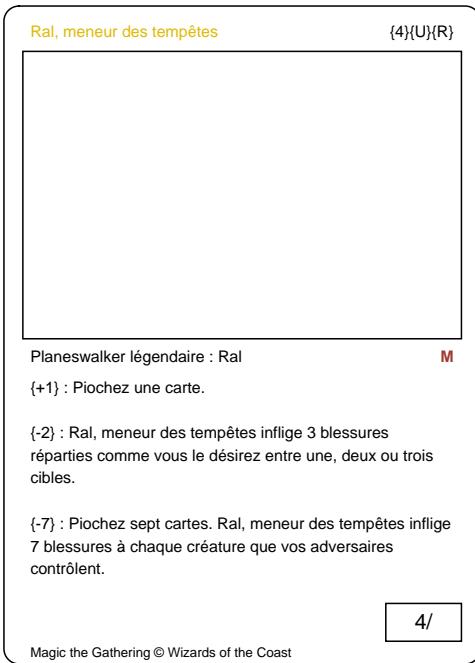
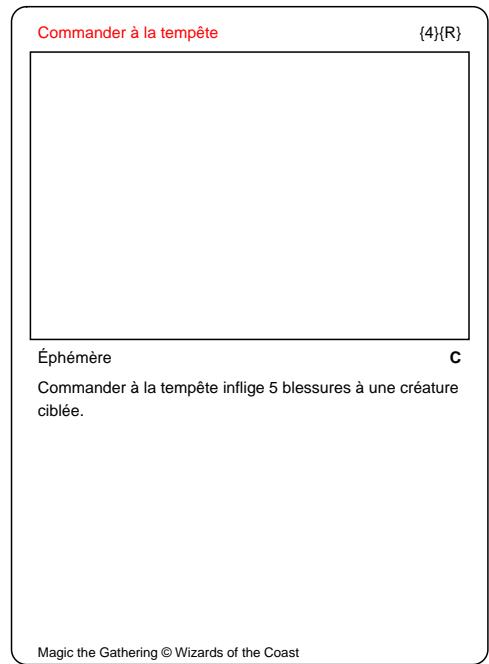
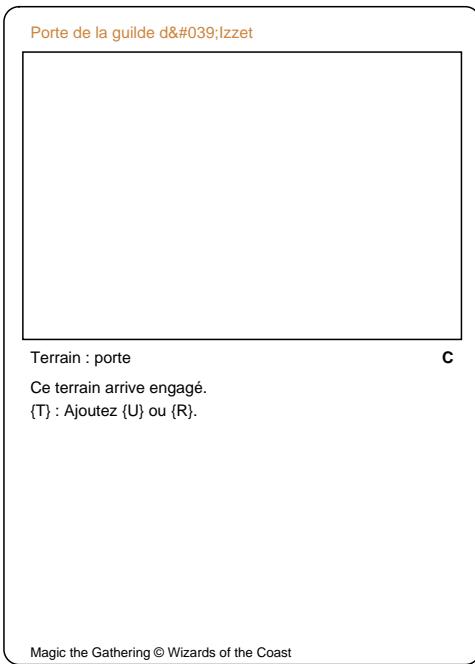
Porte de la guilde d'Izzet



Terrain : porte
Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Dispersion de Ral

{3}{U}{U}

Éphémère

R

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Ral, meneur des tempêtes, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspicacité du chimiste

{3}{U}

Éphémère

U

Piochez deux cartes.
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

Dispersion de Ral

{3}{U}{U}

Éphémère

R

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Ral, meneur des tempêtes, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaut sonique

{1}{U}{R}

Éphémère

C

Engagez une créature ciblée. Assaut sonique inflige 2 blessures au contrôleur de cette créature.
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

