Fêtard du hourvari {6}{R}{R}

Créature : diable et horreur R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.
Prouesse
Quand le Fêtard du hourvari arrive sur le champ de bataille, défaussez-vous de votre main, puis piochez trois cartes.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme de Jace {U}

Créature : illusion U

Vol
Le Phantasme de Jace gagne +4/+4 tant qu'un adversaire a au moins dix cartes dans son cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fêtard du hourvari {6}{R}{R}

Créature : diable et horreur R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.
Prouesse
Quand le Fêtard du hourvari arrive sur le champ de bataille, défaussez-vous de votre main, puis piochez trois cartes.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme de Jace {U}

Créature : illusion U

Vol
Le Phantasme de Jace gagne +4/+4 tant qu'un adversaire a au moins dix cartes dans son cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspicacité magmatique {R}

Rituel U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte de terrain.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspicacité magmatique {R}

Rituel U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte de terrain.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspicacité magmatique {R}

Rituel U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte de terrain.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil en sursaut {2}{U}{U}

Rituel M

Un adversaire ciblé meule treize cartes.
{3}{U}{U} : Mettez l'Éveil en sursaut sur le champ de bataille, transformé, depuis votre cimetière. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talent du télépathe {2}{U}{U}

Rituel R

L'adversaire ciblé révèle les sept cartes du dessus de sa bibliothèque. Vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel parmi elles sans payer son coût de mana. Ce joueur met ensuite le reste dans son cimetière.
Maîtrise de sort ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, vous pouvez lancer jusqu'à deux sorts d'éphémère et/ou de rituel parmi les cartes révélées à la place d'une.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talent du télépathe {2}{U}{U}

Rituel R

L'adversaire ciblé révèle les sept cartes du dessus de sa bibliothèque. Vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel parmi elles sans payer son coût de mana. Ce joueur met ensuite le reste dans son cimetière.
Maîtrise de sort ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, vous pouvez lancer jusqu'à deux sorts d'éphémère et/ou de rituel parmi les cartes révélées à la place d'une.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talent du télépathe {2}{U}{U}

Rituel R

L'adversaire ciblé révèle les sept cartes du dessus de sa bibliothèque. Vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel parmi elles sans payer son coût de mana. Ce joueur met ensuite le reste dans son cimetière.
Maîtrise de sort ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, vous pouvez lancer jusqu'à deux sorts d'éphémère et/ou de rituel parmi les cartes révélées à la place d'une.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague de submersion {2}{U}{U}

Rituel R

Renvoyez toutes les créatures dans les mains de leurs propriétaires, excepté les krakens, les léviathans, les pieuvres et les serpents.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague de submersion {2}{U}{U}

Rituel R

Renvoyez toutes les créatures dans les mains de leurs propriétaires, excepté les krakens, les léviathans, les pieuvres et les serpents.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre

Terrain R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre

Terrain R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre

Terrain R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre

Terrain R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

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

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

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

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

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

Temple de la révélation

Terrain **R**

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation

Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation

Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation

Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, pyromaîtresse {2}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra M

{+1} : Chandra, pyromaîtresse inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker, et 1 blessure à jusqu'à une créature ciblée que ce joueur ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle. Cette créature ne peut pas bloquer ce tour-ci.

{+0} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la jouer ce tour-ci.

{-7} : Exilez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. Choisissez une carte d'éphémère ou de rituel exilée de cette manière et copiez-la trois fois. Vous pouvez lancer les copies sans payer leur coût de mana.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, pyromaîtresse {2}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra M

{+1} : Chandra, pyromaîtresse inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker, et 1 blessure à jusqu'à une créature ciblée que ce joueur ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle. Cette créature ne peut pas bloquer ce tour-ci.

{+0} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la jouer ce tour-ci.

{-7} : Exilez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. Choisissez une carte d'éphémère ou de rituel exilée de cette manière et copiez-la trois fois. Vous pouvez lancer les copies sans payer leur coût de mana.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, expert en mémoire {3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace M

{+1} : Piochez une carte. Un joueur ciblé meule une carte.

{+0} : Un joueur ciblé meule dix cartes.

{-7} : N'importe quel nombre de joueurs ciblés piochent chacun vingt cartes.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, expert en mémoire {3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace M

{+1} : Piochez une carte. Un joueur ciblé meule une carte.

{+0} : Un joueur ciblé meule dix cartes.

{-7} : N'importe quel nombre de joueurs ciblés piochent chacun vingt cartes.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma {1}{R}

Éphémère C

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

Jet de magma {1}{R}

Éphémère C

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma {1}{R}

Éphémère C

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma {1}{R}

Éphémère C

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence {1}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence {1}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence {1}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence {1}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

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

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

Écurage de pensée {U}

Éphémère **C**

Un joueur ciblé meule deux cartes.
Piochez une carte.

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

Visions de l'au-delà {U}

Éphémère **R**

Piochez une carte. Si un cimetière contient au moins vingt cartes, piochez trois cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions de l'au-delà {U}

Éphémère R

Piochez une carte. Si un cimetière contient au moins vingt cartes, piochez trois cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électrolyse {1}{U}{R}

Éphémère U

L'Électrolyse inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électrolyse {1}{U}{R}

Éphémère U

L'Électrolyse inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électrolyse {1}{U}{R}

Éphémère U

L'Électrolyse inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tutelle du sphinx {2}{U}

Enchantement U

À chaque fois que vous piochez une carte, un adversaire ciblé meule deux cartes. Si deux cartes non-terrain qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.
{5}{U} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tutelle du sphinx {2}{U}

Enchantement U

À chaque fois que vous piochez une carte, un adversaire ciblé meule deux cartes. Si deux cartes non-terrain qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.
{5}{U} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tutelle du sphinx {2}{U}

Enchantement U

À chaque fois que vous piochez une carte, un adversaire ciblé meule deux cartes. Si deux cartes non-terrain qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.
{5}{U} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tutelle du sphinx {2}{U}

Enchantement U

À chaque fois que vous piochez une carte, un adversaire ciblé meule deux cartes. Si deux cartes non-terrain qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.
{5}{U} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast