

Cyclope imprévisible

{3}{R}

Créature : cyclope et shamanes

R

Piétinement

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Cyclope imprévisible gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant la valeur de mana de ce sort.

0/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragonnet escouflenfer

{4}{R}

Créature : dragon

U

Vol

À chaque fois que le Dragonnet escouflenfer attaque, il inflige 1 blessure à une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragonnet escouflenfer

{4}{R}

Créature : dragon

U

Vol

À chaque fois que le Dragonnet escouflenfer attaque, il inflige 1 blessure à une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Galopin de feu

{1}{R}

Créature : élémental

C

Piétinement

À chaque fois que vous lancez un sort d'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

Galopin de feu

{1}{R}

Créature : élémental

C

Piétinement

À chaque fois que vous lancez un sort d''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

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

Experte omnisort

{4}{U}

Créature : humain et sorcier

R

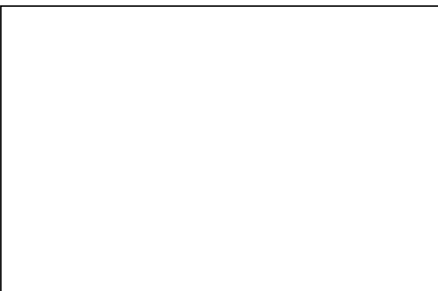
{2}{U}, {T} : Vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel de votre main sans payer son coût de mana.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesmériste vedalken

{1}{U}



Créature : vedalken et sorcier

C

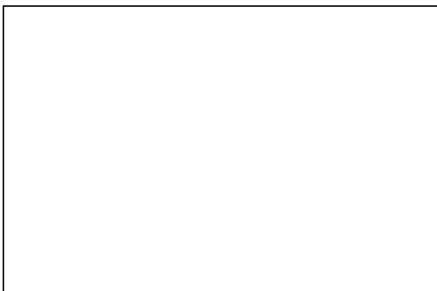
À chaque fois que le Mesmériste vedalken attaque, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -2/-0 jusqu'à la fin du tour.

2/1

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

Saute-grenouille

{2}{U}



Créature : grenouille

C

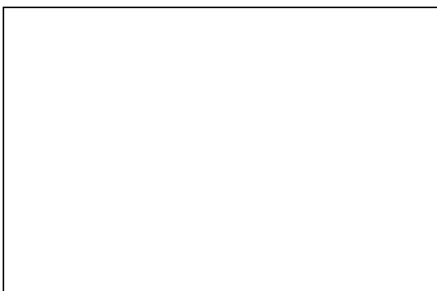
La Saute-grenouille a le vol tant que vous avez lancé un sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci.

3/1

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

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

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

Éclair de précision

{2}{R}

Rituel

C

L'Éclair de précision inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Courant continu

{1}{R}{R}

Rituel

C

Le Courant continu inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

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

Éclair de précision

{2}{R}

Rituel

C

L'Éclair de précision inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de précision

{2}{R}

Rituel

C

L'Éclair de précision inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Optimisation de l'altitude

{U}

Rituel

C

Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
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

Éclair de précision

{2}{R}

Rituel

C

L'Éclair de précision inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

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

<center>
<img width="65"
<img align="center"
<img src="graph/manas/bigR.jpg"
<img alt="Montagne terrain de base"
</center></p>
</div>
<div data-bbox="644 344 820 355" data-label="Text">
<p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>
</div>
<div data-bbox="142 465 194 477" data-label="Text">
<p>Montagne</p>
</div>
<div data-bbox="141 479 418 608" data-label="Image">

</div>
<div data-bbox="142 609 273 622" data-label="Text">
<p>Terrain de base : montagne</p>
</div>
<div data-bbox="401 609 418 622" data-label="Text">
<p>C</p>
</div>
<div data-bbox="142 624 416 686" data-label="Text">
<p><center>
<img width="65"
<img align="center"
<img src="graph/manas/bigR.jpg"
<img alt="Montagne terrain de base"
</center></p>
</div>
<div data-bbox="142 741 313 752" data-label="Text">
<p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>
</div>
<div data-bbox="644 465 699 477" data-label="Text">
<p>Montagne</p>
</div>
<div data-bbox="643 479 929 608" data-label="Image">

</div>
<div data-bbox="644 609 778 622" data-label="Text">
<p>Terrain de base : montagne</p>
</div>
<div data-bbox="913 609 930 622" data-label="Text">
<p>C</p>
</div>
<div data-bbox="644 624 929 686" data-label="Text">
<p><center>
<img width="65"
<img align="center"
<img src="graph/manas/bigR.jpg"
<img alt="Montagne terrain de base"
</center></p>
</div>
<div data-bbox="644 741 820 752" data-label="Text">
<p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>
</div>
</div>

Montagne



Terrain de base : montagne

C

<div style="text-align: center;>

</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

<div style="text-align: center;>

</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

<div style="text-align: center;>

</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

<div style="text-align: center;>

</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

<div style="text-align: center;>

</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

<div style="text-align: center;>

</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

<div style="text-align: center;>

</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

<div style="text-align: center;>

</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



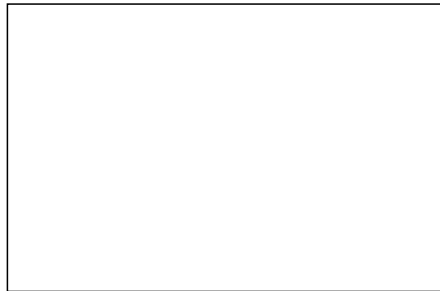
Terrain de base : montagne

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'lzzet



Terrain : porte

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'lzzet



Terrain : porte

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'lzzet



Terrain : porte

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'izzet



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commander à la tempête

{4}{R}



Éphémère

C

Commander à la tempête inflige 5 blessures à une créature ciblée.

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

Commander à la tempête

{4}{R}



Éphémère

C

Commander à la tempête inflige 5 blessures à une créature ciblée.

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. L'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

