

Fielleux du four

{1}{R}

Créature : élémental et bête

C

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Fiellex du four gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux du four

{1}{R}

Créature : élémental et bête

C

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Fiellex du four gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux du four

{1}{R}

Créature : élémental et bête

C

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Fiellex du four gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux du four

{1}{R}

Créature : élémental et bête

C

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Fiellex du four gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage scarifiâme

{R}

Créature : humain et sorcier

R

Prouesse

Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures non-combat à une créature qu'un adversaire contrôle, mettez autant de marqueurs -1/-1 sur cette créature à la place.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage scarifiâme

{R}

Créature : humain et sorcier

R

Prouesse

Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures non-combat à une créature qu'un adversaire contrôle, mettez autant de marqueurs -1/-1 sur cette créature à la place.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage scarifiâme

{R}

Créature : humain et sorcier

R

Prouesse

Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures non-combat à une créature qu'un adversaire contrôle, mettez autant de marqueurs -1/-1 sur cette créature à la place.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage scarifiâme

{R}

Créature : humain et sorcier

R

Prouesse

Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures non-combat à une créature qu'un adversaire contrôle, mettez autant de marqueurs -1/-1 sur cette créature à la place.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vive-lance du monastère

{R}

Créature : humain et moine

U

Célérité, prouesse

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vive-lance du monastère

{R}

Créature : humain et moine

U

Célérité, prouesse

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vive-lance du monastère

{R}

Créature : humain et moine

U

Célérité, prouesse

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vive-lance du monastère

{R}

Créature : humain et moine

U

Célérité, prouesse

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumimancienne rusée

{W}



Créature : humain et sorcier

U

Sorcellerie ? À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, la Lumimancienne rusée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumimancienne rusée

{W}



Créature : humain et sorcier

U

Sorcellerie ? À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, la Lumimancienne rusée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumimancienne rusée

{W}



Créature : humain et sorcier

U

Sorcellerie ? À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, la Lumimancienne rusée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumimancienne rusée

{W}



Créature : humain et sorcier

U

Sorcellerie ? À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, la Lumimancienne rusée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impact de Fracassecrâne

{X}{R}{R}

Rituel

M

L'Impact de Fracassecrâne inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre jusqu'à deux cibles, créatures et/ou planeswalkers. Si X est supérieur ou égal à 6, l'Impact de Fracassecrâne inflige deux fois X blessures réparties comme vous le désirez entre ces cibles à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passer à travers

{R}

Rituel

C

Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour. (Chacune de ces créatures peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.) Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impact de Fracassecrâne

{X}{R}{R}

Rituel

M

L'Impact de Fracassecrâne inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre jusqu'à deux cibles, créatures et/ou planeswalkers. Si X est supérieur ou égal à 6, l'Impact de Fracassecrâne inflige deux fois X blessures réparties comme vous le désirez entre ces cibles à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passer à travers

{R}

Rituel

C

Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour. (Chacune de ces créatures peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.) Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passer à travers

{R}

Rituel

C

Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour. (Chacune de ces créatures peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.) Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dilacérer

{R}{W}

Rituel

U

Choisissez un ?
? Dilacérer inflige 3 blessures à une cible, créature ou planeswalker.
? Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passer à travers

{R}

Rituel

C

Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour. (Chacune de ces créatures peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.) Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dilacérer

{R}{W}

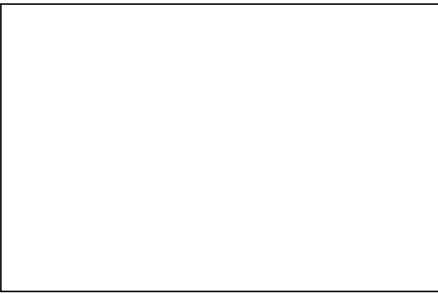
Rituel

U

Choisissez un ?
? Dilacérer inflige 3 blessures à une cible, créature ou planeswalker.
? Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



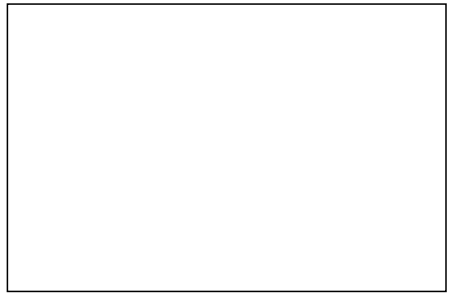
Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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;&gt;&lt;/center&p;>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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;&gt;&lt;/center&p;>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

<center>
<img width="65"
<align="center"
<src="graph/manas/bigR.jpg"
</center>
</p>
</div>
<div data-bbox="143 345 313 355" data-label="Text">
<p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>
</div>
</div>
<div data-bbox="644 68 682 80" data-label="Section-Header">
<h3>Plaine</h3>
</div>
<div data-bbox="643 83 929 212" data-label="Image">

</div>
<div data-bbox="644 213 760 225" data-label="Text">
<p>Terrain de base : plaine</p>
</div>
<div data-bbox="913 214 929 225" data-label="Text">
<p>C</p>
</div>
<div data-bbox="644 227 929 289" data-label="Text">
<p><center>
<img width="65"
<align="center"
<src="graph/manas/bigW.jpg"
</center>
</p>
</div>
<div data-bbox="644 345 820 355" data-label="Text">
<p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>
</div>
</div>
<div data-bbox="143 465 194 477" data-label="Section-Header">
<h3>Montagne</h3>
</div>
<div data-bbox="142 480 418 609" data-label="Image">

</div>
<div data-bbox="143 609 273 621" data-label="Text">
<p>Terrain de base : montagne</p>
</div>
<div data-bbox="402 610 418 621" data-label="Text">
<p>C</p>
</div>
<div data-bbox="143 623 416 686" data-label="Text">
<p><center>
<img width="65"
<align="center"
<src="graph/manas/bigR.jpg"
</center>
</p>
</div>
<div data-bbox="143 742 313 752" data-label="Text">
<p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>
</div>
</div>
<div data-bbox="644 465 682 477" data-label="Section-Header">
<h3>Plaine</h3>
</div>
<div data-bbox="643 480 929 609" data-label="Image">

</div>
<div data-bbox="644 609 760 621" data-label="Text">
<p>Terrain de base : plaine</p>
</div>
<div data-bbox="913 610 929 621" data-label="Text">
<p>C</p>
</div>
<div data-bbox="644 623 929 686" data-label="Text">
<p><center>
<img width="65"
<align="center"
<src="graph/manas/bigW.jpg"
</center>
</p>
</div>
<div data-bbox="644 742 820 752" data-label="Text">
<p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>
</div>
</div>
<div data-bbox="644 956 820 967" data-label="Page-Footer">
<p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>
</div>

Plaine



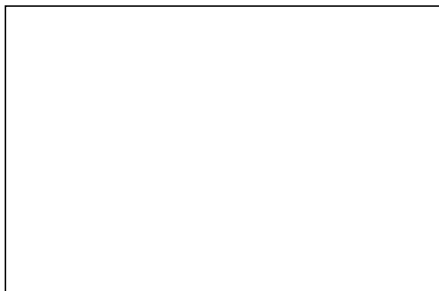
Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Point de vue exaltant



Terrain

R

Le Point de vue exaltant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Point de vue exaltant



Terrain

R

Le Point de vue exaltant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises



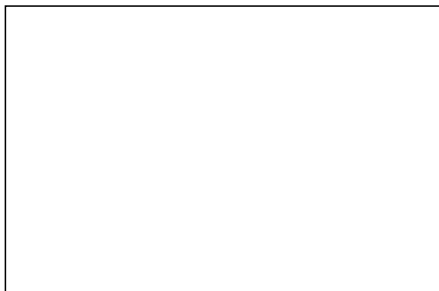
Terrain

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez
une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez
une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez
une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez
une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance mutagénique

{GP}

Éphémère

U

{{GP}} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance mutagénique

{GP}

Éphémère

U

{{GP}} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance mutagénique

{GP}

Éphémère

U

{{GP}} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance mutagénique

{GP}

Éphémère

U

{{GP}} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force brute

{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force brute

{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à nimporte quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tire-boyaux

{RP}

Éphémère

C

{RP} peut être payé au choix avec {R} ou deux points de vie.)
Le Tire-boyaux inflige 1 blessure à nimporte quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à nimporte quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tire-boyaux

{RP}

Éphémère

C

{RP} peut être payé au choix avec {R} ou deux points de vie.)
Le Tire-boyaux inflige 1 blessure à nimporte quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

M

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice d'éclairs

{R}{W}

Éphémère

U

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

M

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice d'éclairs

{R}{W}

Éphémère

U

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manamorphose

{1}{RG}

Éphémère

U

Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manamorphose

{1}{RG}

Éphémère

U

Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manamorphose

{1}{RG}

Éphémère

U

Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manamorphose

{1}{RG}

Éphémère

U

Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcaniste de la Horde de l'effroi

{1}{R}

Créature : zombie et sorcier

R

Piétinement

À chaque fois que l'Arcaniste de la Horde de l'effroi attaque, vous pouvez lancer depuis votre cimetière une carte d'éphémère ou de rituel ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à la force de l'Arcaniste de la Horde de l'effroi sans payer son coût de mana. Si cette carte devait être mise dans votre cimetière ce tour-ci, exilez-la à la place.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grande maîtresse âmefeu

{1}{W}

Créature : humain et moine

M

Lien de vie

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous contrôlez ont le lien de vie.

{2}{UR}{UR} : La prochaine fois, ce tour-ci, que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel depuis votre main, mettez cette carte dans votre main à la place de votre cimetière au moment où elle se résout.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin des rues

{2}{R}

Créature : gobelin et shaman

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

Scribe de lumière léonin

{1}{W}

Créature : chat et clerc

R

Sorcellerie ? À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lurrus de la Tanière des rêves

{1}{WB}{WB}

Créature légendaire : chat et cauchemar

R

Compagnon ? Chaque carte de permanent de votre deck de départ a un coût converti de mana inférieur ou égal à 2. (Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la mettre dans votre main depuis l'extérieur de la partie pour {3} lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Lien de vie

Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort de permanent d'une valeur de mana inférieure ou égale à 2 depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de lave

{R}

Rituel : arcane

C

La Pointe de lave inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclairer la piste

{2}{R}

Rituel

U

Spectacle {R}

Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque.

Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation

{1}{BP}{BP}

Éphémère

U

({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

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

Rage de bataille temurienne

{1}{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.
Férocité ? Cette créature acquiert aussi le piétinement jusqu'à la fin du tour si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dard de lave

{R}

Éphémère

C

Le Dard de lave inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Flashback ? Sacrifiez une montagne. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvagerie revigorée

{1}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Une créature ciblée gagne +4/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

? Deux créatures ciblées gagnent +2/+0 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abri

{1}{W}

Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usure // Déchiqueture

{1}{R}

Éphémère

U

Détruisez un artefact ciblé.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédiction de l'apôtre

{1}{WP}

Éphémère

C

({WP} peut être payé au choix avec {W} ou 2 points de vie.)

Un artefact ciblé ou une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre les artefacts ou contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast