Créature : gobelin et shamane U À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire. Créature : gobelin et shamane U À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire. 2/2 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Gobelin des rues	{2}{R}		Gobelin des rues	{2}{R}
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire. À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire. À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire.					
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire. À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire. À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire.					
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire. À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire. À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire.					
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire. À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire. À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire.					
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire. À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire. À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire.					
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire. À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire. À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire.					
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire. À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire. À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire.					
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire. À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire. À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire.					
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire. À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire. À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire.					
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire. À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire. À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire.	Ontations and allocated an array			Onfatura a saladia at alcanasa	
ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire. ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire. 2/2					_
2/2	ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à cha			ou de rituel, cette créature inflige 2 bless	
	adversaire.			adversaire.	
	Г	0./0			0/0
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast Magic the Gathering @ Wizards of the Coast		2/2			2/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

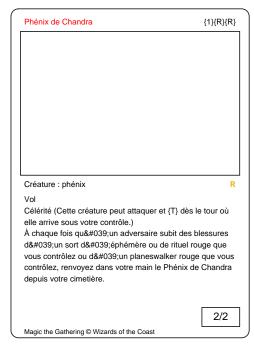
Gobelin des rues	{2}{R}
Créature : gobelin et shamane	U
À chaque fois que vous lancez un sort ou de rituel, cette créature inflige 2 ble adversaire.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

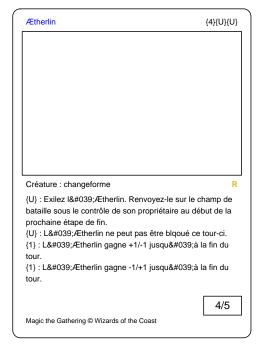
Jeune pyromancien	{1}{R}
Créature : humain et shamane	U
À chaque fois que vous lancez un sort d ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 rou Élémental.	

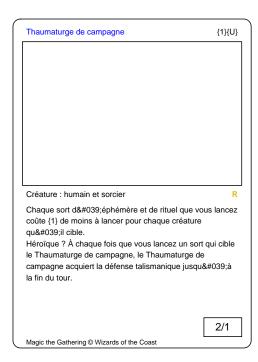
Jeune pyromancien	{1}{R}	Ogre factieux	{2}{R}{R}
Créature : humain et shamane	U	Créature : ogre et guerrier	R
À chaque fois que vous lancez un sort d' ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 rou Élémental.		À chaque fois qu'une autre créature a champ de bataille sous votre contrôle, cette +2/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la (Elle peut attaquer et {T} ce tour-ci.)	e créature gagne
	2/1		3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Jeune pyromancien	{1}{R}
Créature : humain et shamane	U
À chaque fois que vous lancez un sort d'épi ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental.	hémère
Magic the Cathering © Wizzards of the Coast	2/1

Oracle des ossements	{2}{R}{R}
Créature : minotaure et shamane	R
Célérité	
Tribut 2 (Au moment où cette créature de bataille, un adversaire de votre choi	•
marqueurs +1/+1 sur elle.) Quand I'Oracle des ossements a	
de bataille, si le tribut n'a pas été lancer une carte d'éphémère ou	
votre main sans payer son coût de mai	na.
	2/4
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	3/1







Créature : chimère

Vol, piétinement
La force de la Chimère au c?ur magique est égale au nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

*/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chimère au c?ur magique	{1}{U}{R}	Chimère au c?ur magique {1	}{U}{R}
Créature : chimère	U	Créature : chimère	U
Vol, piétinement	and finals are	Vol, piétinement	
La force de la Chimère au c?ur magique nombre de cartes d'éphémère et		La force de la Chimère au c?ur magique est égale au nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans	
cimetière.		cimetière.	
	*/3		*/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chimère au c?ur magique	{1}{U}{R}
Créature : chimère	U
Vol, piétinement	
La force de la Chimère au c?ur magiqu nombre de cartes d'éphémère e	
cimetière.	it de filder dans volle
	*/3
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	/5

Flammes du brandon	{2}{R}
Rituel	U
Les Flammes du brandon infligent 3 bles la manière que vous choisissez entre un cibles.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Flammes du brandon	{2}{R}		Flammes du brandon	{2}{R}
Rituel	U		Rituel	U
Les Flammes du brandon infligent 3 blessures répar la manière que vous choisissez entre une, deux ou			Les Flammes du brandon infligent 3 blessures répartir la manière que vous choisissez entre une, deux ou tro	
cibles.	. 0.0		cibles.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Flammes du brandon	{2}{R}
Rituel	U
Les Flammes du brandon infligent 3 ble la manière que vous choisissez entre u cibles.	

Fureur des dieux	{1}{R}{R}
Rituel	R
La Fureur des dieux inflige 3 blessures à chaqu Si une créature ayant subi des blessures de ce devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Harnacher par la force	{1}{R}{R}	Divi	ination {2}{U}
Rituel	R	Ritu	uel C
Obstination? Ce sort coûte {2}{R} de plus chaque cible après la première.	à lancer pour	Pioc	chez deux cartes.
Acquérez le contrôle de n'importe d			
créatures ciblées jusqu'à la fin du to créatures. Elles acquièrent la célérité jusq			
du tour.			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Mag	gic the Gathering © Wizards of the Coast
			,

Mortiers de mizzium	{1}{R}
Rituel	R
Les Mortiers de mizzium infligent 4 blessures à une	
créature ciblée que vous ne contrôlez pas.	
Surcharge {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort	
son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez	
texte en remplaçant toutes les occurrences de « cibl par « chaque ».)	ie(e) »
pai « criaque ».)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Divination	{2}{U}
Rituel	
Piochez deux cartes.	·
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	

















Île		Montagne
Terrain de base : île C {U}		Terrain de base : montagne C & montagne & C & montagne & C & montagne; ti; center& mp; amp; amp; gt; & amp; amp; amp; quot; 65& amp; amp; amp; quot; align=& amp; amp; amp; quot; graph/manas/bigR.jpg& amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne		Montagne

Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot;align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center&ittimg width="65" align="center&
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;ti;center>&titing width="65" align="center"src="graph/manas/bigR.jpg&	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tlt;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;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot;align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center&ittimg width="65" align="center&
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;ti;center>&titing width="65" align="center"src="graph/manas/bigR.jpg&	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tlt;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;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	Porte de la guilde d'lzzet
Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;it;center>⁢img width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg"">⁢/center>	Terrain : porte C Ce terrain arrive engagé. {T} : Ajoutez {U} ou {R}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Porte de la guilde d'Izzet	Porte de la guilde d'Izzet

С

Terrain : porte

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Izzet	Frappe foudroyante	{1}{R}
Terrain : porte C	Éphémère	С
Ce terrain arrive engagé. {T}: Ajoutez {U} ou {R}.	La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Conflagration annoncée	{1}{R}{R}{R}
Éphémère	R
La Conflagration annoncée inflige 5 ciblée ou au planeswalker ciblé. Si c regard 2. (Regardez les deux cartes	'est votre tour,
bibliothèque. Mettez n'importe	e quel nombre
d'entre elles au-dessous de v reste, au-dessus, dans n'impe	·

Frappe foudroyante	{1}{R}
Éphémère	С
La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.	

Frappe foudroyante	{1}{R}		Jet de magma {1	}{R}
4			4	
Éphémère	С		Éphémère	С
La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.			Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Frappe foudroyante	{1}{R}
Éphémère	С
La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Jet de magma	{1}{R}
Éphémère	С
Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'import quelle cible. Regard 2.	е
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Jet de magma {	1}{R}	Sang calcinant	{R}{R}
Éphémère	С	Éphémère	U
Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.		Le Sang calcinant inflige 2 blessure: Quand cette créature meurt ce tour-	
quelle Cible. Regalu 2.		inflige 3 blessures au contrôleur de	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	st

_		
	Sang calcinant {R	:}{R}
	Éphémère	U
	Le Sang calcinant inflige 2 blessures à une créature cib Quand cette créature meurt ce tour-ci, le Sang calcinan inflige 3 blessures au contrôleur de la créature.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

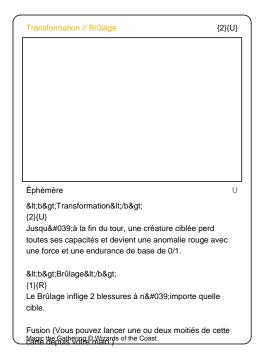
Augure de vapeur	{2}{U}{R}
Éphémère	R
Révélez les cinq cartes du dessus de vo séparez-les en deux tas. Un adversaire tas. Mettez ce tas dans votre main et l& votre cimetière.	choisit un de ces

Transformation // Brülage	{2}{U}
Éphémère	U
Transformation {2}{U} Jusqu'à la fin du tour, une créature cible toutes ses capacités et devient une anomalie une force et une endurance de base de 0/1.	•
Brûlage {1}{R} Le Brûlage inflige 2 blessures à n'impor cible.	rte quelle
Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moit Magic the Gathering © Wizards of the Coast carle depuls votre main.)	iés de cette

Créature : humain et sorcier	U
Flash (Vous pouvez lancez ce sort à tout moment pourriez lancer un éphémère) Célérité	où vous
{T}: L'Incantatrice statique d'Izzet in blessure à une créature ciblée et à chaque autre c avec le même nom que cette créature.	-
	0/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

 $\{1\}\{U\}\{R\}$

Incantatrice statique d'Izzet



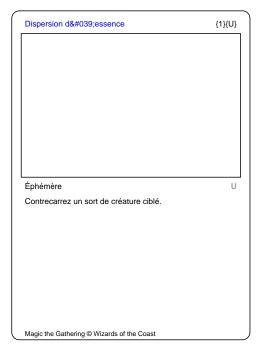
Incantatrice statique d'Izzet	{1}{U}{R}
Créature : humain et sorcier	U
Flash (Vous pouvez lancez ce sort à tout mom	ent où vous
pourriez lancer un éphémère) Célérité	
{T}: L'Incantatrice statique d'Izze blessure à une créature ciblée et à chaque au	-
avec le même nom que cette créature.	
	0/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Incantatrice statique d'Izzet {1}{	U}{R}		Elixir d'immortalité	{1}
Créature : humain et sorcier	U		Artefact	U
Flash (Vous pouvez lancez ce sort à tout moment où v pourriez lancer un éphémère) Célérité {T}: L'Incantatrice statique d'Izzet inflige blessure à une créature ciblée et à chaque autre créature vec le même nom que cette créature.	1		{2}, {T}: Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez I'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans bibliothèque de leur propriétaire.	la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Elixir d'immortalité	{1}
L	U
{2}, {T}: Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans bibliothèque de leur propriétaire.	: la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dispersement	{U}
	(0)
Éphémère	С
Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.	ŭ
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dispersement	{U}
<u></u>	
Éphémère	С
Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Dispersion d'essence

{1}{U}

Éphémère

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Dispersion d'essence	{1}{U}
Éphémère	U
Contrecarrez un sort de créature ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

phémère	С
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Négation	{1}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

