

Kalamax, père des tempêtes

{1}{G}{U}{R}



Créature légendaire : élémental et dinosaure

M

À chaque fois que vous lancez votre premier sort d'éphémère à chaque tour, si Kalamax, père des tempêtes est engagé, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

À chaque fois que vous copiez un sort d'éphémère, mettez un marqueur +1/+1 sur Kalamax.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contempleteur des clairières

{2}{G}



Créature : bête

R

À chaque fois qu'un joueur lance un sort, si ce n'est pas son tour, ce joueur pioche une carte.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre soternel

{4}



Créature-artefact : golem

R

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Quand cette créature meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gigantothérium vorace

{5}{G}{G}



Créature : bête

R

Dévorement 3 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre de créatures. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec trois fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)

Quand le Gigantothérium vorace arrive sur le champ de bataille, il inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre jusqu'à X créatures ciblées, X étant sa force. Chacune de ces créatures inflige un nombre de blessures égal à sa force au Gigantothérium vorace.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabes brisecharme

{5}{R}

Créature : diable

R

Au début de votre entretien, renvoyez une carte d'#039;éphémère ou de rituel choisie au hasard depuis votre cimetière dans votre main.
À chaque fois que vous lancez un sort d'#039;éphémère ou de rituel, les Diabes brisecharme gagnent +4/+0 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelins sciaphiles

{3}{R}{R}

Créature : goblin

R

Menace

Quand les Gobelins sciaphiles arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez lancer une carte d'#039;éphémère ou de rituel ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière sans payer son coût de mana. Si ce sort devait être mis dans votre cimetière, exilez-la à la place.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Etali, Tempête primordiale

{4}{R}{R}

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure

R

À chaque fois qu'Etali, Tempête primordiale attaque, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de chaque joueur, puis vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts parmi ces cartes sans payer leur coût de mana.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage ambisort

{1}{R}{R}

Créature : humain et sorcier

R

Flash

Quand le Mage ambisort arrive sur le champ de bataille, copiez un sort d'#039;éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Batifoleur des éons

{2}{U}{U}

Créature : élémental et loutre

R

Vol

Quand le Batifoleur des éons arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé, l'adversaire ciblé joue un tour supplémentaire après celui-ci. Jusqu'à votre prochain tour, vous et les planeswalkers que vous contrôlez acquérez la protection contre ce joueur. (Vous et les planeswalkers que vous contrôlez ne pouvez pas être ciblés, blessés ou enchantés par une source contrôlée par ce joueur.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Métamorphe naissant

{1}{U}

Créature : changeforme

R

À chaque fois que le Métamorphe naissant attaque ou bloque, l'adversaire ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de créature. Le Métamorphe naissant devient une copie de cette carte jusqu'à la fin du tour. Ce joueur met ensuite toutes les cartes révélées de cette manière au-dessous de sa bibliothèque dans un ordre aléatoire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haldan, arcaniste avide

{2}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

M

Partenariat avec Pako, retriever ésotérique (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut mettre Pako dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)

Vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts non-créature parmi les cartes que vous avez exilées qui ont un marqueur « rabattage » sur elles, et vous pouvez dépenser du mana comme si agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer des sorts.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique bruissant

{3}{U}

Créature : humain et sorcier

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 bleue Oiseau et Illusion avec le vol.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique lunaire
{2}{U}{U}

Créature : humain et sorcier
R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talrand, invocateur céleste
{2}{U}{U}

Créature légendaire : ondin et sorcier
R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 2/2 bleue Drakôn avec le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niblis de gel
{2}{U}{U}

Créature : esprit
R

Vol

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 que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn crépitant
{U}{U}{R}{R}

Créature : drakôn
U

Vol

La force du Drakôn crépitant est égale au nombre total de cartes d'éphémère et de rituel que vous possédez en exil et dans votre cimetière.

Quand le Drakôn crépitant arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

*/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Illuminatus djinn

{5}{UR}{UR}

Créature : djinn

R

Vol

Chaque sort d'éphémère et de rituel que vous lancez a la duplication. Le coût de duplication est égal à son coût de mana. (Quand vous le lancez, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moût, la Mère-pilleuse

{4}{RG}{RG}

Créature : gobelin et shaman

R

Quand Moût, la Mère-pilleuse arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 rouge et verte Gobelin et Guerrier.

Chaque sort d'éphémère ou de rituel rouge ou vert que vous lancez a la conspiration. (Au moment où vous lancez le sort, vous pouvez engager deux créatures dégagées que vous contrôlez qui partagent une couleur avec lui. Quand vous faites ainsi, copiez-le et vous pouvez choisir des nouvelles cibles pour la copie.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Melek, Parangon d'izzet

{4}{U}{R}

Créature légendaire : anomalie et sorcier

R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Vous pouvez lancer les sorts d'éphémère et de rituel depuis le dessus de votre bibliothèque.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel depuis votre bibliothèque, copiez-le. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pako, retriever ésotérique

{3}{R}{G}

Créature légendaire : élémental et chien

M

Partenariat avec Haldan, arcaniste avide

Célérité

À chaque fois que Pako, retriever ésotérique attaque, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de chaque joueur et mettez un marqueur rabattage sur chacune d'elles. Mettez un marqueur +1/+1 sur Pako pour chaque carte non-créature exilée de cette manière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rashmi, façonneuse des Éternités

{2}{G}{U}

Créature légendaire : elfe et druide

M

À chaque fois que vous lancez votre premier sort à chaque tour, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana si c'est un sort avec une valeur de mana inférieure. Si vous ne la lancez pas, mettez-la dans votre main.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémoire surréaliste

{3}{R}

Rituel

U

Envoyez une carte d'éphémère choisie au hasard depuis votre cimetière dans votre main.
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Xyris, la tempête sinuante

{2}{G}{U}{R}

Créature légendaire : serpent et léviathan

M

Vol

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, excepté la première qu'il pioche pendant chacune de ses étapes de pioche, créez un jeton de créature 1/1 verte Serpent.

À chaque fois que Xyris, la tempête sinuante inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur et vous piochez chacun autant de cartes.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bivouac de frontière

Terrain

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de croissance des Simic



Terrain

U

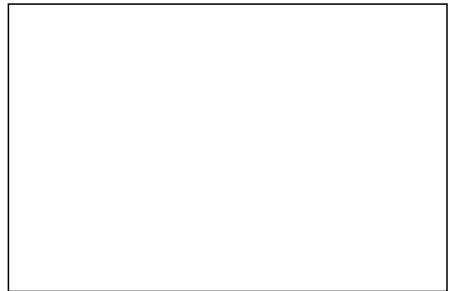
La Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {G}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de Boisépine



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaudière d'Iszeth



Terrain

U

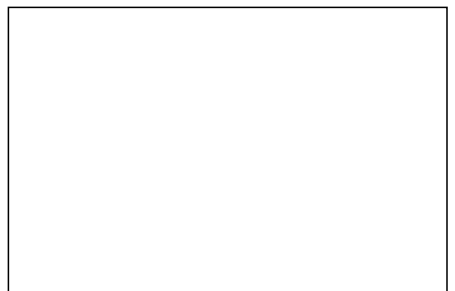
La Chaudière d'Iszeth arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Chaudière d'Iszeth 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

Clairière de scories



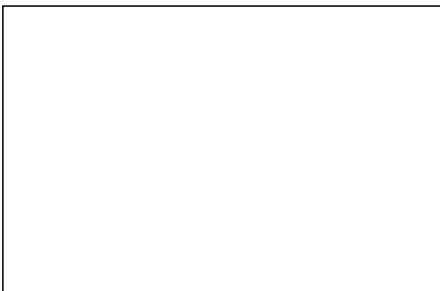
Terrain : montagne et forêt

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya



Terrain

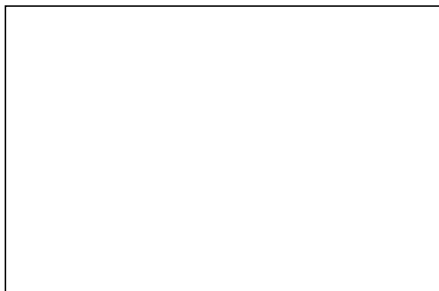
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises des eaux vives



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garenne au Loup de Kessig



Terrain

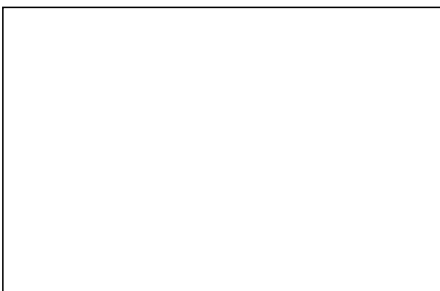
R

{T} : Ajoutez {C}.

{X}{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +X/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hautes terres rocailleuses



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

<center>
<img width="65"
<align="center"
<src="graph/manas/bigR.jpg"
<p>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



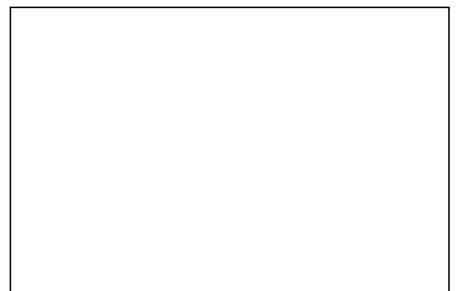
Terrain de base : montagne

C

<center>
<img width="65"
<align="center"
<src="graph/manas/bigR.jpg"
<p>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

<center>
<img width="65"
<align="center"
<src="graph/manas/bigR.jpg"
<p>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="650px;align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oran-Rief, le Vastebois



Terrain

R

Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="650px;align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

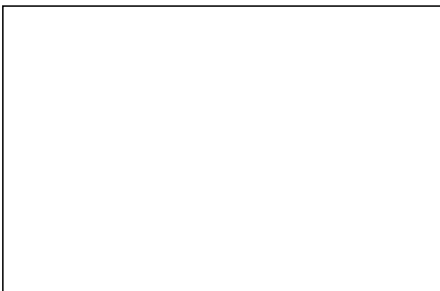
Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phare abandonné



Terrain

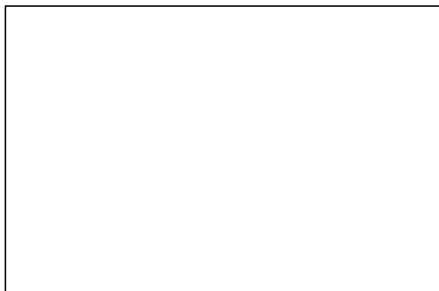
R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{U}{R}, {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profondeurs de Halimar



Terrain

C

Les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de fangemousse



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

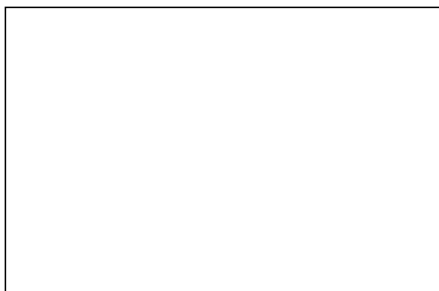
Le Pont de fangemousse arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{G}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 10.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrains des charognards



Terrain : désert

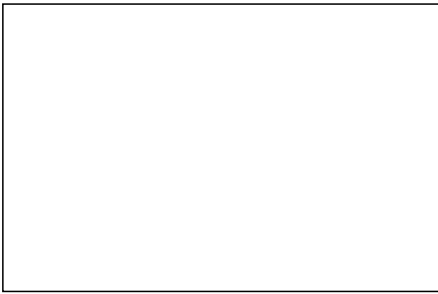
R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez un désert : Exilez tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Territoire des Gruul



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {R}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de la Rupture



Terrain

C

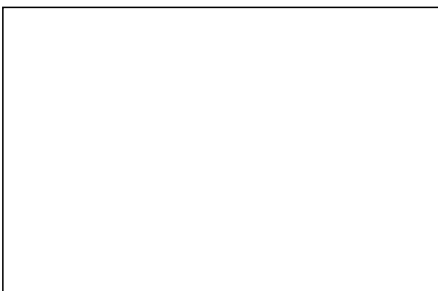
La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

Vallée de Moussefeu



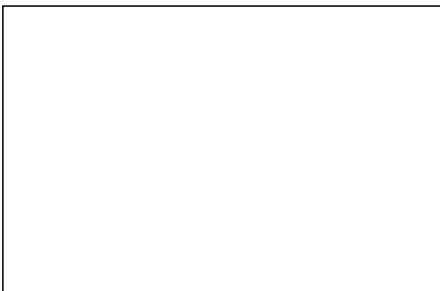
Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



Terrain

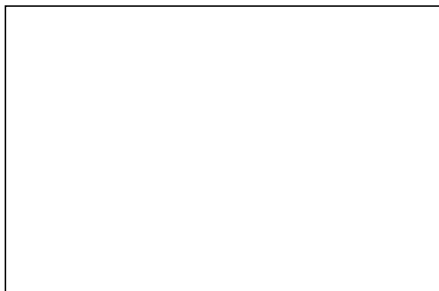
R

{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

Bâton dédoublant

{3}



Artefact

R

Si vous deviez copier un sort au moins une fois, à la place copiez-le autant de fois plus une fois supplémentaire. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie supplémentaire.

{7}, {T} : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

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'ésotérisme

{2}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant {3}

Artefact C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.
Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornement de brideur {3}

Artefact C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{4}, {T} : Chaque joueur qui contrôle un permanent appelé Ornement de brideur pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant {3}

Artefact C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.
Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vannes de Bourg-sur-Lave

{3}{R}

Artefact

C

{T} : Ajoutez {R}{R}.

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur peut mettre un marqueur « fatalité » sur les Vannes de Bourg-sur-Lave ou leur retirer un marqueur « fatalité ». Ensuite, si elles ont au moins trois marqueurs « fatalité » sur elles, sacrifiez les Vannes de Bourg-sur-Lave. Quand vous faites ainsi, elles infligent 6 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assolement

{G}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, architecte des pensées

{2}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

M

+1: Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle attaque, elle gagne -1/-0 jusqu'à la fin du tour.
-2: Révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez l'un d'eux dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.
-8: Pour chaque joueur, cherchez dans la bibliothèque de ce joueur une carte non-terrain et exilez-la, puis ce joueur mélange. Vous pouvez lancer ces cartes sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'évolution

{1}{G}

Éphémère

C

Choisissez un ?
? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez ensuite votre bibliothèque.
? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
? Une créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connexion naturelle

{2}{G}

Éphémère

C

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

Force des Tajuru

{X}{G}{G}

Éphémère

R

Multikick {1} (Vous pouvez payer {1} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Choisissez une créature ciblée, puis choisissez une autre créature ciblée pour chaque fois que ce sort a été kické. Mettez X marqueurs +1/+1 sur chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couper en deux

{2}{G}{G}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage

{2}{G}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hommage à la forêt

{1}{G}

Éphémère

U

Chaque adversaire sacrifie un artefact ou un enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspicacité du chasseur

{2}{G}

Éphémère

U

Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur ou à un planeswalker ce tour-ci, piochez autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meute chasseresse

{5}{G}{G}

Éphémère

U

Créez un jeton de créature 4/4 verte Bête.
Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspicacité du chasseur

{2}{G}

Éphémère

U

Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur ou à un planeswalker ce tour-ci, piochez autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troupeau curieux

{3}{G}

Éphémère

R

Choisissez un adversaire ciblé. Vous créez X jetons de créature 3/3 verte Bête, X étant le nombre d'artefacts que ce joueur contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Claque déflectrice

{2}{R}

Éphémère

R

Si vous contrôlez un commandant, vous pouvez lancer ce sort sans payer son coût de mana. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour une cible, sort ou capacité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc des titans

{3}{R}{R}

Éphémère

U

Une créature ciblée se bat contre une autre créature ciblée. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Communion avec la lave

{X}{R}{R}

Éphémère

R

Exilez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion chaotique

{2}{R}

Éphémère

R

Le propriétaire d'un permanent ciblé le mélange à sa bibliothèque, et révèle ensuite la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de permanent, il la met sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouragan stellaire

{X}{R}

Éphémère

R

L'ouragan stellaire inflige X blessures à chaque créature.
Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orage de comètes

{X}{R}

Éphémère

M

Multikick {1} (Vous pouvez payer {1} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)
Choisissez n'importe quelle cible, puis choisissez une autre cible pour chaque fois que ce sort a été kické.
L'orage de comètes inflige X blessures à chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pari leurreur

{2}{U}

Éphémère

R

Pour chaque adversaire, choisissez jusqu'à une créature ciblée que ce joueur contrôle, puis renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire à moins que son contrôleur ne vous fasse piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspicacité du chimiste

{3}{U}

Éphémère

U

Piochez deux cartes.

Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette 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

Piège cingleur

{3}{U}{U}

Éphémère : piège

C

Si un adversaire a fait arriver, sous son contrôle, au moins deux créatures sur le champ de bataille ce tour-ci, vous pouvez payer {U} à la place du coût de mana de ce sort. Renvoyez deux créatures ciblées dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Temur

{G}{U}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Elle se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

? Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

? Les créatures avec une force inférieure ou égale à 3 ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair prophétique

{3}{U}{R}

Éphémère

R

L'Éclair prophétique inflige 4 blessures à n'importe quelle cible. Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutation d'artefact

{R}{G}

Éphémère

R

Détruisez un artefact ciblé. Il ne peut pas être régénéré. Créez X jetons de créature 1/1 verte Saprobionte, X étant la valeur de mana de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force canalisée

{2}{U}{R}

Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de X cartes. Un joueur ciblé pioche X cartes. La Force canalisée inflige X blessures à jusqu'à une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale de croissance

{G}{U}

Éphémère

C

Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impetus prédateur

{4}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+3, doit être bloquée si possible, et est incitée. (Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impetus brillant

{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

Reboisement des régions reculées

{3}{G}

Enchantement

U

Au début de votre étape de fin, dégagez tous les terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impetus psychique

{2}{U}

Enchantement : aura

C

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 appliquez regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intelligence de l'essaim

{6}{U}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez copier ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empathie primordiale

{1}{G}{U}

Enchantement

U

Au début de votre entretien, piochez une carte si vous contrôlez une créature qui a la force la plus élevée parmi les créatures sur le champ de bataille. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast