

Shiko et Narset, unifiées

{1}{U}{R}{W}



Créature légendaire : humain et esprit et dragon

M

Vol, vigilance

Rafale ? À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, copiez ce sort s'il cible un permanent ou un joueur, et vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. Si vous ne copiez pas un sort de cette manière, piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflener manaforme

{2}{R}{R}



Créature : dragon

M

Vol

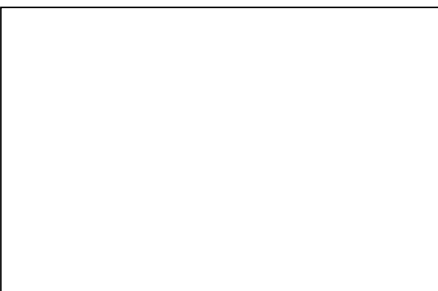
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez un jeton de créature X/X rouge Dragon et Illusion avec le vol et la célérité, X étant la quantité de mana dépensée pour lancer ce sort. Exilez ce jeton au début de la prochaine étape de fin.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artiste au four à tempête

{3}{R}



Créature : nain et shaman

U

L'Artiste au four à tempête gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez.

Sorcellerie ? À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton Trésor.

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

Jeune pyromancien

{1}{R}

Créature : humain et shaman

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Pyrogeule de la caldera

{3}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. Ensuite, cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à un adversaire ciblé.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibliophile vorace

{3}{U}

Créature : dragon

R

Vol, vigilance

À chaque fois que vous lancez un sort avec au moins une cible, piochez autant de cartes.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djinn hautain	{1}{U}{U}
Créature : djinn	R
Vol	
La force du Djinn hautain est égale au nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.	
Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.	
<div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 5px 10px;">*/4</div>	

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lier, disciple des noyés	{3}{U}{U}
<p>Créature légendaire : humain et sorcier</p> <p>Les sorts ne peuvent pas être contrecarrés.</p> <p>Chaque carte d&#039;éphémère et de rituel dans votre cimetière a le flashback. Son coût de flashback est égal à son coût de mana.</p>	<p>M</p>

Dragon transcendant

{4}{U}{U}

Créature : dragon

R

Flash

Vol

Quand cette créature arrive, si vous l'avez lancée, contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire, puis vous pouvez le lancer sans payer son coût de mana.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mangara, le diplomate {3}{W}

Créature légendaire : humain et clerc R

Lien de vie

À chaque fois qu'un adversaire attaque avec des créatures, si au moins deux de ces créatures vous contrôlent, piochez une carte.

À chaque fois qu'un adversaire lance son deuxième sort à chaque tour, piochez une carte.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor du monastère {2}{W}

Créature : humain et moine M

Prouesse

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez un jeton de créature 1/1 blanche Moine avec la prouesse.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électromancien gobelin {U}{R}

Créature : gobelin 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

Barai et Karl Zev {1}{U}{R}

Créature légendaire : humain R

Initiative, menace

À chaque fois que vous lancez votre premier sort d'éphémère ou de rituel à chaque tour, vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure qui partage un type de carte avec lui depuis votre main sans payer son coût de mana. Si vous ne faites pas ainsi, créez Second Ragavan, un jeton de créature légendaire 2/1 rouge Singe et Pirate. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elisha, triple maîtresse {U}{R}{W}

Créature légendaire : djinn et moine M

Piétinement

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois qu'Elisha inflige des blessures de combat à un joueur, créez autant de jetons de créature 1/1 blanche Moine avec la prouesse.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Iconoclaste de la Troisième Voie

{U}{R}

Créature : humain et moine

U

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Soldat.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veyran, voix de la dualité

{1}{U}{R}

Créature légendaire : éfrit et sorcier

M

Sorcellerie ? À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, Veyran, voix de la dualité gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Si le fait que vous lanciez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Velomachus Forsapience

{5}{R}{W}

Créature légendaire : ancêtre et dragon

M

Vol, vigilance, célérité

À chaque fois que Velomachus Forsapience attaque, regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à la force de Velomachus Forsapience parmi elles sans payer son coût de mana. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geyser de mana

{3}{R}{R}

Rituel

C

Ajoutez {R} pour chaque terrain engagé que vos adversaires contrôlent.

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

Analyse en profondeur

{3}{U}

Rituel

U

Un joueur ciblé pioche deux cartes.

Flashback ? {1}{U}, payez 3 points de vie. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté des Jeskai

{3}{R}

Rituel

R

Choisissez l'un. Si vous contrôlez un commandant au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez choisir les deux à la place.

? Chaque joueur peut se défausser de sa main et piocher cinq cartes.

? 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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation

{U}

Rituel

M

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

Expertise de Baral

{3}{U}{U}

Rituel

R

Renvoyez jusqu'à trois artefacts et/ou créatures ciblés dans les mains de leurs propriétaires.
Vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4 depuis votre main sans payer son coût de mana.

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

Malédiction du pourceau

{X}{U}{U}

Rituel

R

Exilez X créatures ciblées. Pour chaque créature exilée de cette manière, son contrôleur crée un jeton de créature 2/2 verte Sanglier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recherche compulsive

{2}{U}

Rituel

C

Un joueur ciblé pioche trois cartes. Ce joueur se défausse ensuite de deux cartes à moins qu'il ne se défausse d'une carte de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de duplication
{2}{U}{U}

Rituel
M

Kick {5}
Créez un jeton qui est une copie d’une créature ciblée. Si ce sort a été kické, créez cinq de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague désactivatrice
{2}{W}

Rituel
R

Pour chaque adversaire, détruisez jusqu’à un artefact ou un enchantement ciblé que ce joueur contrôle.
Recyclage {6}{W}{W} {6}{W}{W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Quand vous recyclez la Vague désactivatrice, détruisez tous les artefacts et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vision ancestrale

Rituel
R

Suspension 4 ? {U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {U} et exilez-la avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand vous retirez le dernier, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
Le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victoire contre la horde
{6}{W}{W}

Rituel
R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature sur le champ de bataille.
Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinfection temporelle

{2}{W}{W}{U}

Rituel

R

Renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire, puis détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants shivâns

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Itération expressive

{U}{R}

Rituel

U

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

Chutes de soufre

Terrain

R

Ce terrain arrive engagé 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



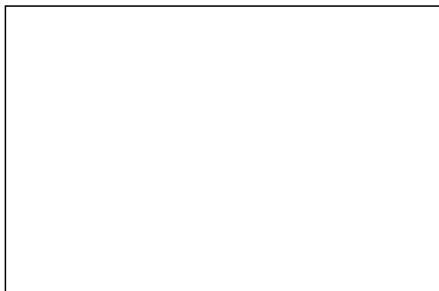
Terrain

C

{T} : sacrifiez ce terrain : 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

Forteresse glacière



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de campagne



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

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 de Cielcouvert



Terrain

R

{1}, {T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes cendreuses



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

Recyclage de terrain de base {1} ({1}, 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

Lac ferrique



Terrain

R

{1}, {T}: Add {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes d'Adarkar



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monastère mystique



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {U}, {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;></center&p;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;></center&p;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;></center&p;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br /&amp;img width=&amp;quot;65&amp;quot; align=&amp;quot;center&amp;quot; src=&amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&amp;quot; /&amp;img alt="A large red 'R' logo, likely representing the R programming language, centered on a white background."&amp;gt;&amp;lt;/center&amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage périlleux



Terrain

C

$\{T\}$: Ajoutez $\{C\}$.

(T), sacrifiez le Paysage périlleux : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d#039;île, de montagne ou de plaine de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

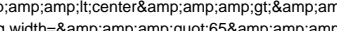
Recyclage {U}{R}{W} ({U}{R}{W}), défaissez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne

C



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie rocailleuse



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{WR}, {T} : Ajoutez {R}{R}, {R}{W} ou {W}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie ruisselante



Terrain : plaine et île

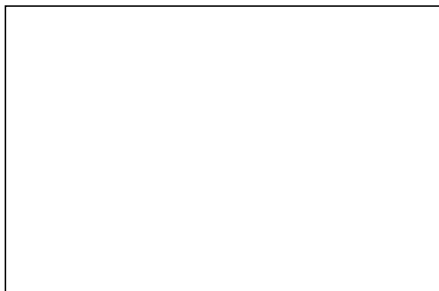
R

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

La Prairie ruisselante arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saillies de la cascade



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

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

Temple de l'illumination



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres arables irriguées



Terrain : plaine et île

R

Ce terrain arrive engagé.
Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du triomphe



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

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

Tour du Reliquaire



Terrain

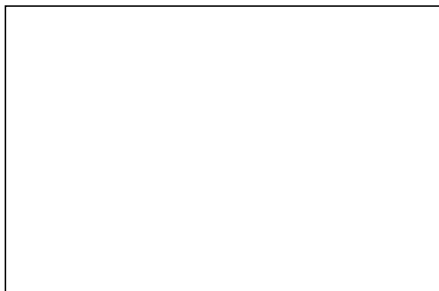
U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain que votre adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Azorius{2}

ArtefactU

{1}, {T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme{2}

ArtefactU

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'izzet{2}

ArtefactU

{1}, {T} : Ajoutez {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Boros{2}

ArtefactU

{1}, {T} : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont

{2}

Artefact

U

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poteau d'entraînement évolutif

{2}{U}

Artefact

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, si cet artefact a moins de trois marqueurs « charge » sur lui, mettez un marqueur « charge » sur lui. Retirez trois marqueurs « charge » de cet artefact : Quand vous lancez pour la prochaine fois un sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci, copiez-le et vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de progrès

{2}

Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Le Talisman de progrès vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électrodominance

{X}{R}{R}

Éphémère

R

Electrodominance inflige X blessures à n'importe quelle cible. Vous pouvez lancer une carte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fioriture en transformation

{2}{R}

Éphémère

R

Démonstration (Quand vous lancez ce sort, vous pouvez le copier. Si vous faites ainsi, choisissez un adversaire pour qu'il le copie aussi. Les joueurs peuvent choisir de nouvelles cibles pour leurs copies.)

Détruisez une cible, artefact ou créature, que vous ne contrôlez pas. Si ce permanent est détruit de cette manière, son contrôleur exile les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte non-terrain, puis il peut lancer cette carte sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le pactole

{3}{R}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous une carte.

Piochez deux cartes et créez deux jetons Trésor. (Ce sont des artefacts avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fissuration

{1}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? La Fissuration inflige 3 blessures à une créature ciblée.

? Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inversion de Narsset

{U}{U}

Éphémère

R

Copiez un sort éphémère ou de rituel ciblé, puis renvoyez-le dans la main de son propriétaire. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option

{U}

Éphémère

C

Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.) Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recherche effrénée

{2}{U}

Éphémère

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes. Dégagez jusqu'à trois terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pongidification

{U}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Grand singe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réfléchir à deux fois

{1}{U}

Éphémère

M

Piochez une carte. Flashback {2}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation sublime

{4}{U}{U}

Éphémère

R

Choisissez l'un ou plus ?

? Contrecarrez le sort ciblé.

? Contrecarrez la capacité activée ciblée ou la capacité déclenchée ciblée.

? Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

? Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.

? Le joueur ciblé pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scruter

{U}

Éphémère

C

Surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.) Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Prismari

{1}{U}{R}

Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Le Commandement de Prismari inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

? Un joueur ciblé pioche deux cartes, puis se défausse de deux cartes.

? Un joueur ciblé crée un jeton Trésor.

? Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expansion // Explosion

 $\{UR\}\{UR\}$ 

Éphémère

R

Expansion
{UR}{UR}

Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Explosion
{X}{U}{U}{R}{R}

L'Explosion inflige X blessures à n'importe quelle cible. Un joueur ciblé pioche X cartes.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impetus brilliant

 $\{2\}\{R\}$ 

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et est incitée. (Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)

À chaque fois que la créature enchantée attaque, vous créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magma opus

 $\{6\}\{U\}\{R\}$

Éphémère

M

Le Magma opus inflige 4 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles.

Engagez deux permanents ciblés. Créez un jeton de créature 4/4 bleue et rouge Élémental. Piochez deux cartes.

{U/R}{U/R}, défaussez-vous du Magma opus : Créez un jeton Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction d'opulence

 $\{R\}$ 

Enchantement : aura et malédiction

U

Enchanter : joueur

À chaque fois que le joueur enchanté est attaqué, créez un jeton Or. Chaque adversaire attaquant ce joueur fait de même. (Un jeton Or. est un artefact avec « Sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

C?ur aligné

{2}{W}

Enchantement

R

Rafale ? À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, mettez un marqueur « ralliement » sur cet enchantement. Créez ensuite un jeton de créature 1/1 blanche Moine avec la prouesse pour chaque marqueur « ralliement » sur lui. (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, le jeton gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Technique de tempête

{3}{W}

Enchantement : aura

R

Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies. Les copies deviennent des jetons.)

Enchanter : une créature que vous contrôlez

La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale

{2}{W}

Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourbillon de pensée

{1}{U}{R}{W}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

