

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

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

Sondeur de secrets {U}



Créature : humain et sorcier **U**

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

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

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

Arc électrique

{2}{R}



Rituel

U

L'Arc électrique inflige 3 blessures réparties de la manière que vous choisissez entre une, deux ou trois cibles.

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

Charge téméraire

{R}



Rituel

C

Une créature ciblée gagne +3/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Flashback {2}{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roulement de tonnerre

{X}{R}{R}



Rituel

U

Le Roulement de tonnerre inflige X blessures réparties comme vous le désirez parmi n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de faille

{2}{R}



Rituel

C

L'Éclair de faille inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Suspension 1?{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {R} et l'exiler avec un marqueur « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urtication de flammes

{R}



Rituel

C

L'Urtication de flammes inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Éclair en série

{R}



Rituel

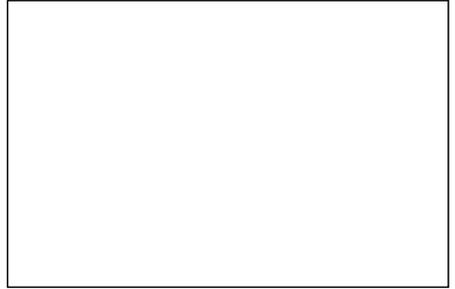
U

L'Éclair en série inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Puis ce joueur ou le contrôleur de ce permanent peut payer {R}{R}. Si le joueur fait ainsi, il peut copier ce sort et peut choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de plumes

{U}



Rituel

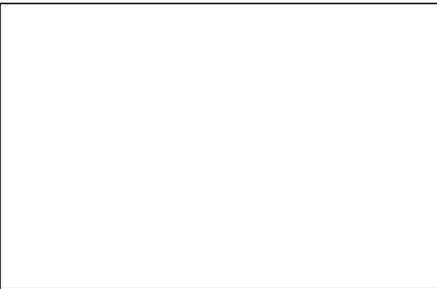
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Analyse en profondeur

{3}{U}



Rituel

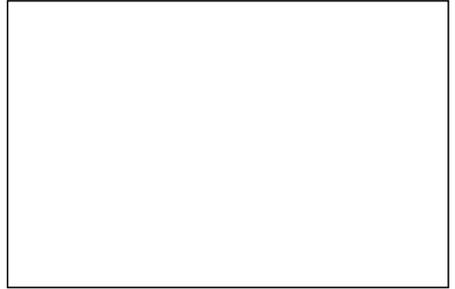
C

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

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

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

Parchemin de marchand

{1}{U}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémère bleue, révélez cette carte et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Injonction d'inaction

{1}{U}



Rituel

C

Détenez 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

Passe-passe

{U}



Rituel

C

Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque.

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

Regard du sorcier

{U}



Rituel

C

Regardez la main d'un adversaire ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recherche compulsive

{2}{U}



Rituel

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonde gitaxienne

{UP}



Rituel

C

{{UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)

Regardez la main d'un joueur ciblé.
Piochez une carte

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum

{U}



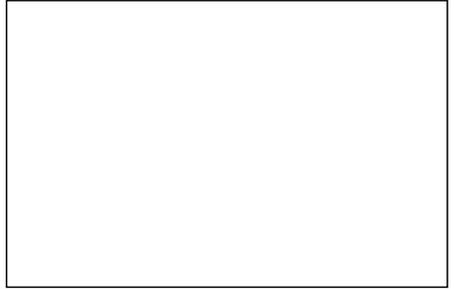
Rituel

U

Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez 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

Caverne oubliée



Terrain

U

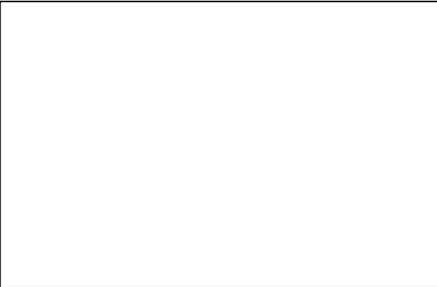
La Caverne oubliée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de sable isolé



Terrain

U

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

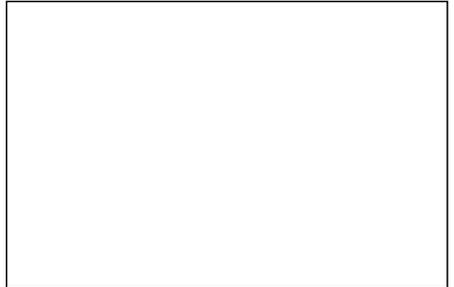
{T} : Ajoutez {U}.

Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Falaise aérienne



Terrain

C

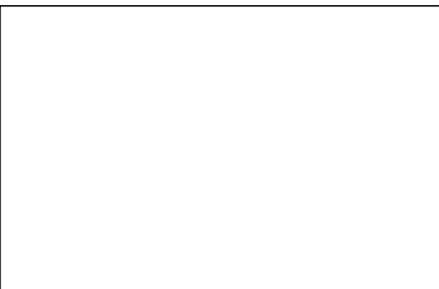
La Falaise aérienne arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Falaise aérienne arrive sur le champ de bataille, la créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

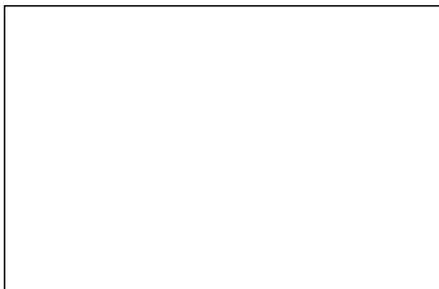
C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

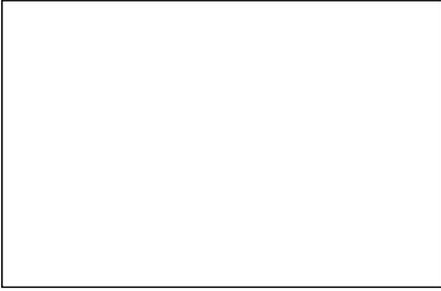


Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

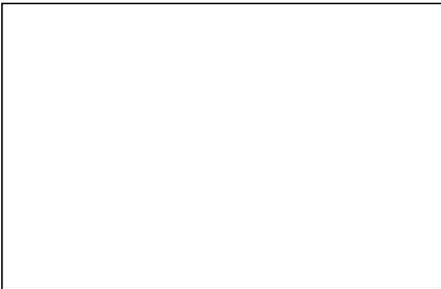


Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



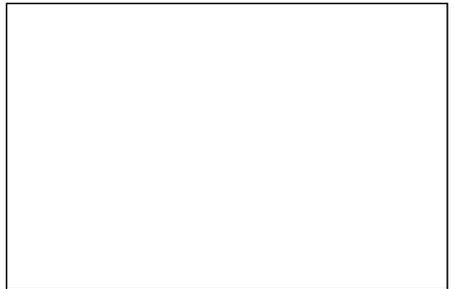
Terrain

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

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

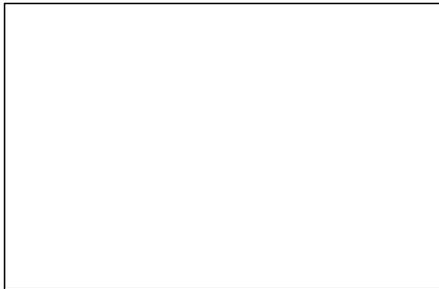


Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

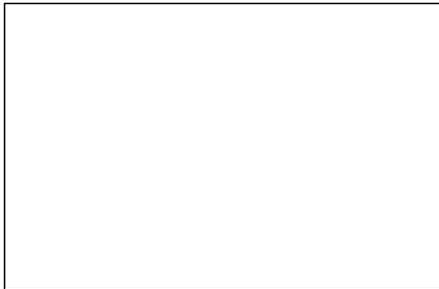


Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

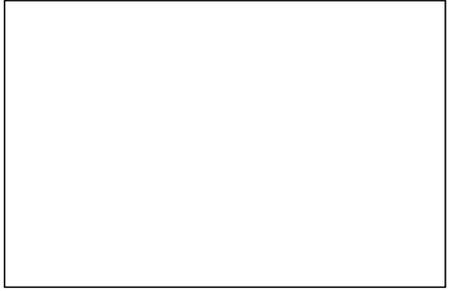


Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Grixis



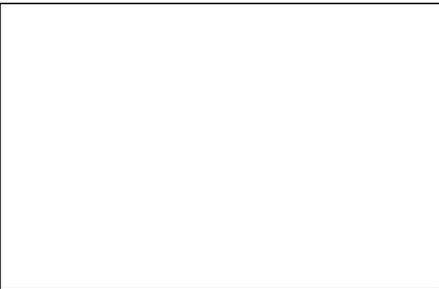
Terrain

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

Montagne enneigée

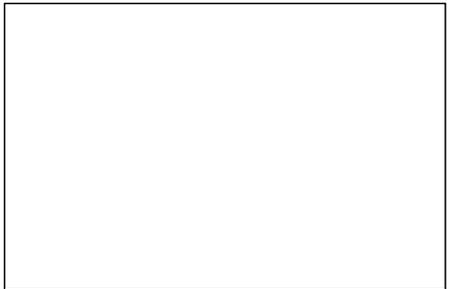


Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Izzet



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.
{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

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

Sables mouvants



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez les Sables mouvants : La créature attaquante sans le vol ciblée gagne -1/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Allumage

{1}{R}



Éphémère

C

L'Allumage inflige 3 blessures à une créature ciblée. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, l'Allumage inflige 3 blessures au contrôleur de cette créature. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

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

Dard de lave

{R}

Éphémère

C

Le Dard de lave inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
Flashback ? Sacrifiez une montagne. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

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

Éclair explosif

{R}



Éphémère

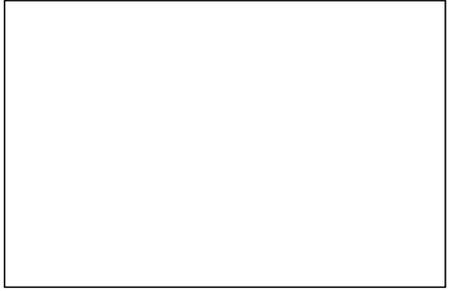
C

Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
L'Éclair explosif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu de l'âme

{2}{R}



Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étourdissement

{1}{R}



Éphémère

C

La créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

C

La Foudre 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

Lance calcinante

{1}{R}

Éphémère

C

La Lance calcinante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinération

{1}{R}

Éphémère

C

L'Incinération inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skred

{R}

Éphémère

C

Le Skred inflige à la créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre de permanents neigeux que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bond

{U}

Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confusion

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé qui cible une créature.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Claquement

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Dégagez jusqu'à deux terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déréliction

{1}{U}



Éphémère

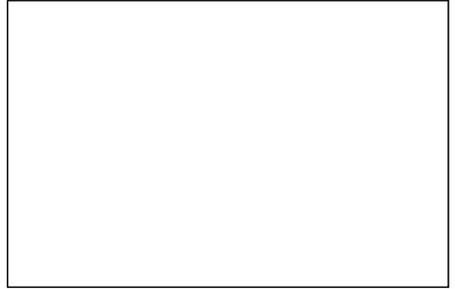
C

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

Dispersement

{U}



Éphémère

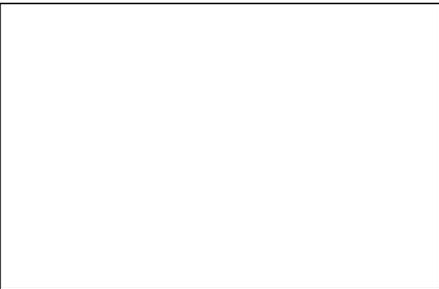
C

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déviatlon

{U}



Éphémère

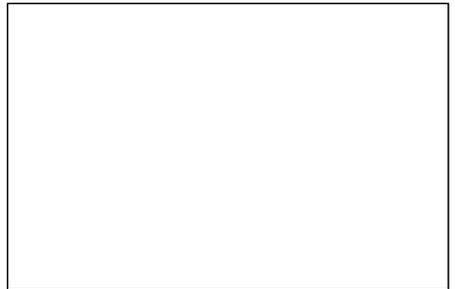
C

Contrecarrez un sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En plein Roulis

{1}{U}



Éphémère

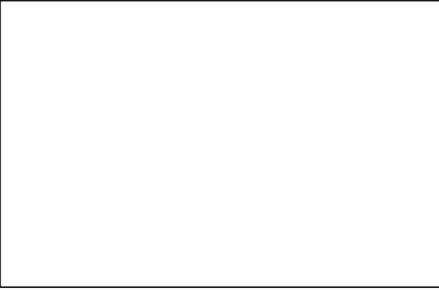
C

Kick {1}{U}
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

Erreur de calcul

{1}{U}



Éphémère

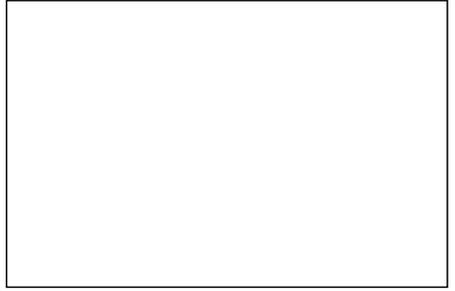
C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {2}.
Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention

{U}



Éphémère

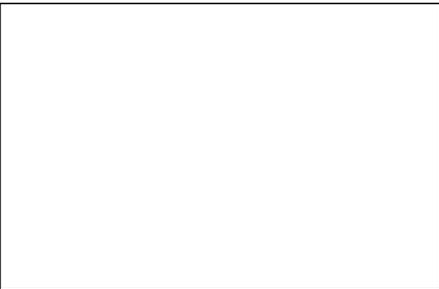
C

Contrecarrez un sort ciblé qui cible une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}



Éphémère

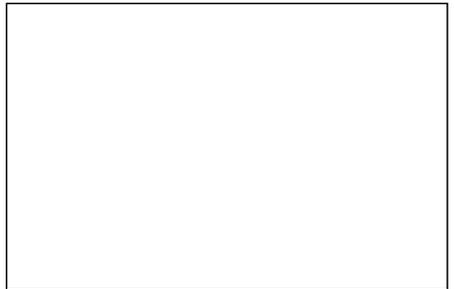
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}



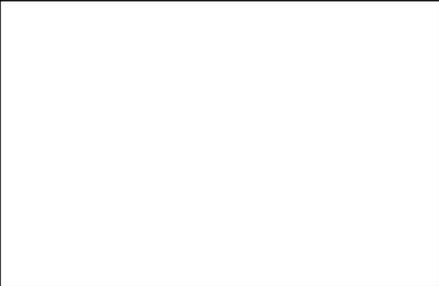
Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option {U}

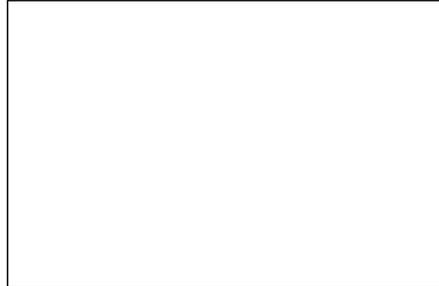


Éphémère C

Regard 1.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prohibition {1}{U}

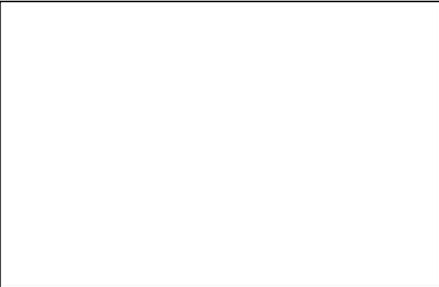


Éphémère C

Kick {2}
Contrecarrez un sort ciblé si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2. Si ce sort a été kické, contrecarrez ce sort si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percesort {U}

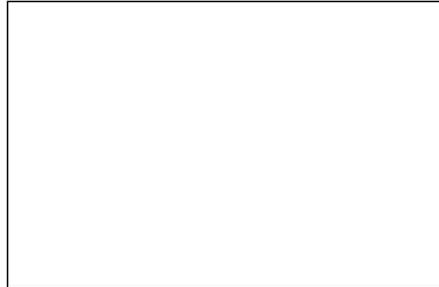


Éphémère C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayon de commandement {3}{U}



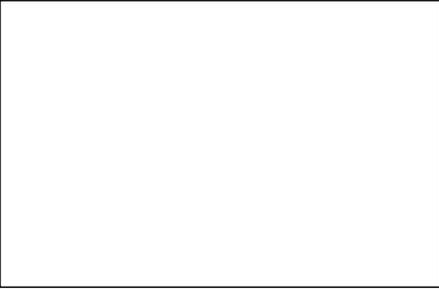
Éphémère C

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

Recherche périlleuse

{1}{U}



Éphémère

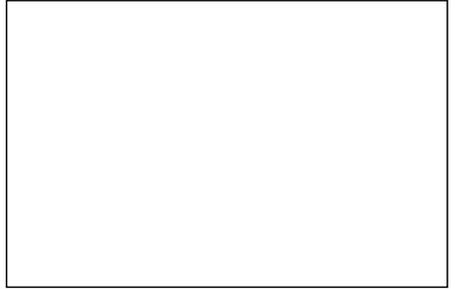
C

Piochez deux cartes, et sacrifiez ensuite un permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard furtif

{U}



Éphémère

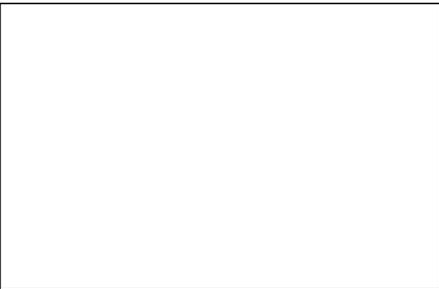
C

Regardez la main d'un joueur ciblé.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réfléchir à deux fois

{1}{U}



Éphémère

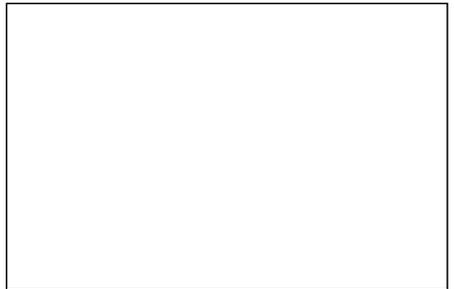
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répulsion

{2}{U}



Éphémère

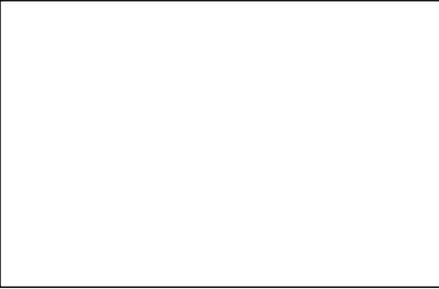
C

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

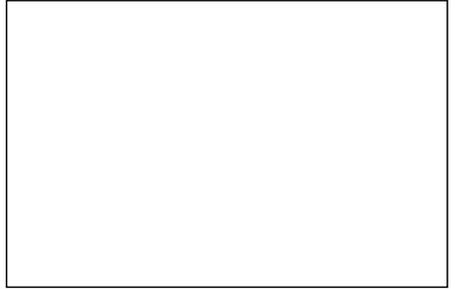
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trou de mémoire

{1}{U}



Éphémère

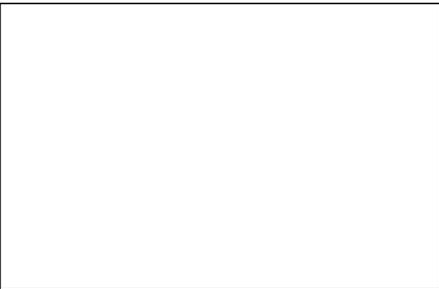
C

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire au lieu du cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière impétueuse

{2}{U}



Éphémère

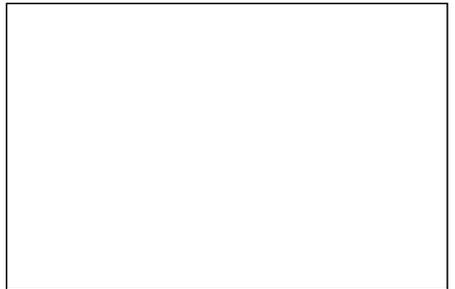
C

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

Contemplation

{1}{W}{W}



Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

