

Archimage émérite

{2}{U}{U}



Créature : humain et sorcier

R

Sorcellerie ? À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de sort

{2}{U}



Créature : humain et sorcier

R

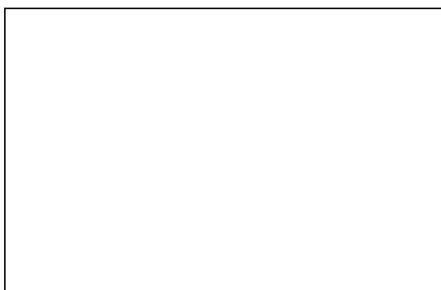
Quand le Chercheur de sort arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baral, directeur de conformité

{1}{U}



Créature légendaire : humain et sorcier

R

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

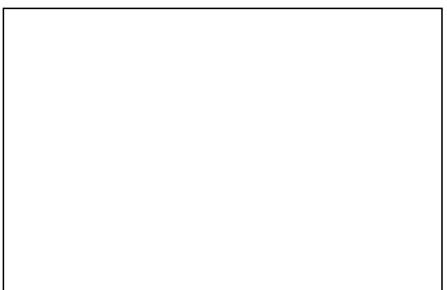
À chaque fois qu'un sort ou une capacité que vous contrôlez contrecarre un sort, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fae des souhaits

{1}{U}



Créature : peuple fée et sorcier

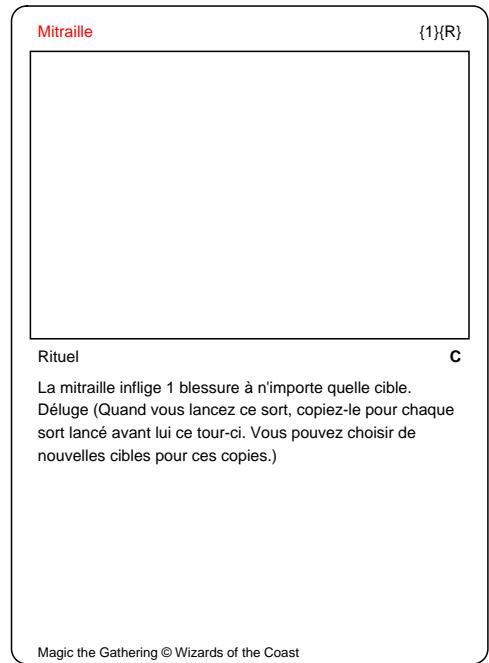
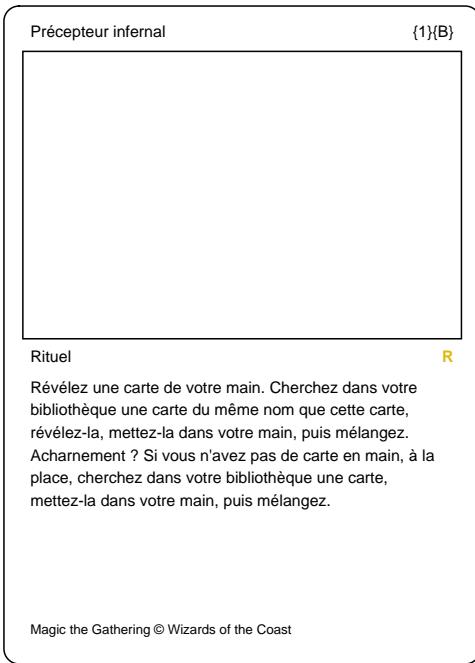
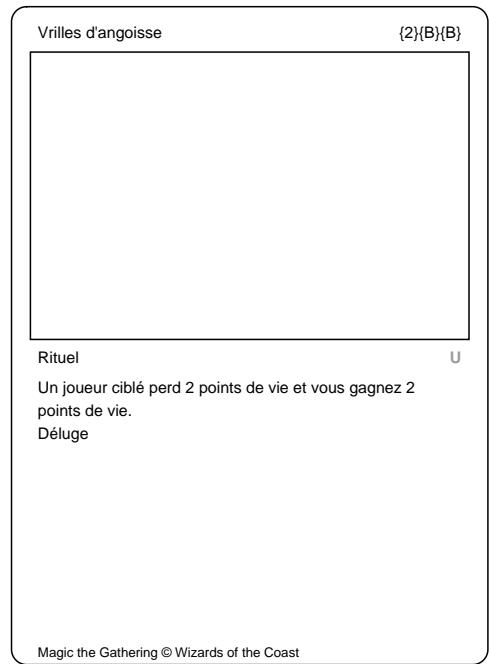
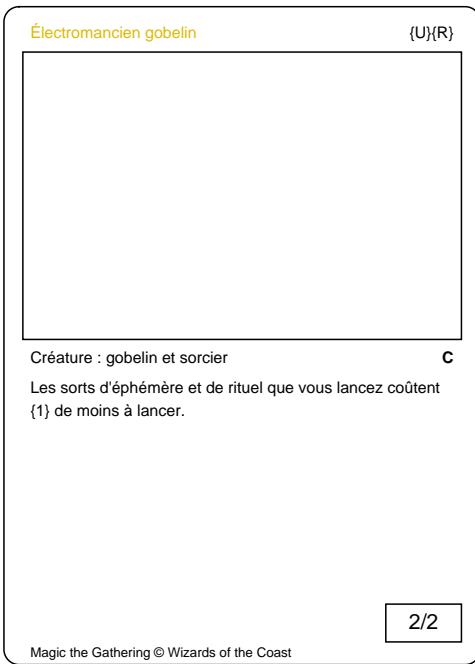
R

Vol
{1}{U}, défaussez-vous de deux cartes : Renvoyez la Fae des souhaits dans la main de son propriétaire.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Passé enflammé

{3}{R}



Rituel

R

Chaque carte d'éphémère et de rituel de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.

Flashback {4}{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait brûlant

{1}{R}



Rituel

R

Vous pouvez révéler une carte de rituel que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main. Exilez le Souhait brûlant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi

{R}



Rituel

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Summum de la promesse

{X}{R}{R}



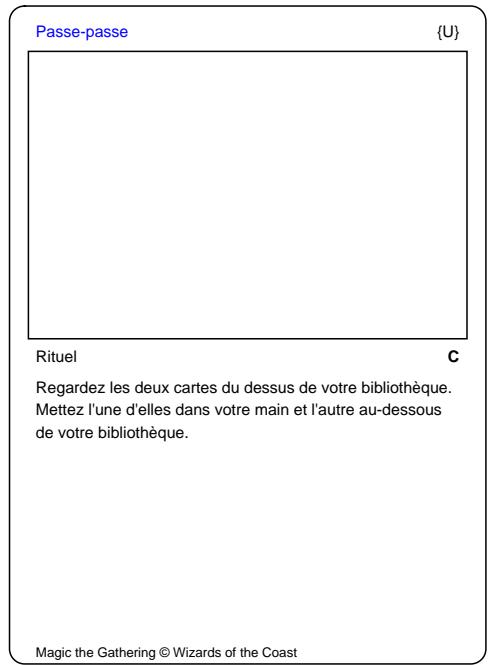
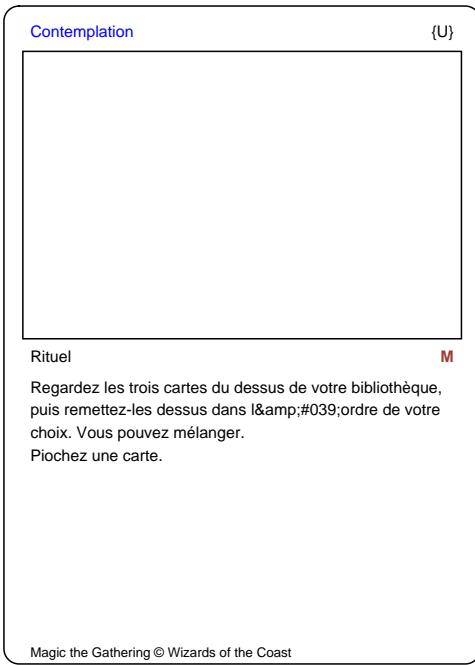
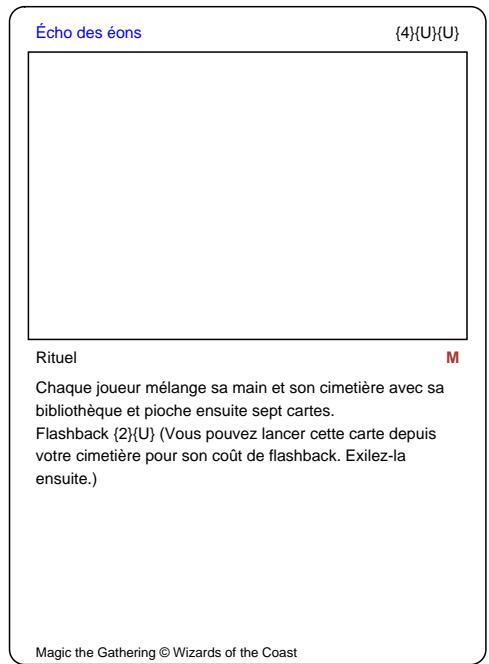
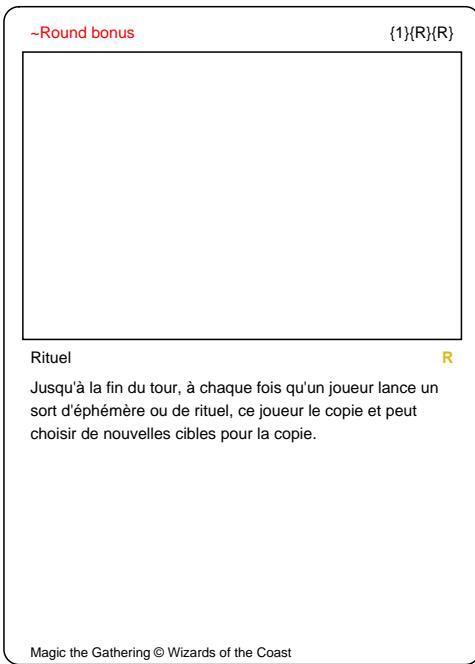
Rituel

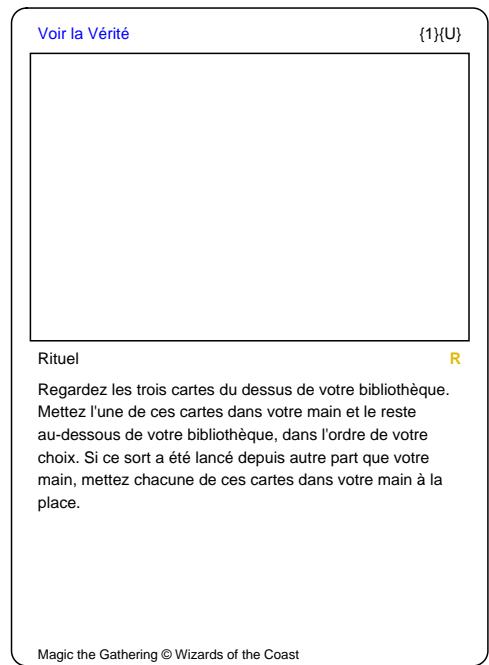
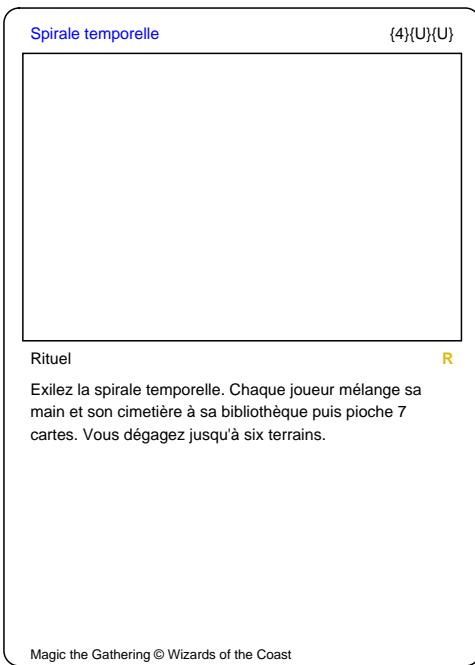
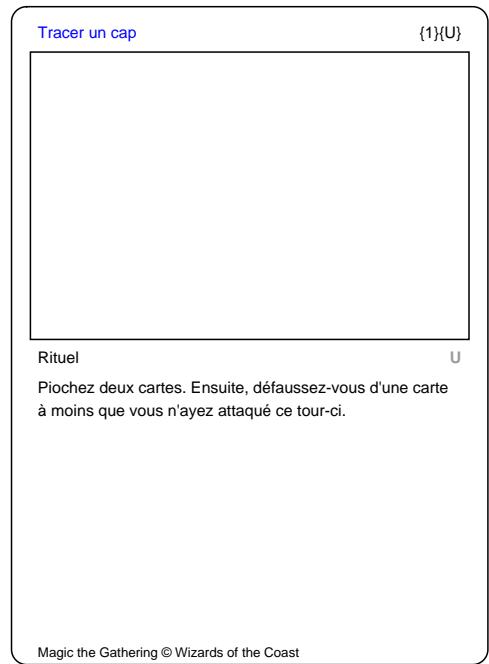
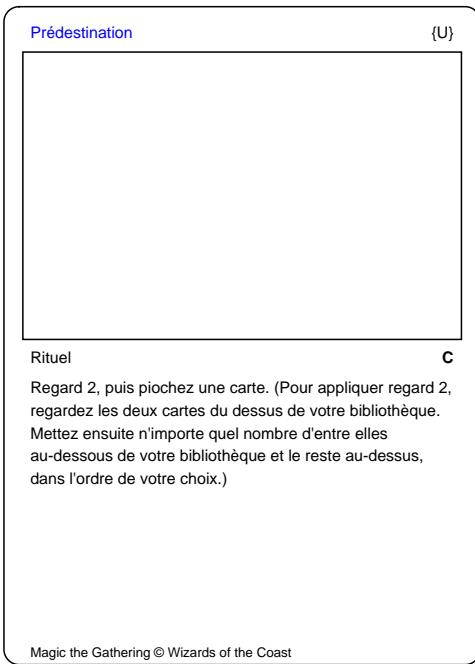
M

Vous pouvez lancer jusqu'à une carte d'éphémère ciblée et/ou jusqu'à une carte de rituel ciblée chacune avec une valeur de mana inférieure ou égale à X depuis votre cimetière sans payer leur coût de mana. Si une carte lancée de cette manière devait être mise dans votre cimetière, exilez-la à la place. Si X est supérieur ou égal à 10, copiez chacun de ces sorts deux fois. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Itération expressive

{U}{R}

Rituel

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez l'une d'elles dans votre main, mettez l'une d'elles
au-dessous de votre bibliothèque, et exilez l'une d'elles.
Vous pouvez jouer la carte exilée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation

Terrain : marais et montagne

({T}) : Ajoutez {B} ou {R}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation**Désolation**

Terrain : marais et montagne

Terrain : marais et montagne

R

({T}) : Ajoutez {B} ou {R}.)

({T}) : Ajoutez {B} ou {R}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



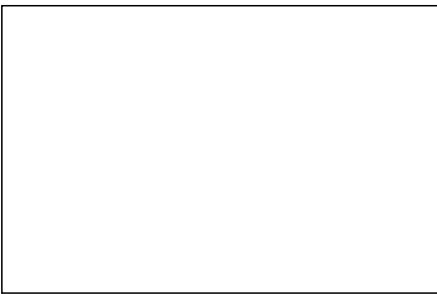
Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



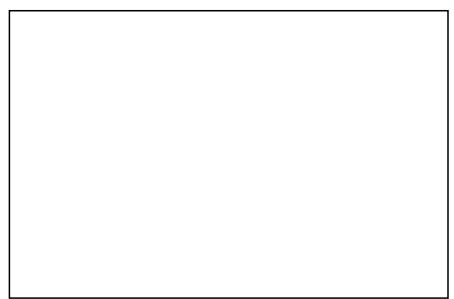
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île tropicale



Terrain : forêt et île
({T} : Ajoutez {G} ou {U}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île volcanique

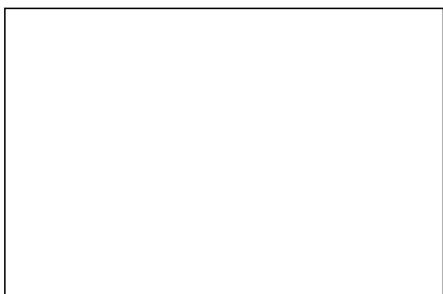


Terrain : île et montagne
({T} : Ajoutez {U} ou {R}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île volcanique

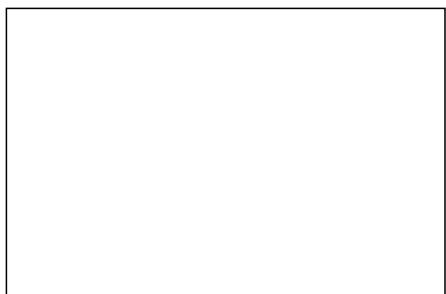


Terrain : île et montagne
({T} : Ajoutez {U} ou {R}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île volcanique



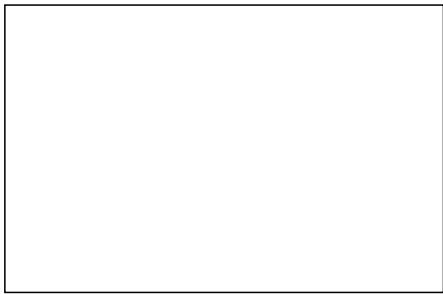
Terrain : île et montagne
({T} : Ajoutez {U} ou {R}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île volcanique



Terrain : île et montagne

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



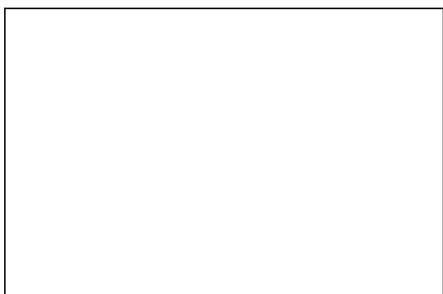
Terrain : île et marais

R

({T} : Ajoutez {U} ou {B}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



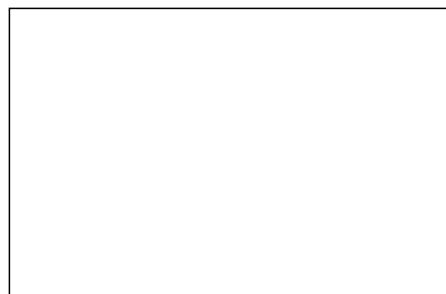
Terrain : île et marais

R

({T} : Ajoutez {U} ou {B}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taïga



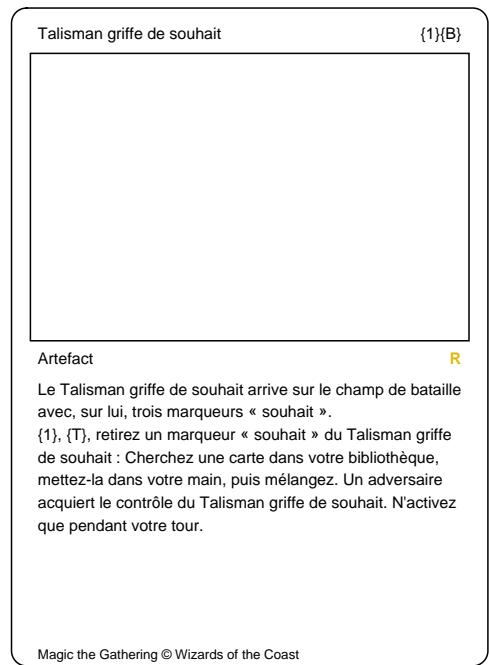
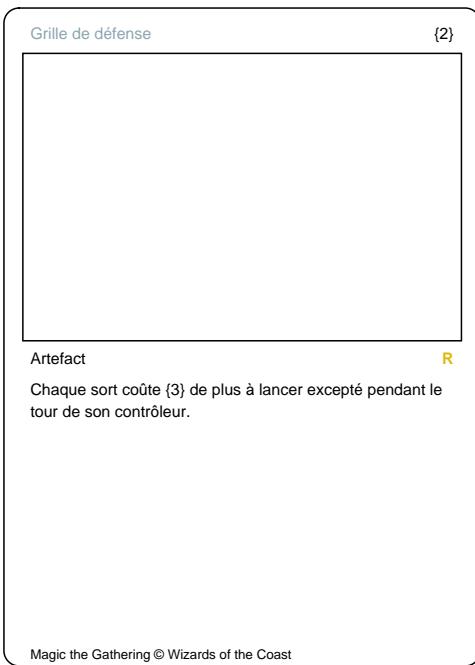
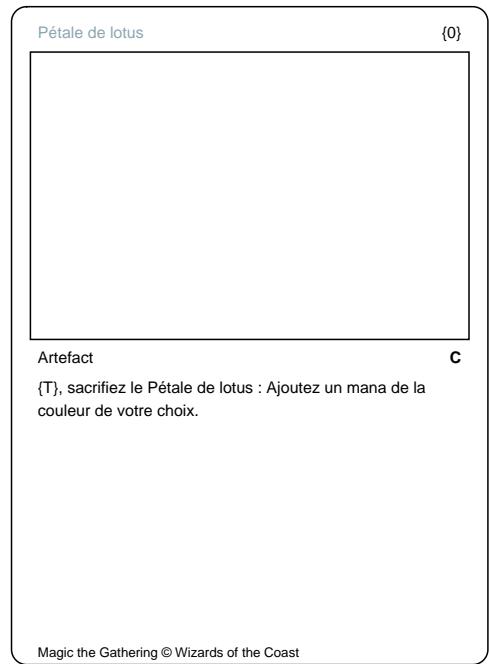
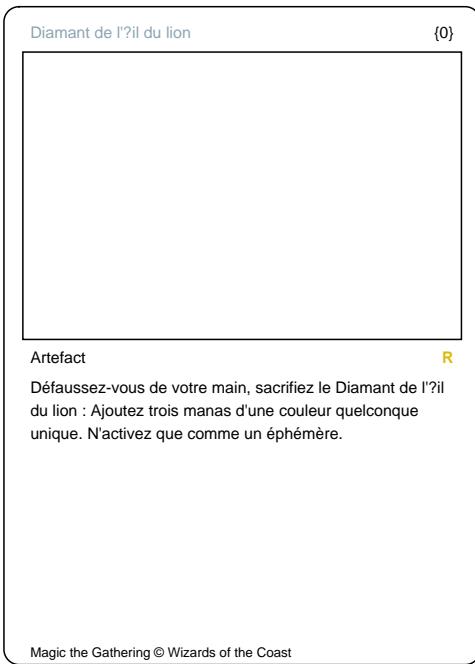
Terrain : montagne et forêt

R

({T} : Ajoutez {R} ou {G}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Vision de Silundi

{2}{U}



Éphémère

U

Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'éphémère ou de rituel parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}

Éphémère

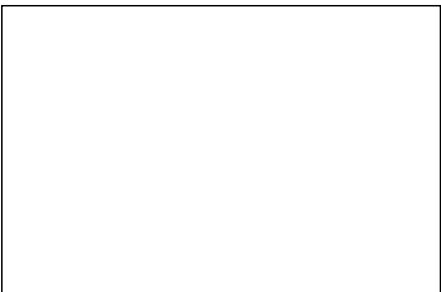
C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe de la Coterie

{1}{B}



Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Seuil ? Ajoutez {B}{B}{B}{B}{B} à la place si il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant

{2}{R}

Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de désespoir

{1}{R}



Éphémère : arcane

U

Ajoutez {R}{R}{R}.

Imprégnation d'arcane {1}{R} (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 le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements de la muse

{U}



Éphémère

P

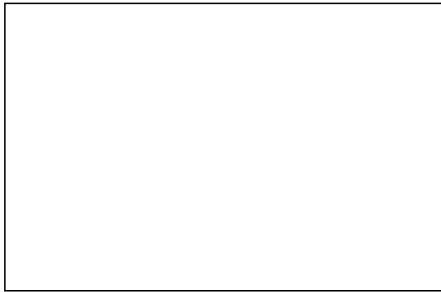
Rappel {5}

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel pyrétique

{1}{R}



Éphémère

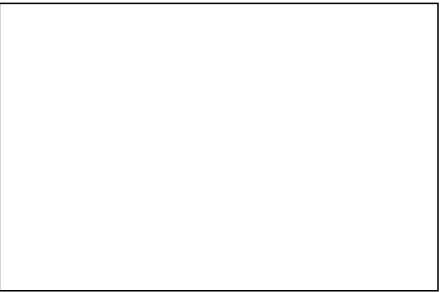
C

Ajoutez {R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence

{1}{U}



Éphémère

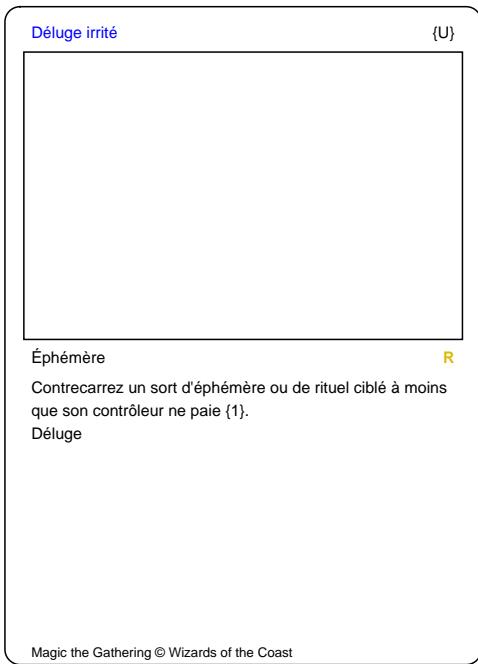
U

Contrecarrer 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.

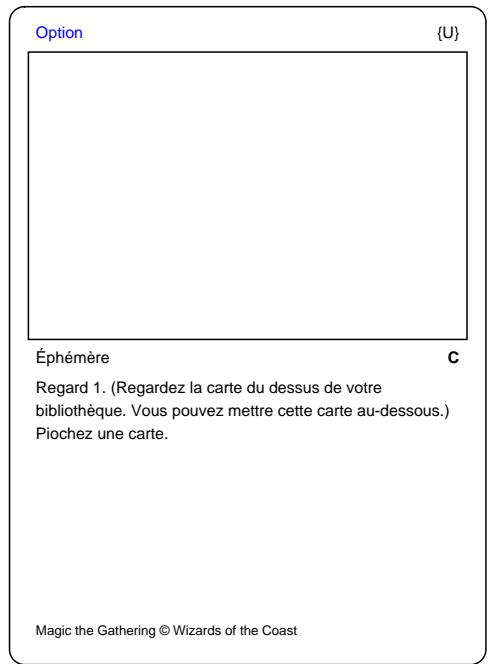
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

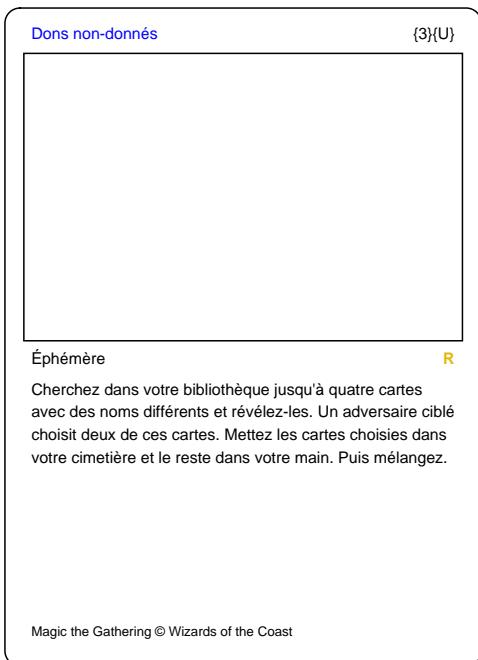
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



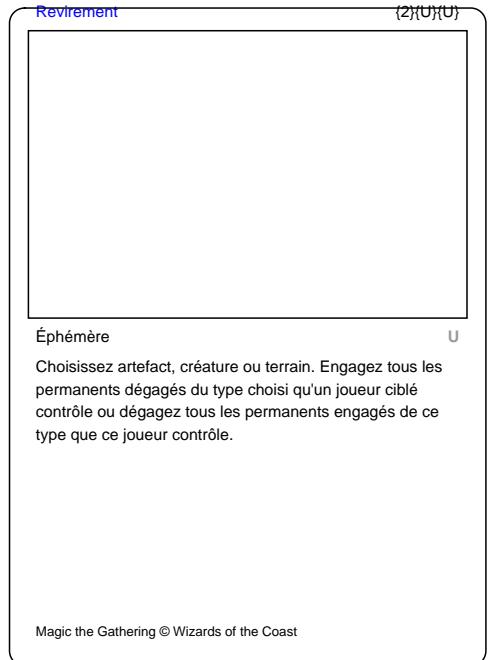
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

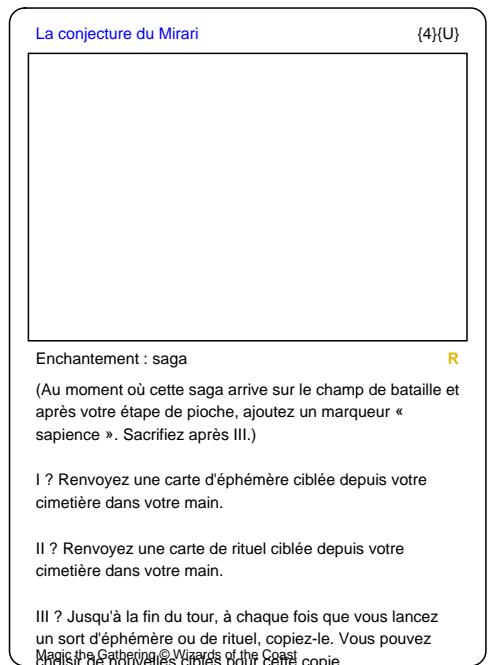
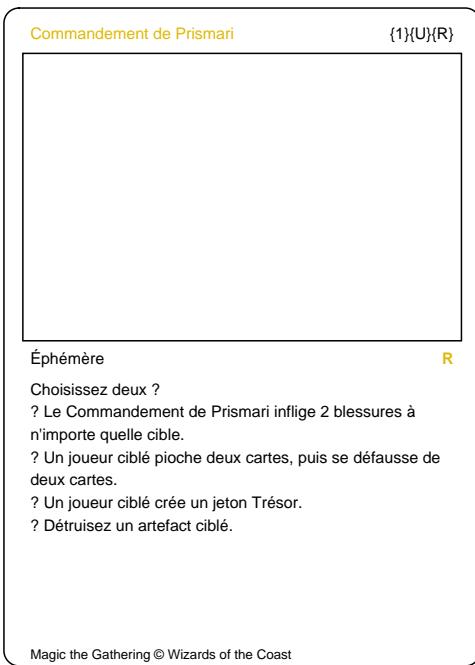
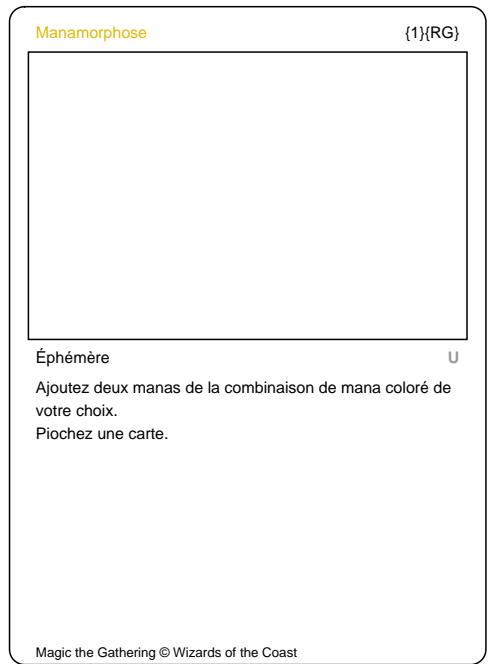
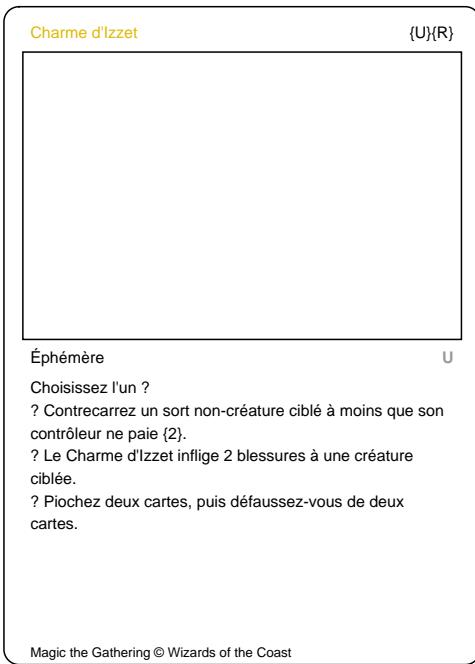


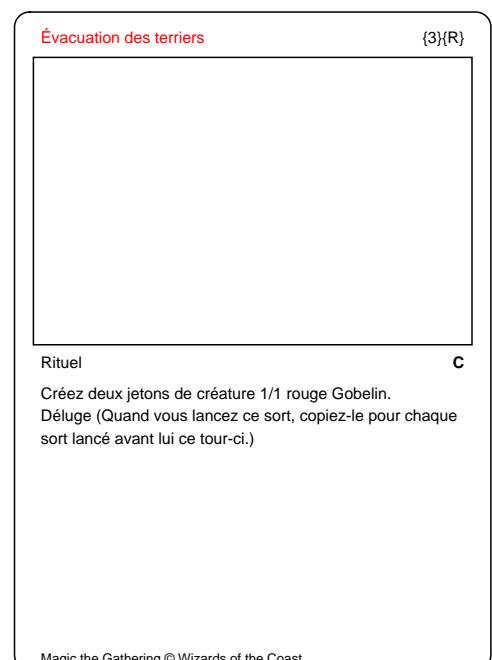
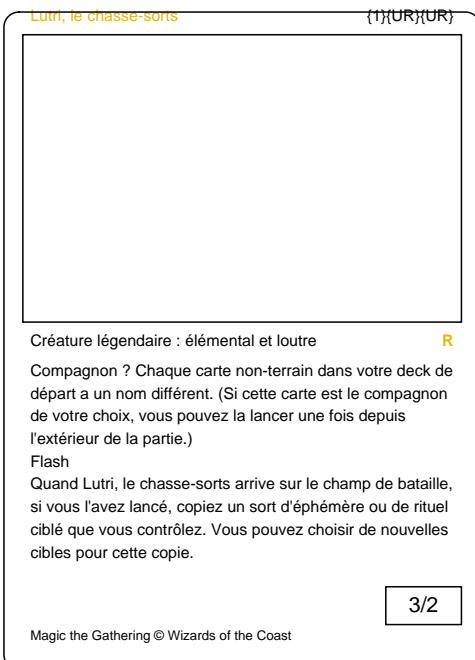
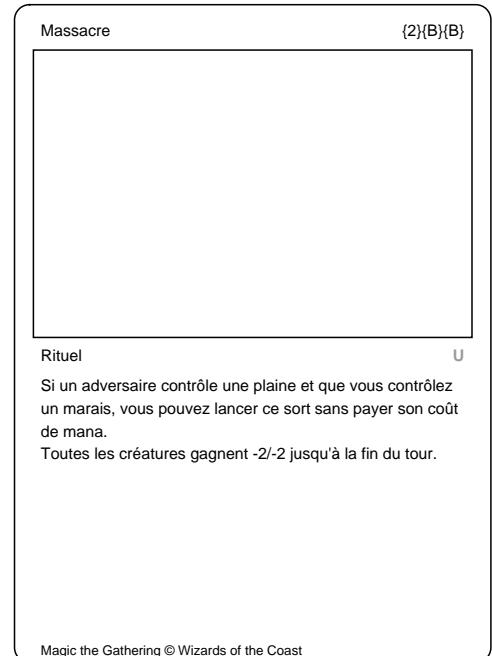
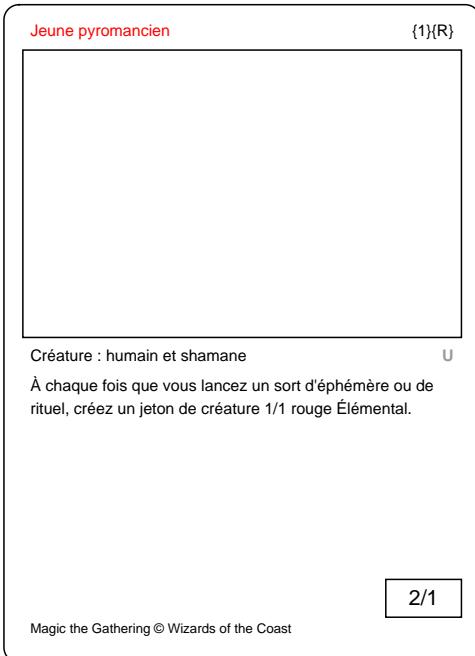
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Rappel enflammé

{4}{R}

**Rituel**

R

Défaussez-vous d'une carte, puis piochez une carte. Quand vous défaussez une carte non-terrain de cette manière, le Rappel enflammé inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de cette carte à une cible, créature ou planeswalker.

Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'été

{G}

**Éphémère**

U

Piochez une carte si un adversaire a lancé un sort bleu ou noir ce tour-ci. Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés ce tour-ci. Vous et les permanents que vous contrôlez acquérez la défense talismanique contre le bleu et contre le noir jusqu'à la fin du tour. (Vous et eux ne pouvez pas être les cibles de sorts ou de capacités bleus ou noirs que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de l'hiver

{2}

**Artefact**

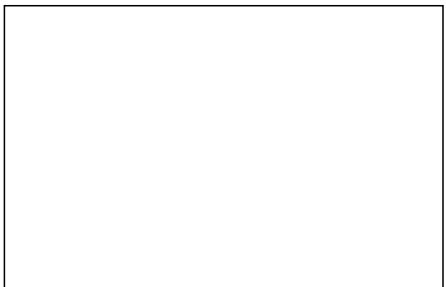
R

Tant que l'Orbe de l'hiver est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain durant leur étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orage de feu

{R}

**Éphémère**

R

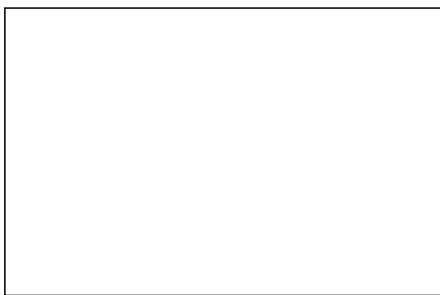
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de X cartes. L'Orage de feu inflige X blessures à chacune des X cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blocage cérébral

{1}{U}



Éphémère

U

Un joueur ciblé meule trois cartes.
Déluge

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de négation

{1}{U}{U}



Éphémère

M

Si ce n'est pas votre tour, vous pouvez exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort non-créature ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaîne de vapeur

{U}



Éphémère

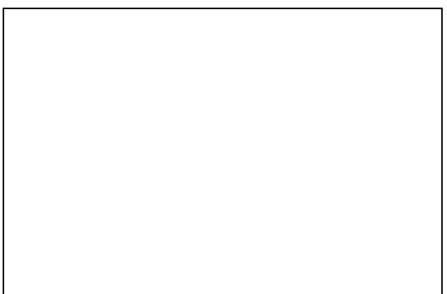
U

Renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Le contrôleur de ce permanent peut ensuite sacrifier un terrain. Si le joueur fait ainsi, il peut copier ce sort et peut choisir une nouvelle cible pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}



Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention de Thassa

{X}{U}{U}

Éphémère

R

Choisissez l'un ?
? Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez jusqu'à deux d'entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire.
? Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie deux fois (X).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aria de flammes

{2}{R}

Enchantement

Quand l'Aria de flammes arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire gagne 10 points de vie.
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, mettez un marqueur « verset » sur l'Aria de flammes, puis il inflige un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs « verset » sur lui à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nid d'écureuils

{1}{G}{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté a « {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Écureuil. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast