

Thermo-alchimiste

{1}{R}

Créature : humain et shamanes

U

Défenseur

{T} : Le Thermo-alchimiste inflige 1 blessure à chaque adversaire.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, dégagez le Thermo-alchimiste.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thermo-alchimiste

{1}{R}

Créature : humain et shamanes

U

Défenseur

{T} : Le Thermo-alchimiste inflige 1 blessure à chaque adversaire.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, dégagez le Thermo-alchimiste.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thermo-alchimiste

{1}{R}

Créature : humain et shamanes

U

Défenseur

{T} : Le Thermo-alchimiste inflige 1 blessure à chaque adversaire.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, dégagez le Thermo-alchimiste.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thermo-alchimiste

{1}{R}

Créature : humain et shamanes

U

Défenseur

{T} : Le Thermo-alchimiste inflige 1 blessure à chaque adversaire.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, dégagez le Thermo-alchimiste.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide de perfection
{3}{U}{U}

Créature : insecte et horreur

R

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 bleue Humain et Sorcier. Puis si vous contrôlez au moins trois sorciers, transformez le Guide de perfection.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide de perfection
{3}{U}{U}

Créature : insecte et horreur

R

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 bleue Humain et Sorcier. Puis si vous contrôlez au moins trois sorciers, transformez le Guide de perfection.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide de perfection
{3}{U}{U}

Créature : insecte et horreur

R

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 bleue Humain et Sorcier. Puis si vous contrôlez au moins trois sorciers, transformez le Guide de perfection.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homoncule curieux
{1}{U}

Créature : homoncule

U

{T} : Ajoutez {C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort d'éphémère ou de rituel.

Au début de votre entretien, s'il y a au moins trois cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, transformez l'Homoncule curieux.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homoncule curieux

{1}{U}

Créature : homoncule

U

{T} : Ajoutez {C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort d'éphémère ou de rituel.

Au début de votre entretien, s'il y a au moins trois cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, transformez l'Homoncule curieux.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homoncule curieux

{1}{U}

Créature : homoncule

U

{T} : Ajoutez {C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort d'éphémère ou de rituel.

Au début de votre entretien, s'il y a au moins trois cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, transformez l'Homoncule curieux.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homoncule curieux

{1}{U}

Créature : homoncule

U

{T} : Ajoutez {C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort d'éphémère ou de rituel.

Au début de votre entretien, s'il y a au moins trois cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, transformez l'Homoncule curieux.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lambeaux de lucidité

{2}{R}

Rituel

U

Renvoyez dans votre main jusqu'à une carte d'éphémère ciblée et jusqu'à une carte de rituel ciblée de votre cimetière, puis défaussez-vous d'une carte. Exilez les Lambeaux de lucidité.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lambeaux de lucidité

{2}{R}

Rituel

U

Renvoyez dans votre main jusqu'à une carte d'éphémère ciblée et jusqu'à une carte de rituel ciblée de votre cimetière, puis défaussez-vous d'une carte. Exilez les Lambeaux de lucidité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faire l'inventaire

{1}{U}

Rituel

C

Piochez une carte, puis piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes appelées Faire l'inventaire dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lambeaux de lucidité

{2}{R}

Rituel

U

Renvoyez dans votre main jusqu'à une carte d'éphémère ciblée et jusqu'à une carte de rituel ciblée de votre cimetière, puis défaussez-vous d'une carte. Exilez les Lambeaux de lucidité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faire l'inventaire

{1}{U}

Rituel

C

Piochez une carte, puis piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes appelées Faire l'inventaire dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faire l'inventaire

{1}{U}

Rituel

C

Piochez une carte, puis piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes appelées Faire l'inventaire dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faufilement spatial

{U}

Rituel

C

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
La créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faire l'inventaire

{1}{U}

Rituel

C

Piochez une carte, puis piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes appelées Faire l'inventaire dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faufilement spatial

{U}

Rituel

C

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
La créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fauflement spatial

{U}

Rituel

C

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
La créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants shivâns

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Les Brisants shivâns vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fauflement spatial

{U}

Rituel

C

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
La créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants shivâns

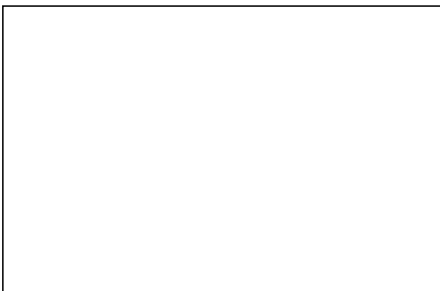
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Les Brisants shivâns vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants shivâns



Terrain

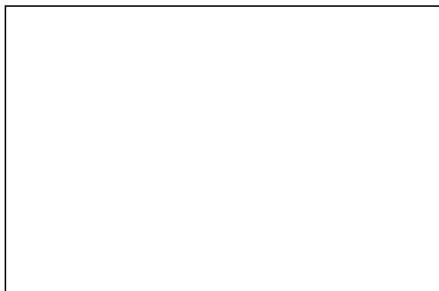
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Les Brisants shivâns vous infligent 1 blessure.

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

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

Fumerolle vagabonde



Terrain

R

La Fumerolle vagabonde arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{2}{U}{R} : Jusqu'à la fin du tour, la Fumerolle vagabonde devient une créature 1/4 bleue et rouge Élémental avec « {0} : Échangez la force et l'endurance de cette créature jusqu'à la fin du tour. » C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumerolle vagabonde



Terrain

R

La Fumerolle vagabonde arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{2}{U}{R} : Jusqu'à la fin du tour, la Fumerolle vagabonde devient une créature 1/4 bleue et rouge Élémental avec «

{0} : Échangez la force et l'endurance de cette créature jusqu'à la fin du tour. » C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumerolle vagabonde



Terrain

R

La Fumerolle vagabonde arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{2}{U}{R} : Jusqu'à la fin du tour, la Fumerolle vagabonde devient une créature 1/4 bleue et rouge Élémental avec «

{0} : Échangez la force et l'endurance de cette créature jusqu'à la fin du tour. » C'est toujours un terrain.

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

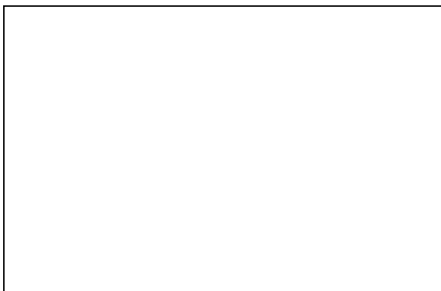
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



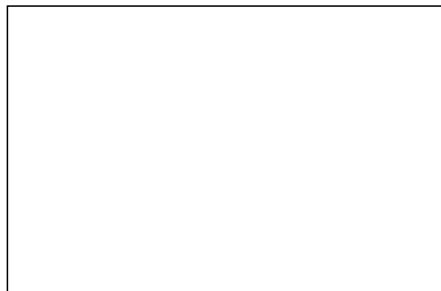
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac des hautes terres



Terrain

U

Le Lac des hautes terres arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac des hautes terres



Terrain

U

Le Lac des hautes terres arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



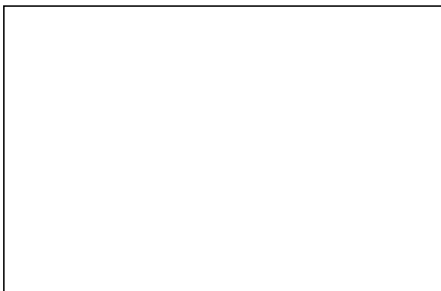
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



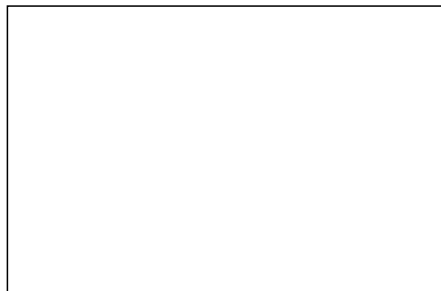
Terrain de base : montagne

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

{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombardement galvanique

{R}

Éphémère

C

Le Bombardement galvanique inflige X blessures à une créature ciblée, X étant 2 plus le nombre de cartes appelées Bombardement galvanique dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombardement galvanique

{R}

Éphémère

C

Le Bombardement galvanique inflige X blessures à une créature ciblée, X étant 2 plus le nombre de cartes appelées Bombardement galvanique dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombardement galvanique

{R}

Éphémère

C

Le Bombardement galvanique inflige X blessures à une créature ciblée, X étant 2 plus le nombre de cartes appelées Bombardement galvanique dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion ardente

{R}

Éphémère

C

L'Impulsion ardente inflige 2 blessures à une créature ciblée.

<i>>Maîtrise de sort</i> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, l'Impulsion ardente inflige 3 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion ardente

{R}

Éphémère

C

L'Impulsion ardente inflige 2 blessures à une créature ciblée.

<i>>Maîtrise de sort</i> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, l'Impulsion ardente inflige 3 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion ardente

{R}

Éphémère

C

L'Impulsion ardente inflige 2 blessures à une créature ciblée.

<i>>Maîtrise de sort</i> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, l'Impulsion ardente inflige 3 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion ardente

{R}

Éphémère

C

L'Impulsion ardente inflige 2 blessures à une créature ciblée.

<i>>Maîtrise de sort</i> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, l'Impulsion ardente inflige 3 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abolir

{1}{U}

Éphémère

U

Renvoyez un sort ciblé ou une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abolir

{1}{U}

Éphémère

U

Renvoyez un sort ciblé ou une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abolir

{1}{U}

Éphémère

U

Renvoyez un sort ciblé ou une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anticipation

{1}{U}

Éphémère

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste en dessous dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anticipation

{1}{U}

Éphémère

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste en dessous dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anticipation

{1}{U}

Éphémère

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste en dessous dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anticipation

{1}{U}

Éphémère

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste en dessous dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtriser la tempête

{2}{R}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel depuis votre main, vous pouvez lancer une carte ciblée ayant le même nom que ce sort depuis votre cimetière. (Vous payez toujours ses coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtriser la tempête

{2}{R}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel depuis votre main, vous pouvez lancer une carte ciblée ayant le même nom que ce sort depuis votre cimetière. (Vous payez toujours ses coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tisseur de foudre

{2}{R}

Créature : humain et shaman

U

Portée

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Tisseur de foudre inflige 1 blessure à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtriser la tempête

{2}{R}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel depuis votre main, vous pouvez lancer une carte ciblée ayant le même nom que ce sort depuis votre cimetière. (Vous payez toujours ses coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tisseur de foudre

{2}{R}

Créature : humain et shaman

U

Portée

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Tisseur de foudre inflige 1 blessure à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jori En, plongeuse des ruines

{1}{U}{R}

Créature légendaire : ondin et sorcier

R

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort chaque tour, piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exhortation inquisitoire

{1}{U}

Rituel

C

Engagez une créature ciblée. Elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

Enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jori En, plongeuse des ruines

{1}{U}{R}

Créature légendaire : ondin et sorcier

R

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort chaque tour, piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exhortation inquisitoire

{1}{U}

Rituel

C

Engagez une créature ciblée. Elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

Enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur déchainée

{2}{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +1/+1 et 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

Chirurgie invasive

{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort de rituel ciblé.
<i>Délire</i> ? S'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du contrôleur de ce sort n'importe quel nombre de cartes avec le même nom que ce sort et exilez-les, puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur déchainée

{2}{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +1/+1 et 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

Chirurgie invasive

{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort de rituel ciblé.
<i>Délire</i> ? S'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du contrôleur de ce sort n'importe quel nombre de cartes avec le même nom que ce sort et exilez-les, puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chirurgie invasive

{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort de rituel ciblé.

<i>>Délire</i> ? S'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du contrôleur de ce sort n'importe quel nombre de cartes avec le même nom que ce sort et exilez-les, puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracassement du vide

{1}{U}{U}

Éphémère

U

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-la à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracassement du vide

{1}{U}{U}

Éphémère

U

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-la à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast