Cyclope imprévisible {3}{R}

Créature : cyclope et shamane 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

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

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

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

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

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

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

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

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**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{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

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast