

Hibou de l'augure

{1}{U}

Créature : oiseau

C

Vol

Quand le Hibou de l'augure arrive sur le champ de bataille, regard 3. (Pour appliquer regard 3, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électromancien goblin

{U}{R}

Créature : goblin 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

Chimère au cœur magique

{1}{U}{R}

Créature : chimère

U

Vol, piétinement

La force de la Chimère au cœur magique est égale au nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

\*3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaut stroboscopique

{R}

Rituel

C

Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour. (Elle inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafre de flammes

{R}

Rituel

C

La Balafre de flammes inflige 4 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère bouillonnante

{R}

Rituel

C

Rappel {3}

Une créature ciblée gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charge téméraire

{R}

Rituel

C

Une créature ciblée gagne +3/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Flashback {2}{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau volcanique

{1}{R}

Rituel

C

Le Marteau volcanique inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempête tourbillonnante de sable

{3}{R}

Rituel

C

La Tempête tourbillonnante de sable inflige 5 blessures à chaque créature sans le vol si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation

{U}

Rituel

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez mélanger.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Embuscade de flammes

{1}{R}

Rituel

C

L'Embuscade de flammes inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passe-passe

{U}

Rituel

C

Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination

{U}

Rituel

C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard du sorcier

{U}

Rituel

C

Regardez la main d'un adversaire ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présage

{U}

Rituel

C

Regardez les trois cartes du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez faire que ce joueur mélange. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonde gitaxienne

{UP}

Rituel

C

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

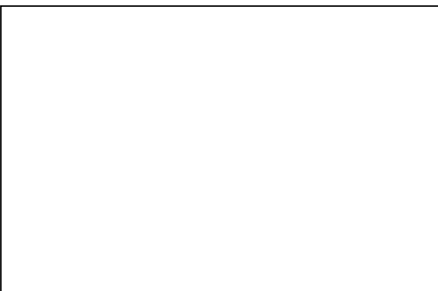
Regardez la main d'un joueur ciblé.

Piochez une carte

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Visions nées du sérum

{U}



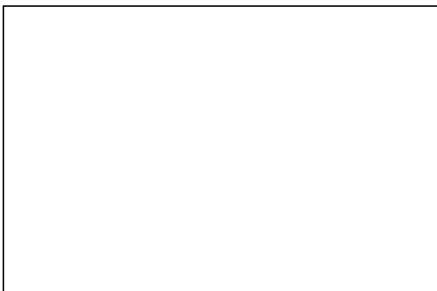
Rituel

U

Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Chauferrie d'Izzet



Terrain

U

La Chauferrie d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.  
Quand la Chauferrie d'Izzet arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.  
{T} : Ajoutez {U}{R}.

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

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



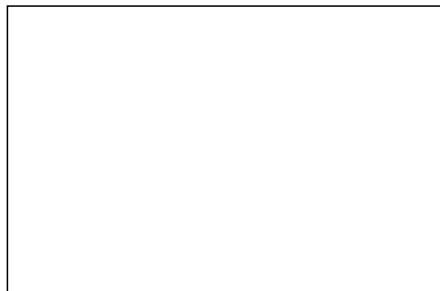
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

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



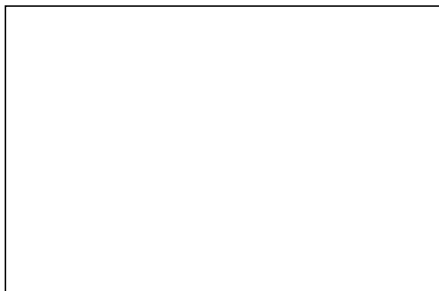
Terrain de base : montagne

**C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

**C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



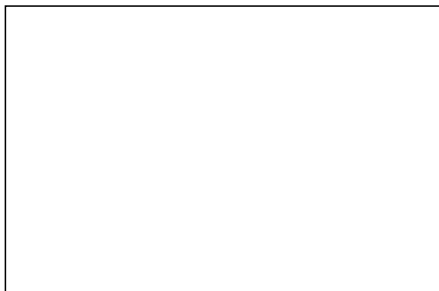
Terrain de base : montagne

**C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

**C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

**C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



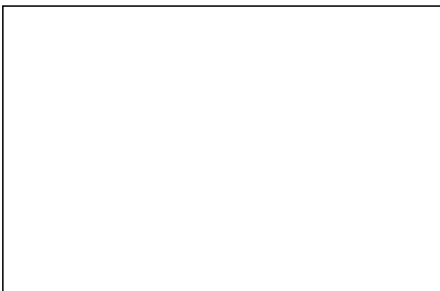
Terrain de base : montagne

**C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



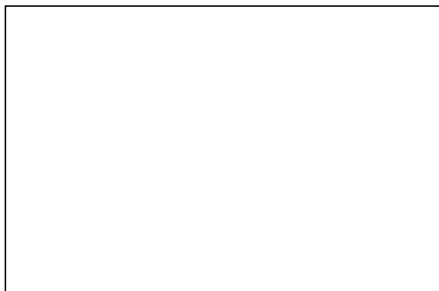
Terrain de base : montagne

**C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

**C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Porte de la guilde d'Izzet



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amulette du voyageur

{1}



Artefact

C

{1}, sacrifiez l'Amulette du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole du voyageur

{1}



Artefact

C

{2}, {T}, sacrifiez la Babiole du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brindille du vagabond

{1}

Artefact

C

{1}, sacrifiez la Brindille du vagabond : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Allumage

{1}{R}

Éphémère

C

L'Allumage inflige 3 blessures à une créature ciblée. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, l'Allumage inflige 3 blessures au contrôleur de cette créature. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accélération

{1}{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute ardente

{5}{R}

Éphémère

C

La Chute ardente inflige 5 blessures à une créature ciblée.

Recyclage de terrain de base {1}{R} ({1}{R}), défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fétiche de fièvre

{R}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Une créature ciblée acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

? Le Charme de fièvre inflige 3 blessures à une créature Sorcier ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux pourpres

{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée devient rouge et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu de l'âme

{2}{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force 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

Force de titan

{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+1 jusqu'à la fin du tour.  
Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}

Éphémère

C

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe  
quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur psychotique

{1}{R}

Éphémère

C

Une créature multicolore ciblée acquiert la double initiative  
jusqu'à la fin du tour.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Giclée d'étincelles

{R}

Éphémère

C

La Giclée d'étincelles inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Recyclage {R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinération

{1}{R}

Éphémère

C

L'Incinération inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.  
Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immolez les impurs !

{1}{R}

Éphémère

C

Immolez les impurs ! inflige 3 blessures à une créature ciblée. Si cette créature a l'infection, Immolez les impurs ! inflige 3 blessures au contrôleur de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance calcinante

{1}{R}

Éphémère

C

La Lance calcinante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poings de l'enclume

{1}{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +4/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vitesse stupéfiante

{1}{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de sang

{1}{R}

Éphémère

C

Si la créature ciblée a une endurance de 5 ou plus, elle gagne +4/-4 jusqu'à la fin du tour. Sinon, elle gagne +4/-X jusqu'à la fin du tour, X étant son endurance moins 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailes de Velis Vel

{1}{U}

Éphémère tribal : changeforme

C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.) Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée a une force et une endurance de base de 4/4, acquiert tous les types de créature, et acquiert le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier de dispersion

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé si sa valeur de mana est inférieure ou égale à la valeur de mana la plus élevée parmi les permanents que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de saphir

{U}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Un joueur ciblé pioche une carte au début de l'entretien du prochain tour.

? Une créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée qu'un adversaire contrôle passe hors phase.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de piraterie

{U}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Une créature ciblée acquiert la traversée des îles jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être bloquée tant le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Un joueur ciblé se défait d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairvoyance

{U}

Éphémère

C

Regardez la main du joueur ciblé.

Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confusion

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé qui cible une créature.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déviation

{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement

{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écurage de pensée

{U}

Éphémère

C

Un joueur ciblé meule deux cartes.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouille obsessionnelle

{U}

Éphémère

C

Piochez une carte.  
Folie {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin du voyage

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé qui cible une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mots de sagesse

{1}{U}

Éphémère

C

Vous piochez deux cartes, puis chaque autre joueur pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option

{U}

Éphémère

C

Regard 1.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peau de mizzium

{U}

Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +0/+1 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.  
Surcharge {1}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prohibition

{1}{U}

Éphémère

C

Kick {2}

Contrecarrez un sort ciblé si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2. Si ce sort a été kické, contrecarrez ce sort si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récidive

{1}{U}

Éphémère

C

Retournez une créature avec une capacité de mue ciblée face cachée.  
Recyclage {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayon d'effacement

{U}

Éphémère

C

Un joueur ciblé meule une carte.  
Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard furtif

{U}

Éphémère

C

Regardez la main d'un joueur ciblé.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Remue-méninges

{U}

Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Sonder les brumes

{U}

Éphémère : arcane

C

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Sagacité du mage

{1}{U}

Éphémère

C

Une créature ciblée acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour.  
Recyclage {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Submersion dans le tourbillon

{1}{U}

Éphémère

C

Confrontez un adversaire et renvoyez ensuite une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Si vous gagnez, vous pouvez mettre cette créature au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions traumatisantes

{3}{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé.

Recyclage de terrain de base {1}{U} ({1}{U}),  
défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre  
bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la,  
mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décoction hématoptyre

{2}{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature que vous contrôlez

{R}, sacrifiez la créature enchantée : La Décoction  
hématoptyre inflige à chaque créature autant de blessures  
que la force de la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de mystère

{1}{U}

Éphémère : arcane

C

La créature ciblée acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour et  
ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Imprégnation d'arcane ? Renvoyez une créature bleue que  
vous contrôlez dans la main de son propriétaire. (Au  
moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez  
révéler cette carte depuis votre main et payer son coût  
d'imprégnation. Si vous faites ainsi, ajoutez les effets de  
cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Influence du Dominus

{UR}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1  
et elle a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou  
de capacités.)

Tant que la créature enchantée est rouge, elle gagne +1/+1  
et elle a la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

