

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

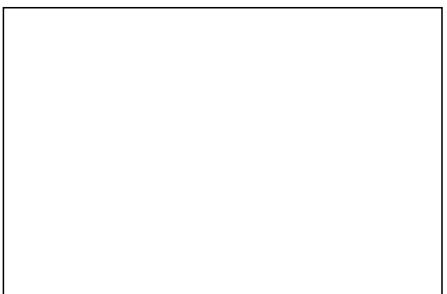
Vous pouvez faire que la Doublure d'étincelles arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature ou d'un planeswalker que vous contrôlez, excepté qu'elle arrive avec, sur elle, un marqueur +1/+1 supplémentaire si c'est une créature, un marqueur « loyauté » supplémentaire si c'est un planeswalker,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

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doublure d'étincelles

{3}{U}



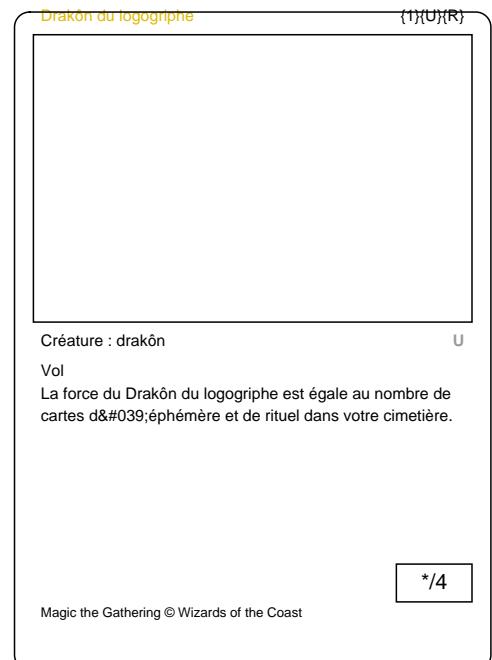
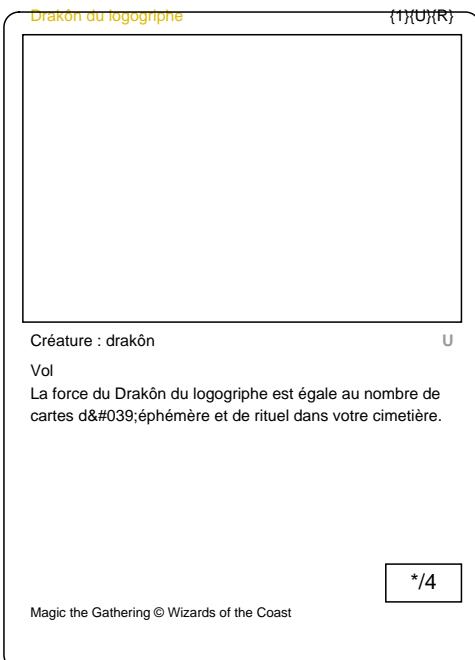
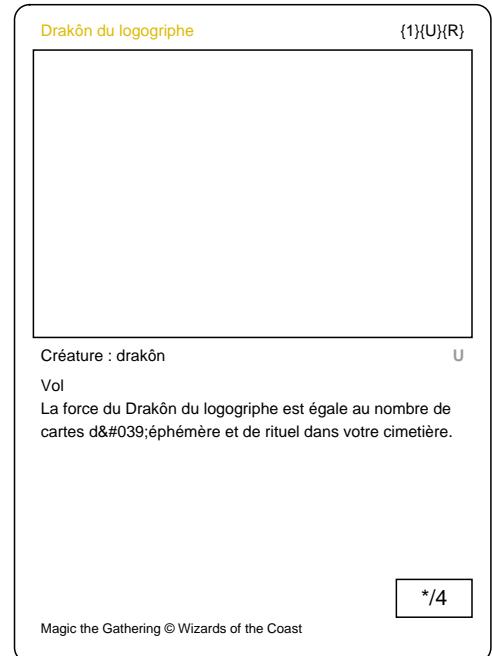
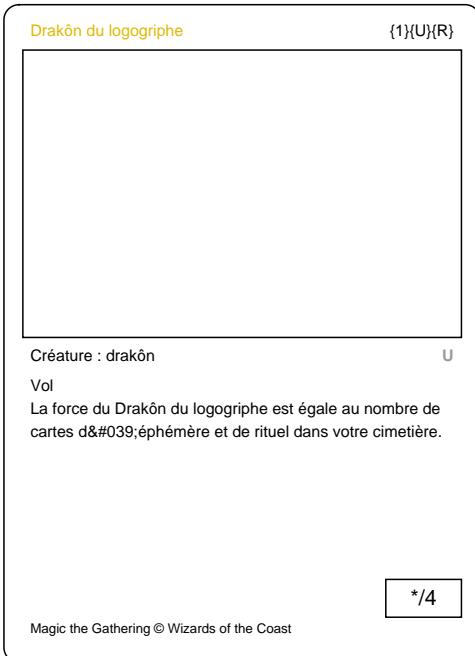
Créature : illusion

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



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

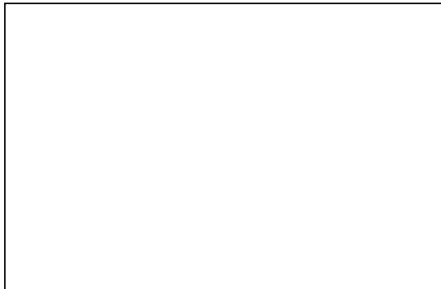
Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électromancien gobelin

{U}{R}



Créature : gobelin et sorcier

C

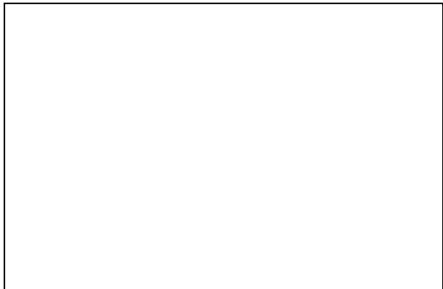
Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

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.

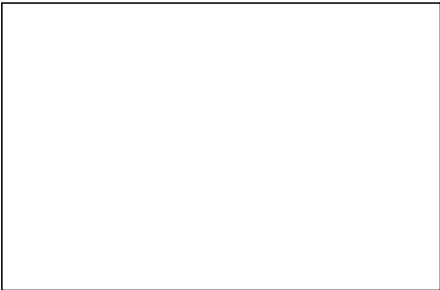
2/2

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

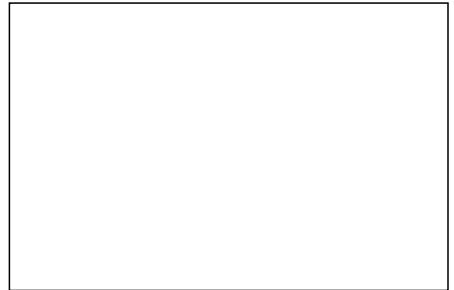
À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-Mizzet, Parun inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort éphémère ou de rituel, vous piochez une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tracer un cap

{1}{U}



Rituel

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 éphémère ou de rituel, vous piochez une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tracer un cap

{1}{U}



Rituel

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

R

Ce terrain arrive engagé 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

R

Ce terrain arrive engagé 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

Ce terrain arrive engagé 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

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez
une île ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



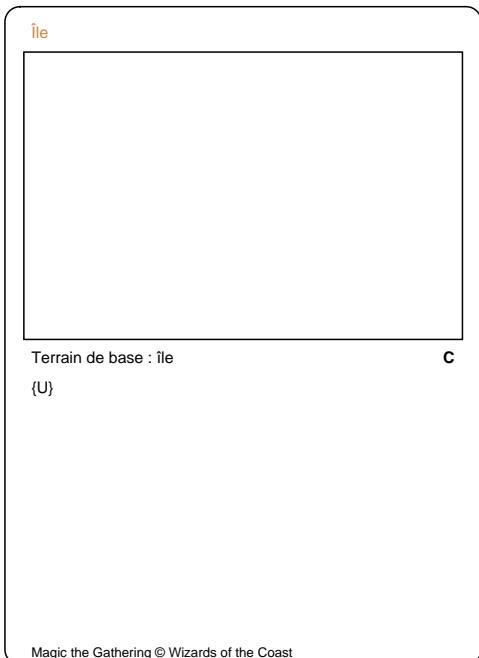
Terrain de base : île

C

{U}

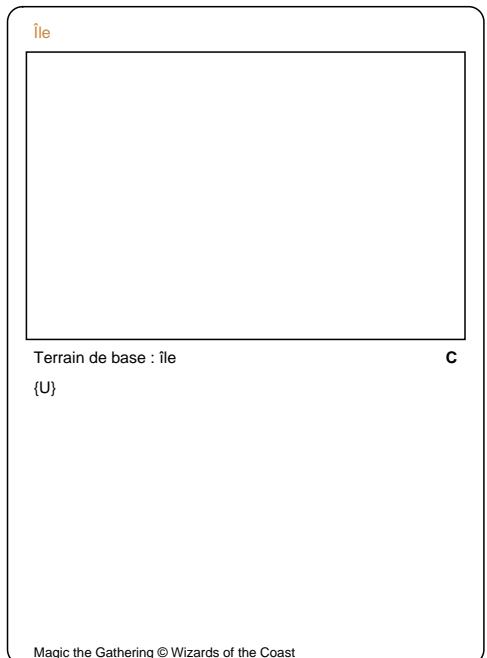
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



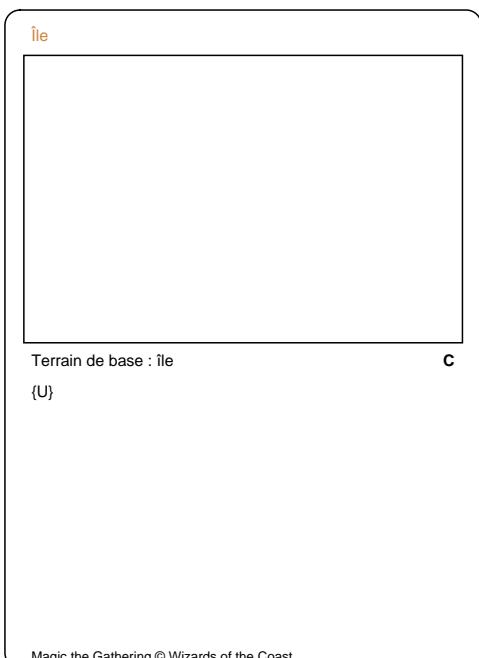
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



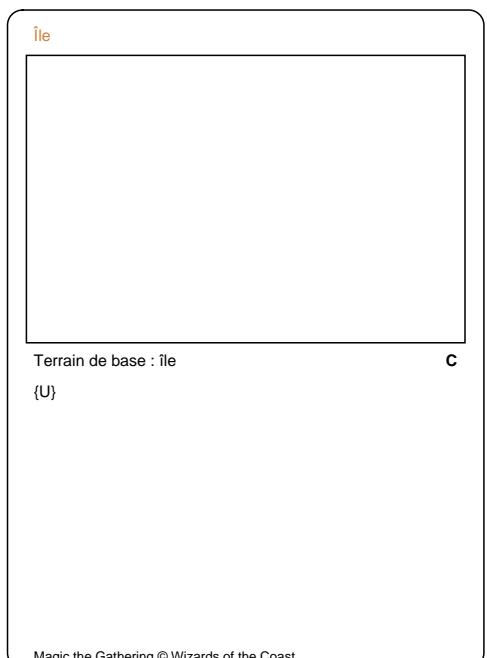
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

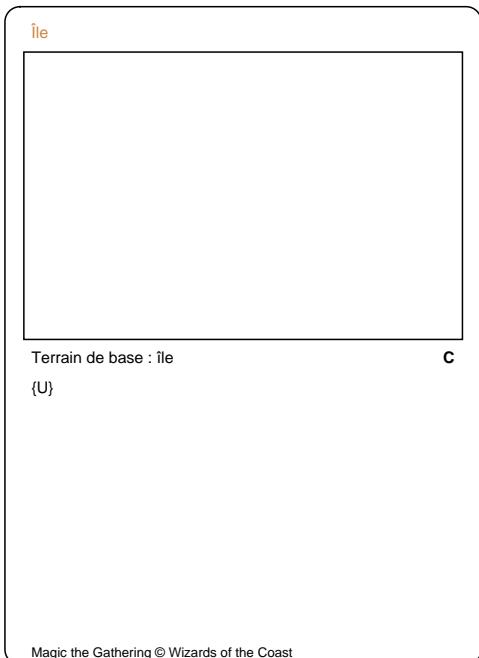
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

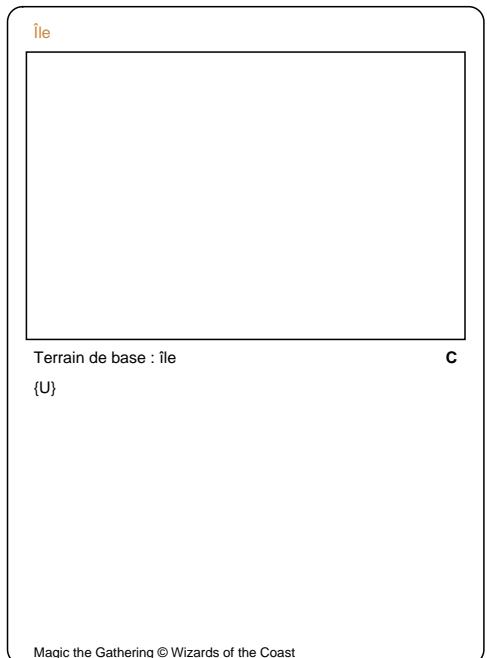
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



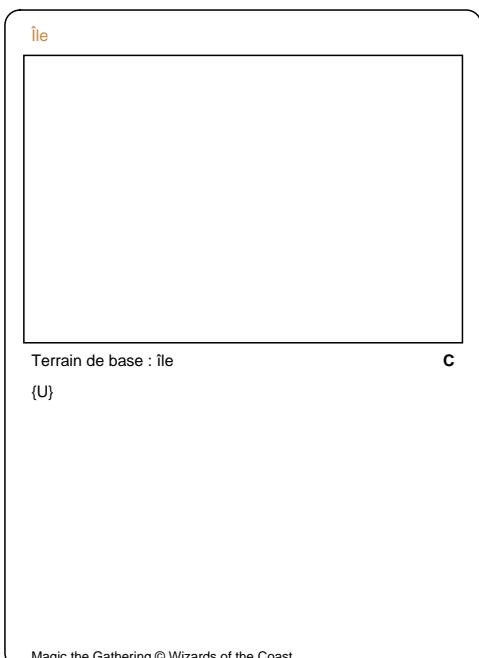
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



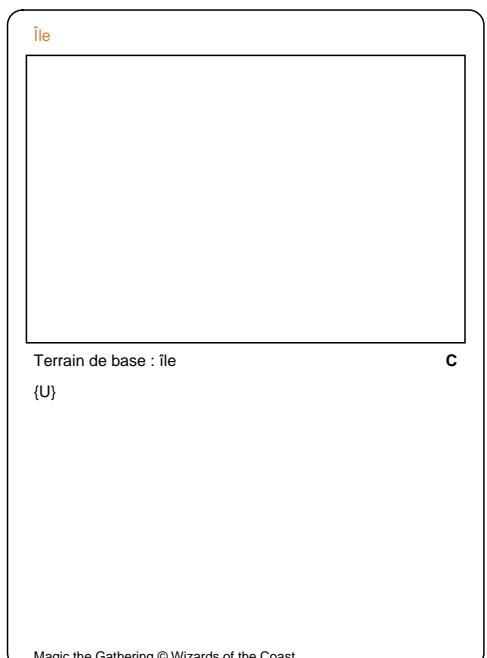
Terrain de base : île
{U}

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

Montagne

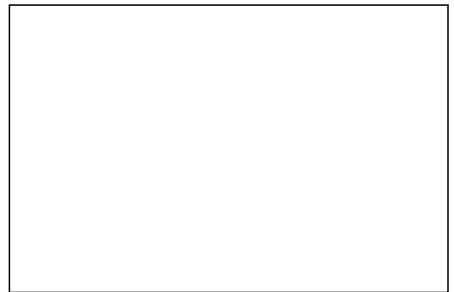


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

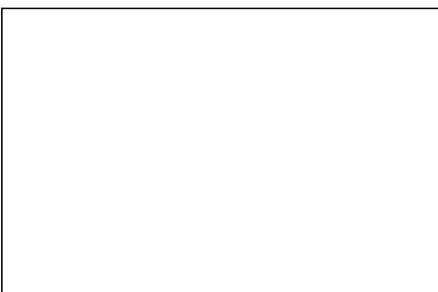


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

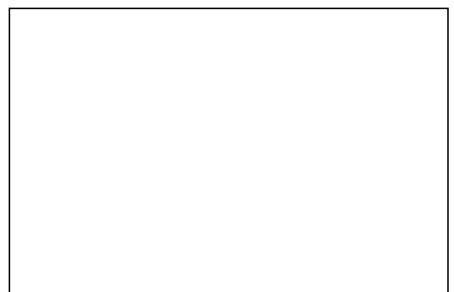


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



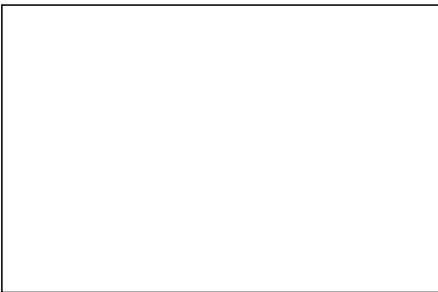
Terrain de base : montagne

<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

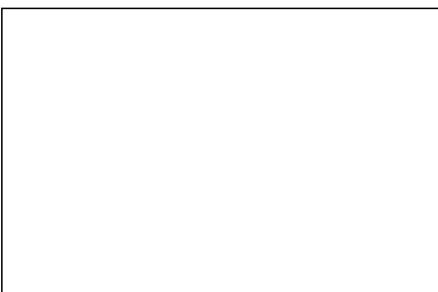


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

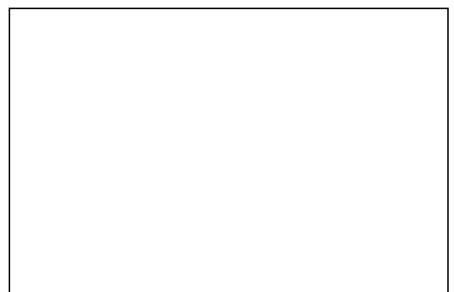


Terrain de base : montagne

<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

C

&#amp;#amp;#amp;lt;center&#amp;#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

Grimoire du Pacte des Guilde

{5}

Artifact

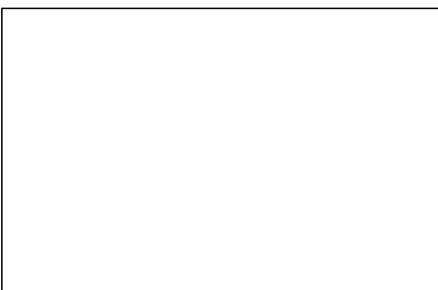
R

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

&#amp;#amp;#amp;lt;center&#amp;#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

Grimoire du Pacte des Guilde

{5}

Artifact

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc

{R}



Éphémère

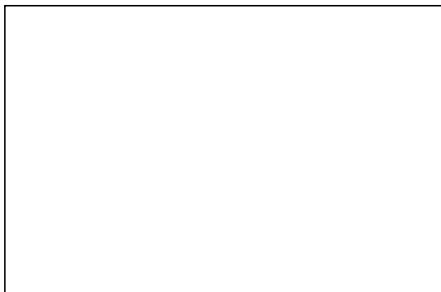
C

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc

{R}



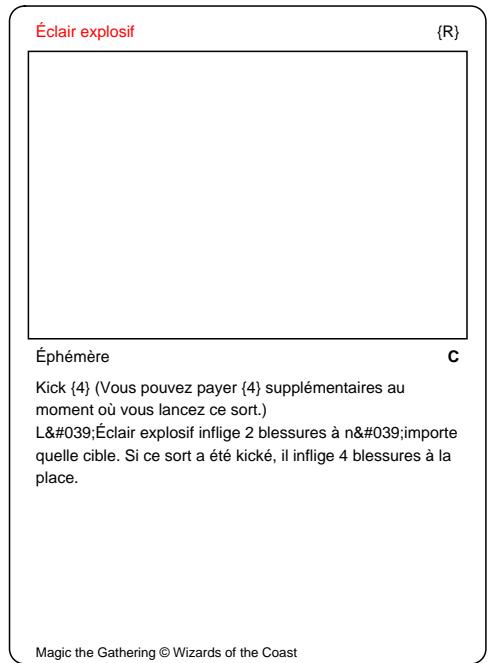
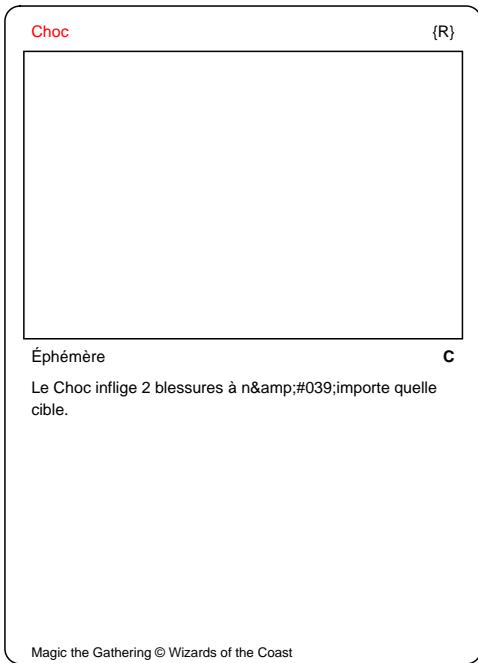
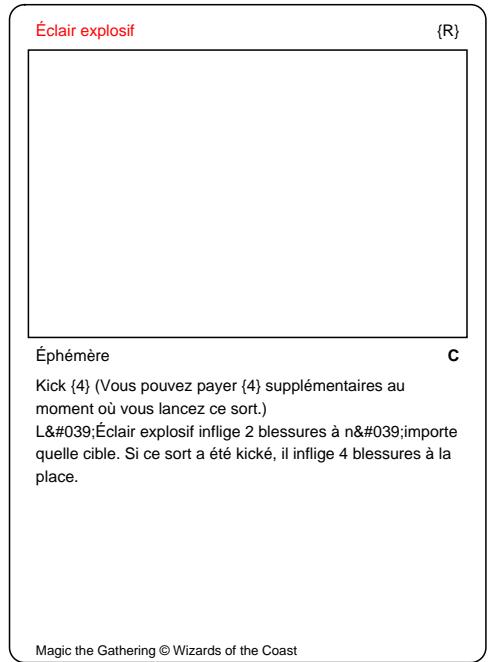
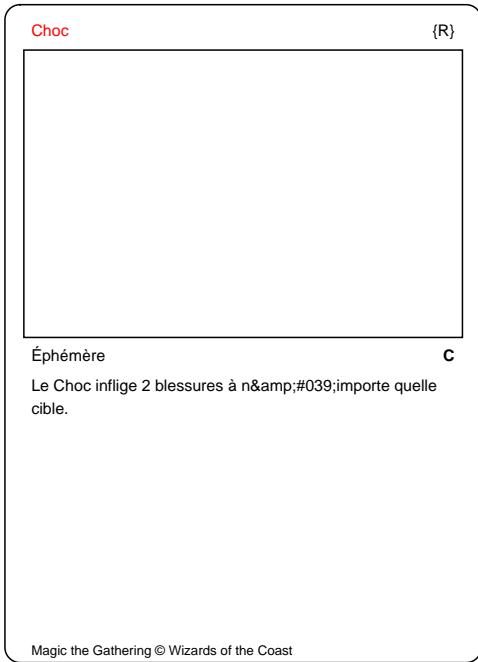
Éphémère

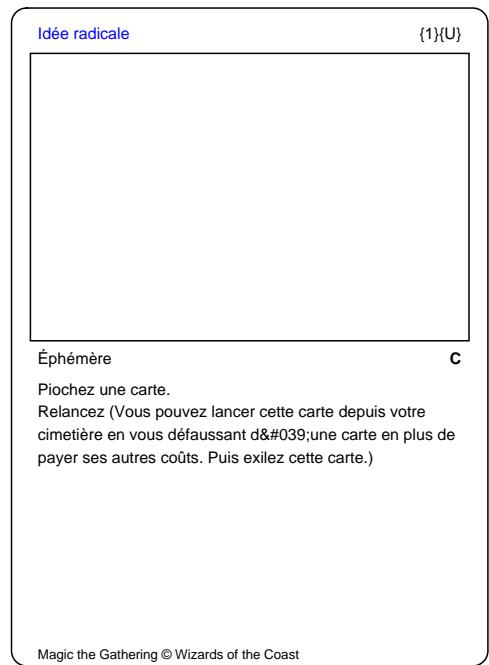
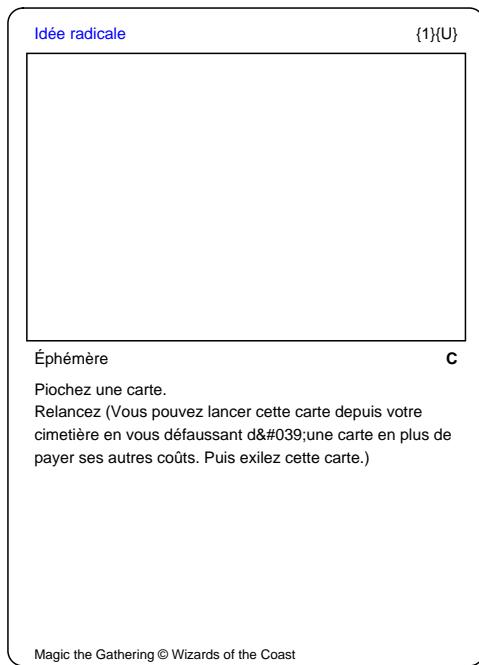
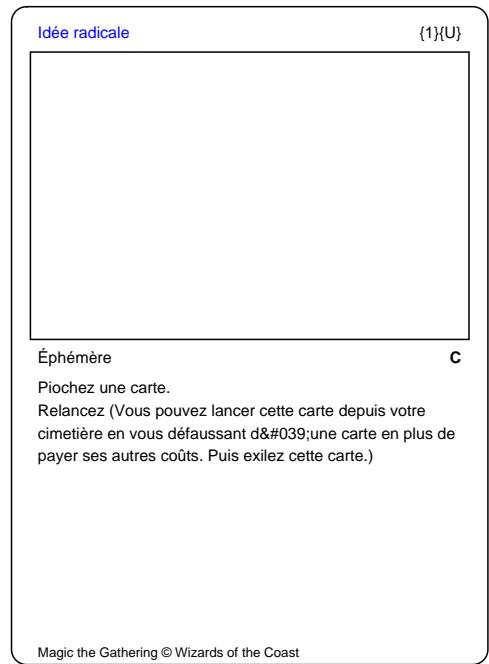
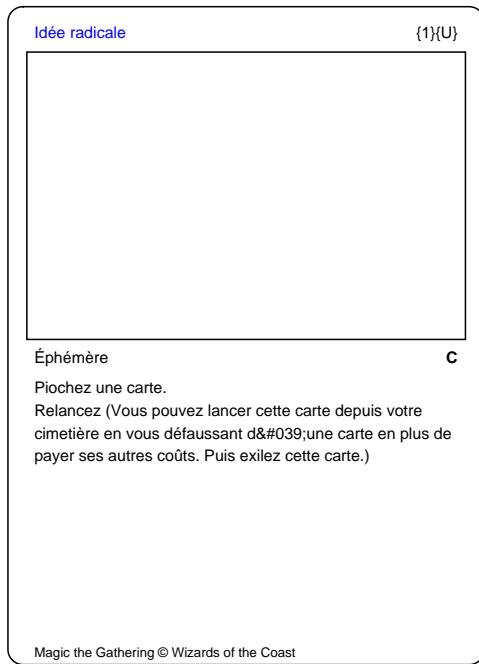
C

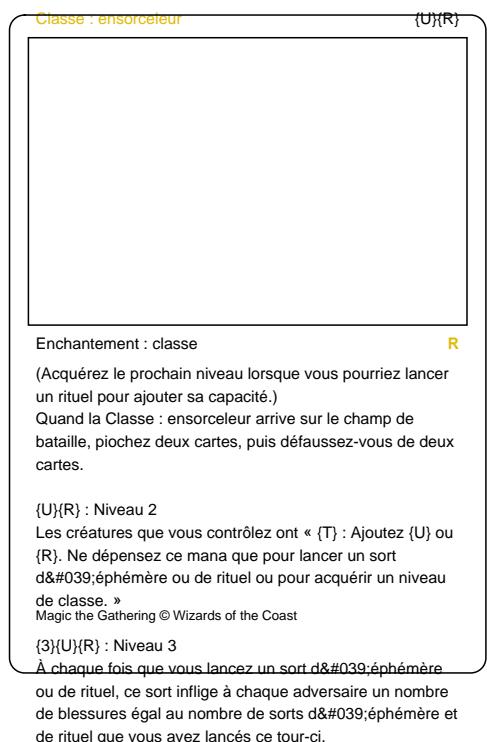
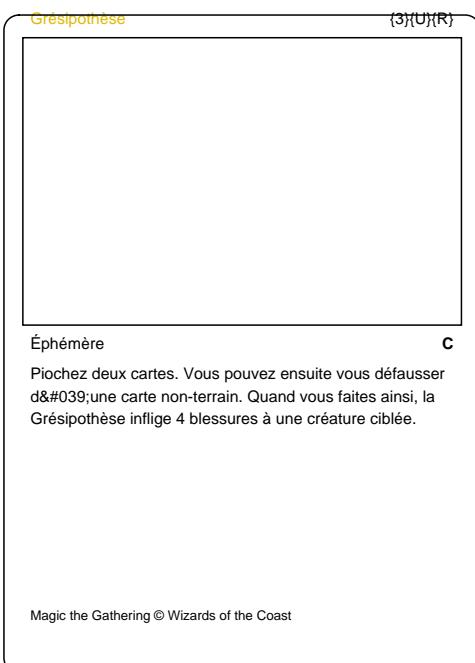
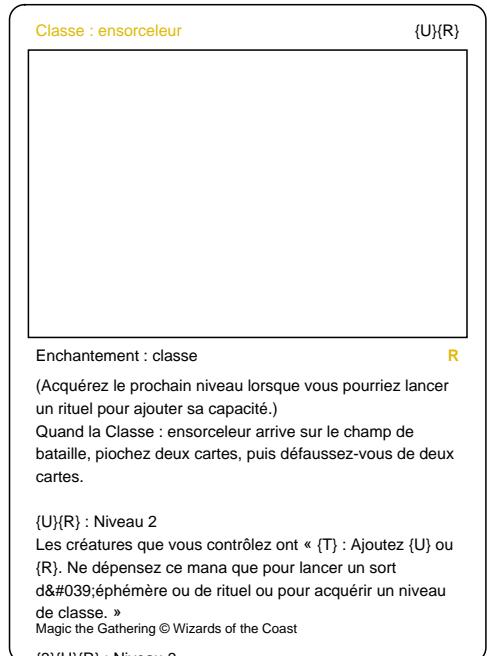
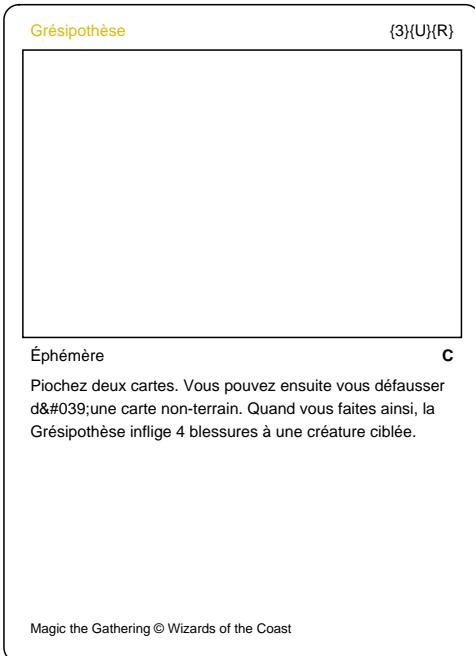
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Recherche du Cérèbropyre

{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 Cérèbropyre.
{1}{U}, retirez deux marqueurs « charge » de la Recherche du Cérèbropyre : Piochez une carte.
{1}{R}, retirez cinq marqueurs « charge » de la Recherche du Cérèbropyre : 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 Cérèbropyre

{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 Cérèbropyre.
{1}{U}, retirez deux marqueurs « charge » de la Recherche du Cérèbropyre : Piochez une carte.
{1}{R}, retirez cinq marqueurs « charge » de la Recherche du Cérèbropyre : 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 Cérèbropyre

{2}{U}{U}{R}{R}

Créature légendaire : dragon et sorcier

M

Vol

À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-Mizzet, le Cérèbropyre 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 Cérèbropyre

{2}{U}{U}{R}{R}

Créature légendaire : dragon et sorcier

M

Vol

À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-Mizzet, le Cérèbropyre 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. » (A chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci.)

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. » (A chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci.)

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