

Fielleux du four

{1}{R}

Créature : élémental et bête

C

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Fielleux du four gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archéomancienne

{2}{U}{U}

Créature : humain et sorcier

C

Quand l'Archéomancienne arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/2

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

Sondeur de secrets

{U}

Créature : humain et sorcier

C

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler cette carte. Si une carte d'éphémère ou de rituel est révélée de cette manière, transformez le Sondeur de secrets.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des pensées

{4}{U}

Créature : élémental

U

Vol

Quand le Vagabond des pensées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.

Évocation {2}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cyclope de Nivix

{1}{U}{R}

Créature : cyclope

C

Défenseur

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Cyclope de Nivix gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour et peut attaquer comme s'il n'avait pas le défenseur.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chargeur de flux

{2}{U}{R}

Créature : anomalie

U

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez échanger la force et l'endurance du Chargeur de flux jusqu'à la fin du tour.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gelectrode

{1}{U}{R}

Créature : anomalie

U

{T} : La Gelectrode inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez dégager la Gelectrode.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mini dragonautes

{1}{U}{R}



Créature : peuple fée et sorcier

U

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, les Mini dragonautes gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaut stroboscopique

{R}



Rituel

C

Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour. (Elle inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte de trahison

{2}{R}



Rituel

C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafre de flammes

{R}



Rituel

C

La Balafre de flammes inflige 4 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instinct perfide

{3}{R}

Rituel

C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Jusqu'à la fin du tour, elle gagne +2/+0 et elle acquiert la célérité.

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

Molestation

{R}

Rituel

C

La Molestation inflige 2 blessures à une créature ciblée. Cette créature ne peut pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang perfide

{1}{R}{R}

Rituel

C

Acquérez le contrôle de la créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez-la. Elle acquiert le piétinement et la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torche selon Kærvek

{X}{R}

Rituel

C

Tant que la Torche selon Kærvek est sur la pile, les sorts qui la ciblent coûtent {2} de plus à lancer.
La Torche selon Kærvek inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esquive rusée

{U}

Rituel

C

La créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.
Flashback {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Départ silencieux

{U}

Rituel

C

Renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire.
Flashback {4}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fils cachés

{1}{U}

Rituel

C

Vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé, puis engager ou dégager un autre permanent ciblé.
Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme fantôme

{1}{U}



Rituel

C

Jusqu'à deux créatures ciblées ne peuvent pas être bloquées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Injonction d'inaction

{1}{U}



Rituel

C

Déterminez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. (Jusqu'à votre prochain tour, cette créature ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.) Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe de distorsion

{U}



Rituel

C

Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloquée ce tour-ci.
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

Mains d'emprisonnement

{1}{U}



Rituel

C

Engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.
Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupération mystique

{3}{U}

Rituel

U

Renvoyez la carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

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

Banc de sable isolé

Terrain

U

Le Banc de sable isolé arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Téléportail

{U}{R}

Rituel

U

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloqué ce tour-ci. Surcharge {3}{U}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne oubliée

Terrain

C

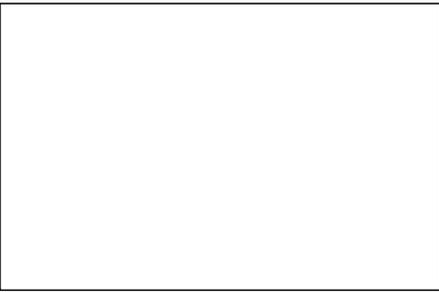
La Caverne oubliée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaudière d'Izzet

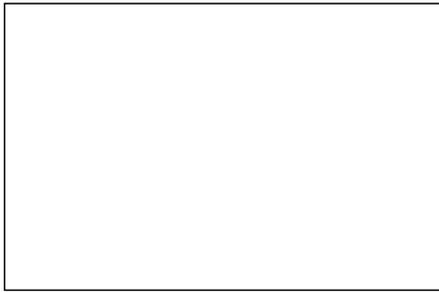


Terrain U

La Chaudière d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Chaudière d'Izzet 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

Désert



Terrain : désert P

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Le Désert inflige 1 blessure à une créature attaquante ciblée. N'activez que pendant l'étape de fin de combat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cratère fumant



Terrain C

Le Cratère fumant arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R}.
Recyclage (2) ((2), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

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

Grotte chatoyante



Terrain

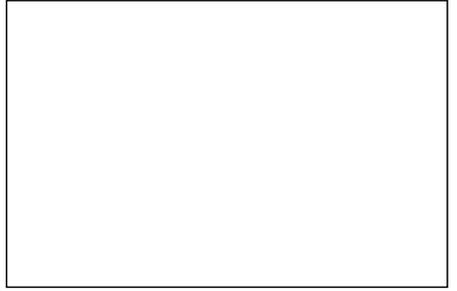
C

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



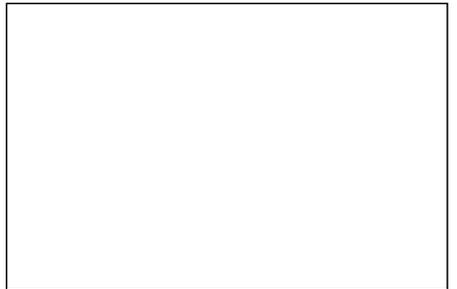
Terrain de base : île

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
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



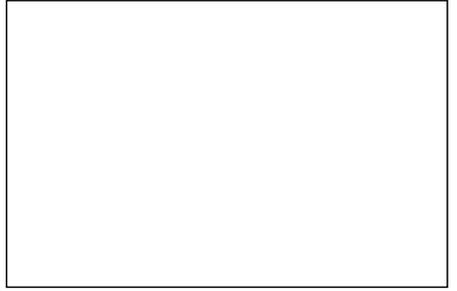
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île lointaine



Terrain

C

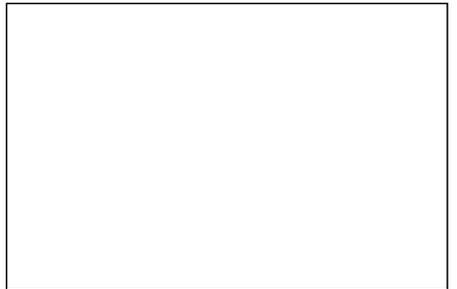
L'île lointaine arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U}.

Recyclage (2) ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paludgraf hanté



Terrain

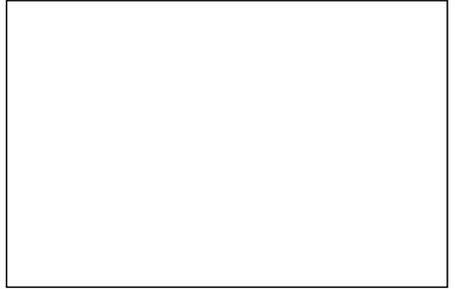
C

{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T}, sacrifiez le Paludgraf hanté : Renvoyez une carte de créature au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pics vacillants



Terrain

C

Les Pics vacillants arrivent sur le champ de bataille engagés.

Quand les Pics vacillants arrivent sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Grixis



Terrain

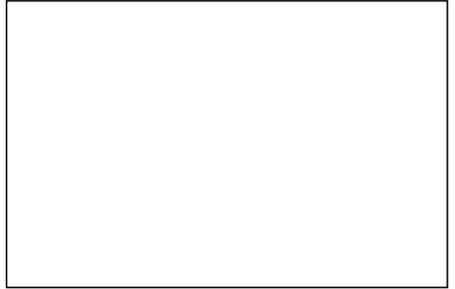
C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Grixis : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île, de marais ou de montagne de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Izzet



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.

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

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

Usine de Mishra



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : L'Usine de Mishra devient une créature-artefact 2/2 Ouvrier spécialisé jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{T} : Une créature Ouvrier spécialisé ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

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

Anneau de l'île d'Evos

{2}



Artefact : équipement

U

{2} : Une créature équipée acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée si elle est bleue.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de fureur

{1}{R}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Détruisez un artefact ciblé.

? Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

? Retirez deux marqueurs « temps » d'un permanent ciblé ou d'une carte en suspension ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dernier outrage de Chandra

{2}{R}{R}

Éphémère

C

Le Dernier outrage de Chandra inflige 4 blessures à une créature ciblée et 2 blessures au contrôleur de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup de tonnerre

{2}{R}

Éphémère

C

Vous pouvez sacrifier une montagne à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Le Coup de tonnerre inflige 3 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ébranlechoc

{2}{R}

Éphémère

C

L'Ébranlechoc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. 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

Foudre

{R}

Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée d'échardes

{R}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.

La Volée d'échardes inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur psychotique

{1}{R}

Éphémère

C

Une créature multicolore ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abrogation

{X}{U}

Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé avec une valeur de mana de X dans la main de son propriétaire.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de vapeur

{U}



Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier de dispersion

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé si sa valeur de mana est inférieure ou égale à la valeur de mana la plus élevée parmi les permanents que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arc de dispersion

{3}{U}



Éphémère

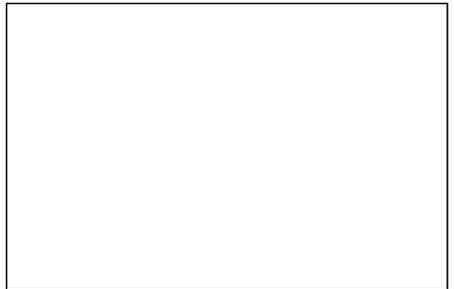
C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chavirage

{1}{U}{U}



Éphémère

C

Rappel (3)
Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condescendance

{X}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {X}. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déréliction

{1}{U}

Éphémère

C

Kick {1}{R} (Vous pouvez payer {1}{R} supplémentaire quand vous jouez ce sort.)
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Si ce sort a été kické, il inflige 2 blessures à une autre créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclipse fantomale

{2}{U}

Éphémère

C

Exilez deux cibles, artefacts, créatures et/ou terrains que vous contrôlez, puis renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En plein Roulis

{1}{U}

Éphémère

C

Kick {1}{U} (Vous pouvez payer {1}{U} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si ce sort a été kické, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forte bourrasque

{U}

Éphémère

U

Engagez une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Surcharge {3}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flot Soudain

{4}{U}

Éphémère

C

Vous pouvez renvoyer deux îles que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peau de mizzium

{U}

Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +0/+1 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. Surcharge {1}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-ménages

{U}

Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayon de commandement

{3}{U}

Éphémère

C

Dégagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle et acquérez-en le contrôle jusqu'à la fin du tour. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Quand vous perdez le contrôle de la créature, engagez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répulsion

{2}{U}

Éphémère

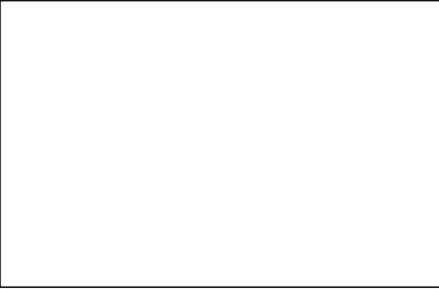
C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ride de distorsion

{U}



Éphémère

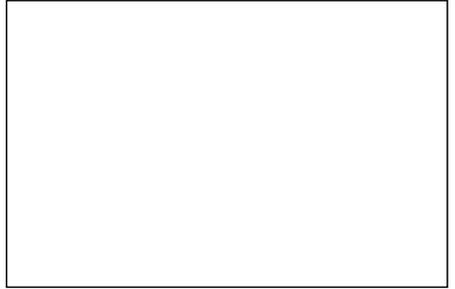
C

La créature ciblée acquiert la distorsion jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière impétueuse

{2}{U}



Éphémère

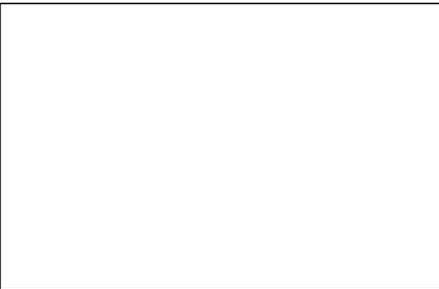
C

Kick - Sacrifiez un terrain.
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si ce sort a été kické, renvoyez un autre permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ride de réalité

{1}{U}



Éphémère

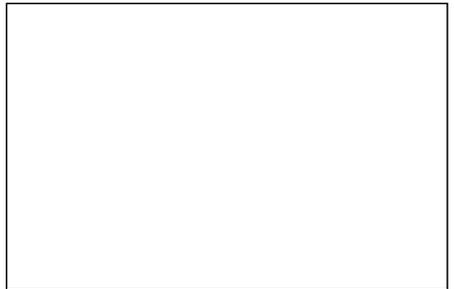
C

Un artefact ciblé, une créature ciblée ou un terrain ciblé passe hors phase.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rune époustouflante

{2}{U}



Éphémère

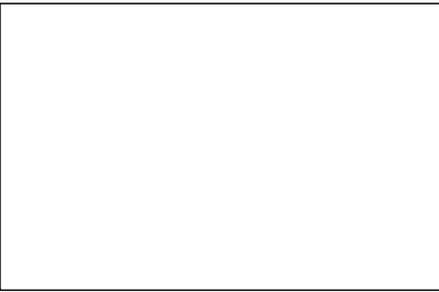
C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {1}.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sagacité du mage

{1}{U}



Éphémère

C

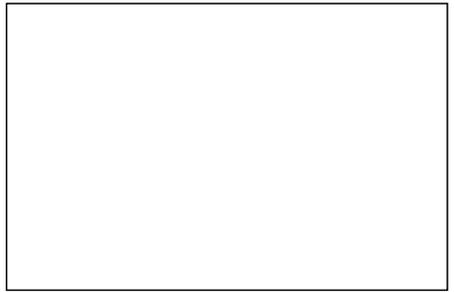
Une créature ciblée acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour.

Recyclage {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonder les profondeurs

{1}{U}



Éphémère : arcane

C

Regardez les cinq 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 les autres au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve d'antimagie

{X}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé ayant un coût converti de mana de X. (Par exemple, si le coût de mana de ce sort est {3}{U}{U}, X est 5.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spasme

{2}{U}



Éphémère

C

Vous pouvez engager ou dégager un artefact ciblé, une créature ciblée ou un terrain ciblé. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérité résonnante

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Izzet

{U}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

? Le Charme d'Izzet inflige 2 blessures à une créature ciblée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de mystère

{1}{U}

Éphémère : arcane

C

La créature ciblée acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Imprégnation d'arcane ? Renvoyez une créature bleue que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. (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 faites ainsi, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast