

Mitraille

{1}{R}



Rituel

C

La mitraille inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

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.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orage des dragons

{8}{R}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de permanent dragon et mettez-la sur le champ de bataille. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortiers de mizzium

{1}{R}



Rituel

R

Les Mortiers de mizzium infligent 4 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Surcharge {3}{R}{R}{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

Salve vandale

{R}



Rituel

U

Détruisez un artefact ciblé que vous ne contrôlez pas.

Surcharge {4}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « ciblé(e) » par « chaque » dans son texte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À mon seul désir

{4}{U}{U}

Rituel

Mélangez votre bibliothèque. Puis exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte sans payer son coût de mana. Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupération mystique

{3}{U}

Rituel

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.)

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pair de Tezzeret

{3}{UP}

Rituel

U

(({PU}) peut être payé au choix avec {U} ou avec 2 points de vie.)
Piochez deux cartes, puis proliférez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réminiscence

{2}{U}

Rituel

U

Un joueur ciblé mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Appel du brisecliel

{5}{UR}{UR}



Rituel

R

Créez un jeton de créature 5/5 bleue et rouge Élémental avec le vol.

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

Spéculation mystique

{U}



Rituel

U

Rappel {2}
Regard 3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expérience épique

{X}{U}{R}



Rituel

M

Exilez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer les sorts éphémère et de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à X parmi elles sans payer leur coût de mana. Mettez ensuite toutes les cartes exilées de cette manière qui n'ont pas été lancées dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaufferie d'Izzet

Terrain

U

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

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

Cordillère éclatante

Terrain

U

La Cordillère éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.
{T} : Ajoutez {R}.
{T}, retirez un marqueur « charge » de la Cordillère éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises des eaux vives

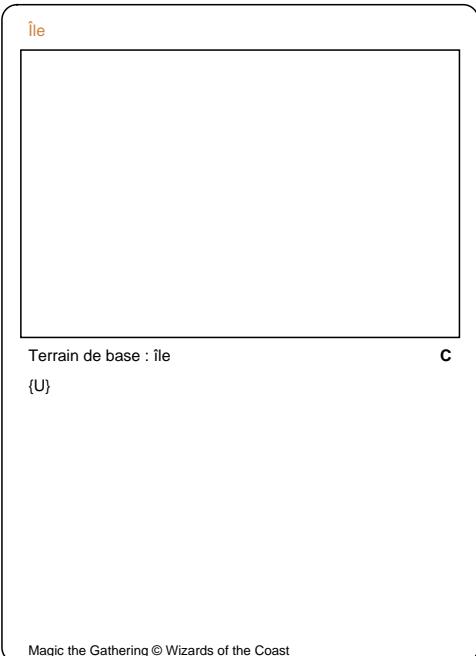
Terrain

C

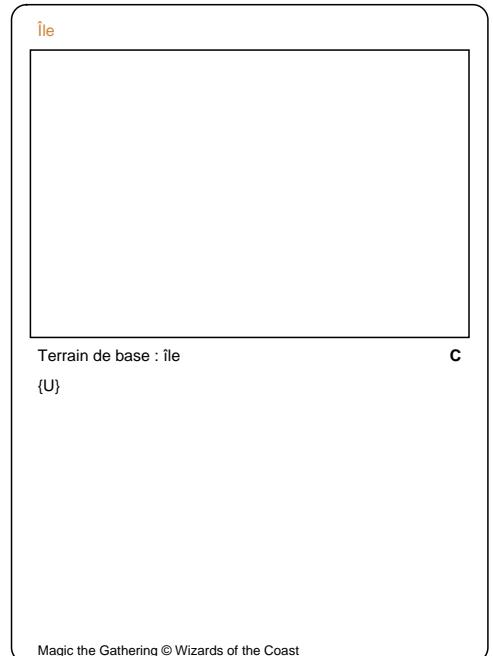
Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

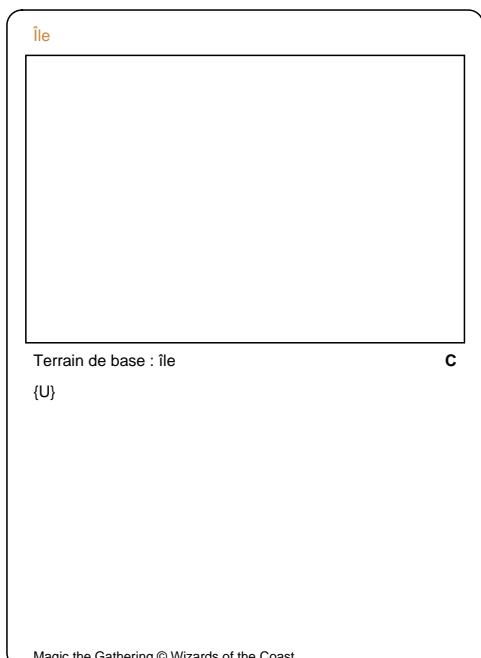
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



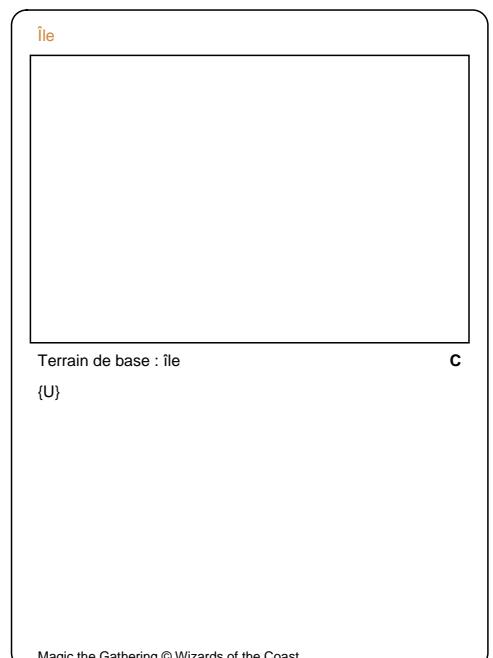
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

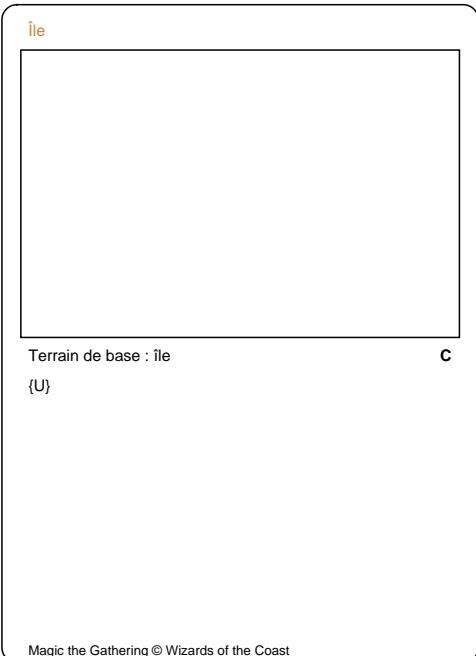


Magic the Gathering © Wizards of the Coast

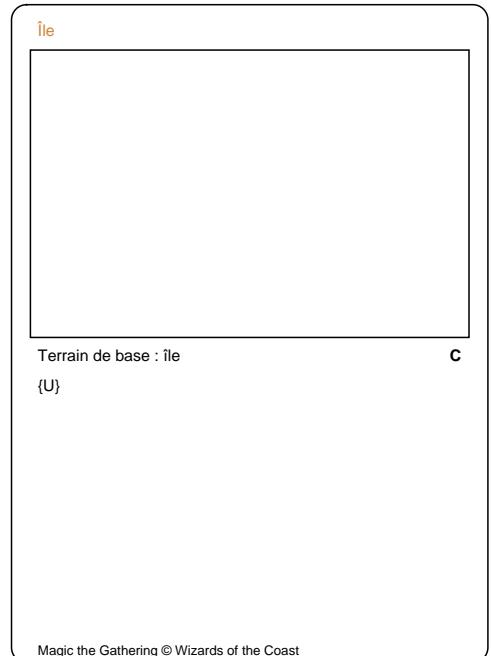


Magic the Gathering © Wizards of the Coast

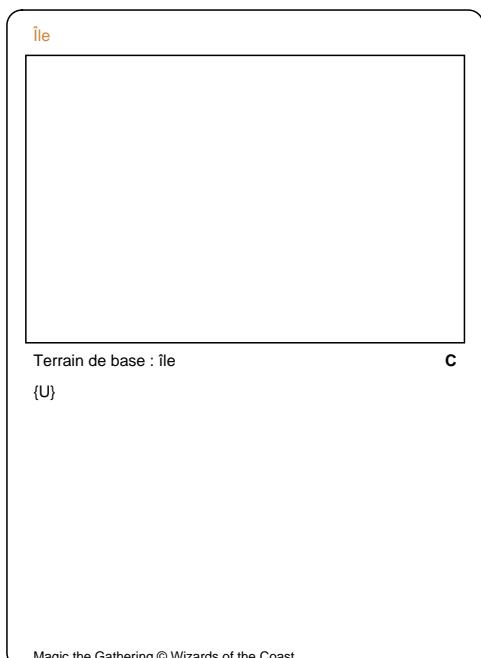
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



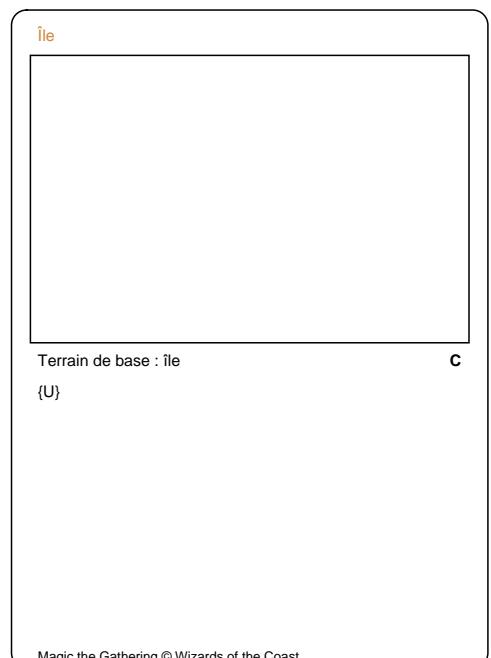
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

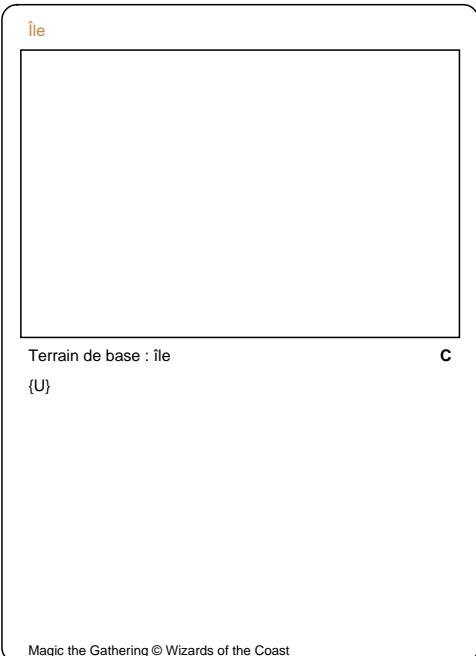


Magic the Gathering © Wizards of the Coast

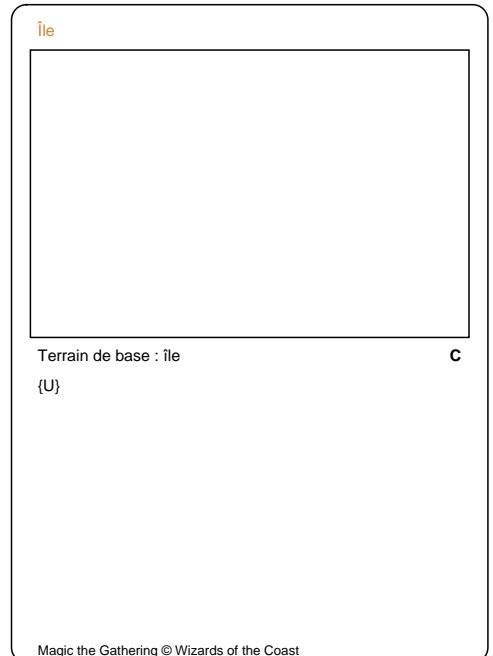


Magic the Gathering © Wizards of the Coast

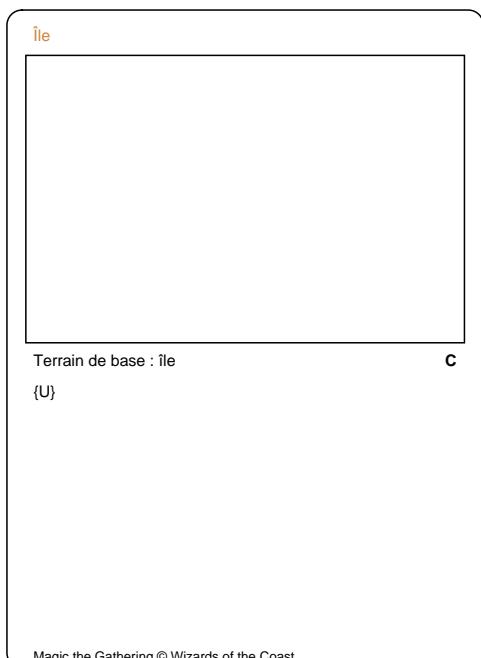
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



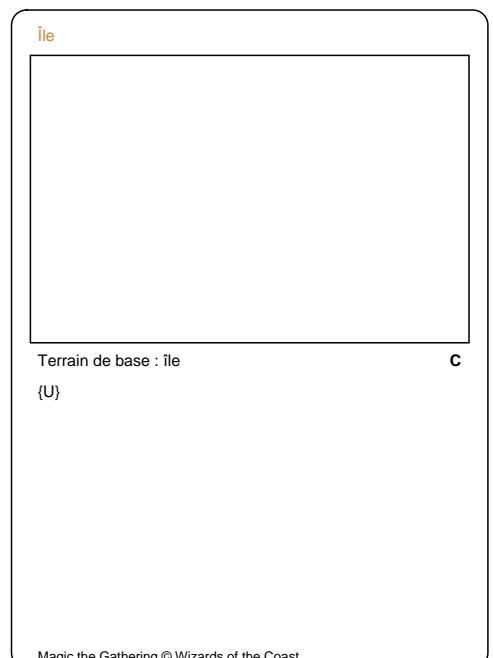
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



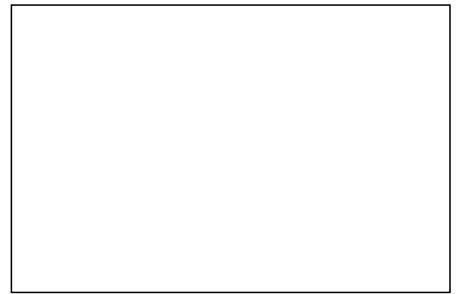
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez 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

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

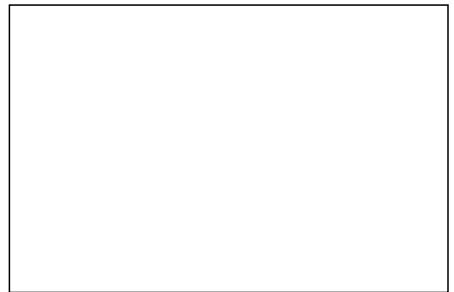


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

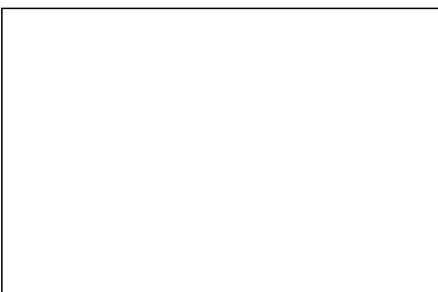


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

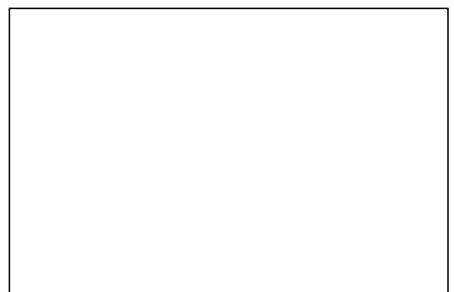


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



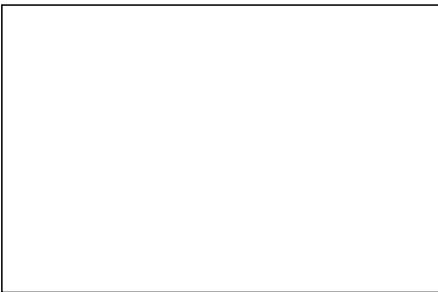
Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

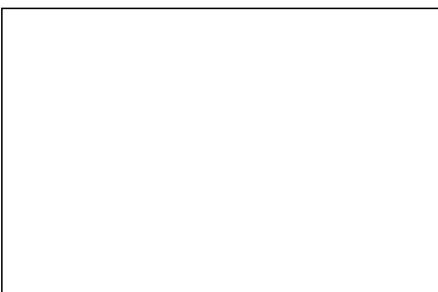


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

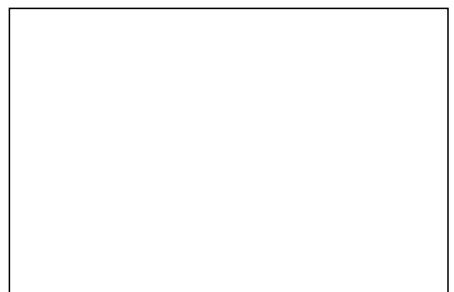


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

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

Passage des malandrins

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau éclatant

Terrain

U

Le Ruisseau éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.
{T} : Ajoutez {U}.
{T}, retirez un marqueur « charge » du Ruisseau éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



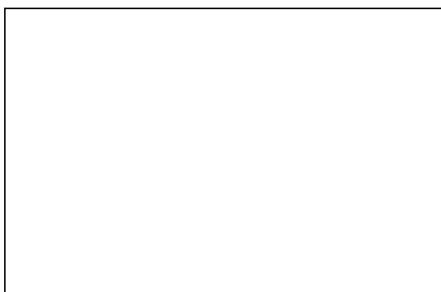
Terrain

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

Tertre de Rochepine



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.)

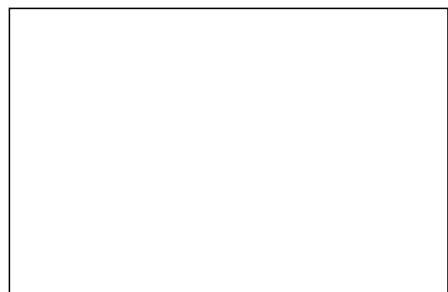
Le Tertre de Rochepine arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {R}.

{R}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si un adversaire a subi au moins 7 blessures ce tour-ci.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucle de contagion

{2}



Artifact

U

Quand la Boucle de contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée. {4}, {T} : Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine à contagion

{6}



Artifact

R

Quand la Machine à contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle. {4}, {T} : Proliférez, puis proliférez à nouveau. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente. Puis recommencez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Izzet

{2}



Artifact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pentode prismatique

{2}



Artifact

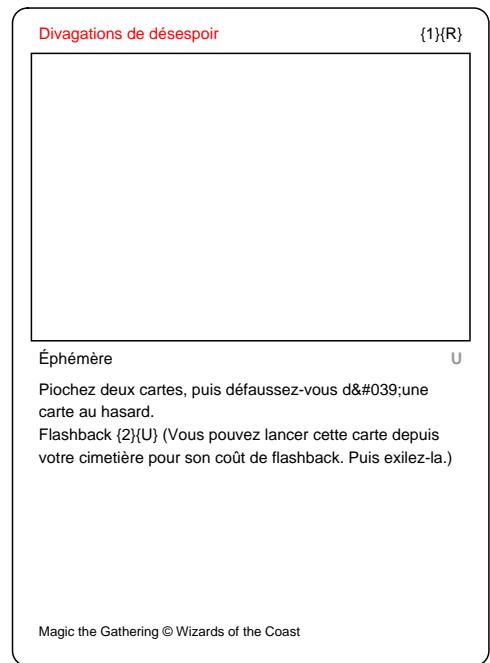
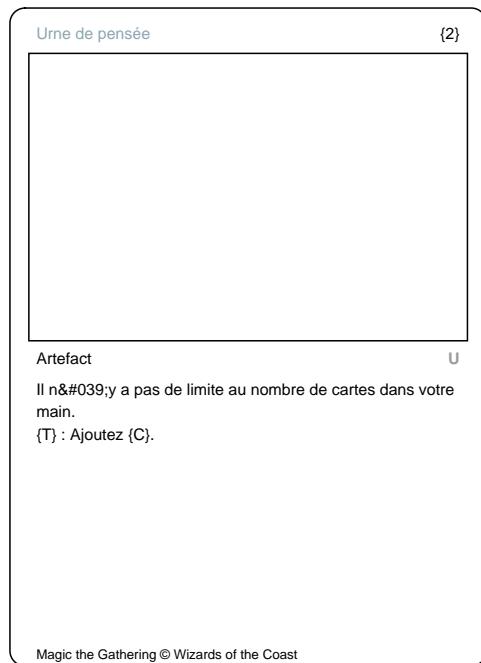
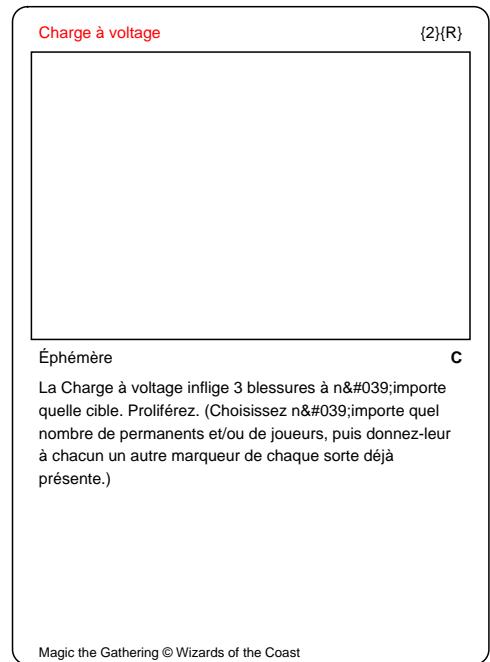
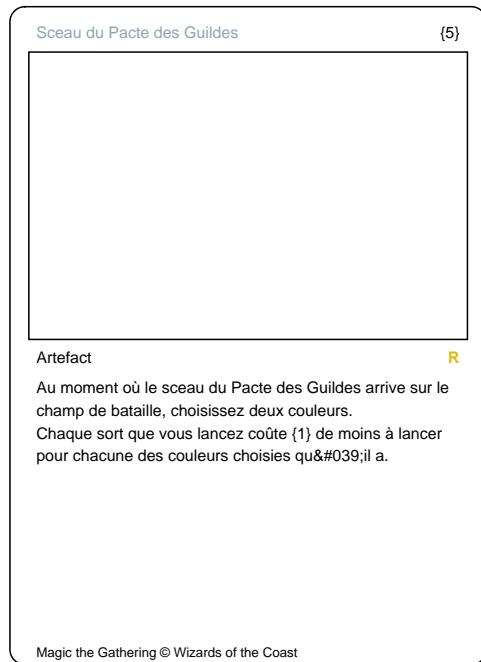
U

Solarisation

Retirez un marqueur "charge" de cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

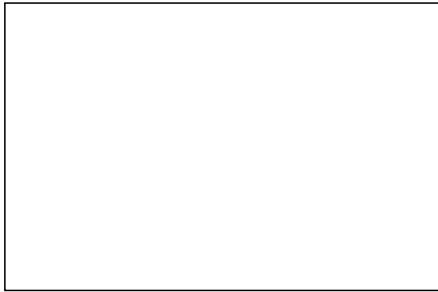
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Orage de comètes

{X}{R}{R}



Éphémère

M

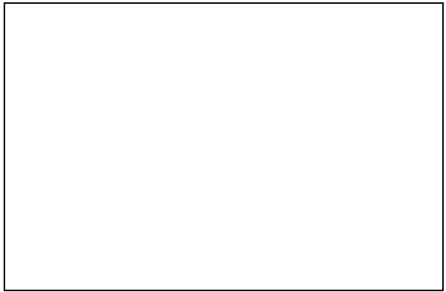
Multikick {1} (Vous pouvez payer {1} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

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

Rage selon Urza

{2}{R}



Éphémère

U

Kick {8}{R} (Vous pouvez payer {8}{R} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

La Rage selon Urza inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Si ce sort a été kické, à la place il inflige 10 blessures à ce permanent ou à ce joueur et les blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsion fracassante

{1}{R}



Éphémère

C

Rappel {3}

Détruissez n'importe quel artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réitation

{1}{R}{R}



Éphémère

R

Rappel {3} (Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, mettez cette carte dans votre main au moment où il se résout.)

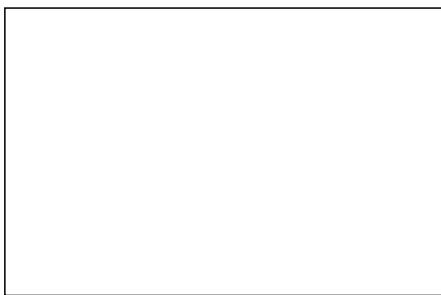
Copiez un sort n'importe quel éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abrogation

{X}{U}



Éphémère

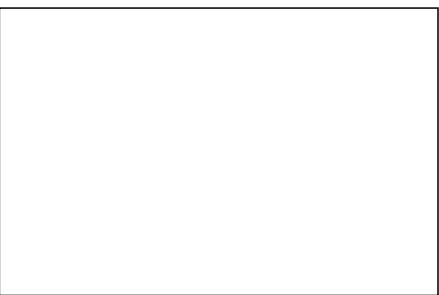
C

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

Chavirage

{1}{U}{U}



Éphémère

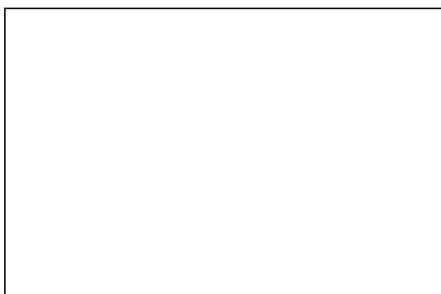
C

Rappel {3}
Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blocage cérébral

{1}{U}



Éphémère

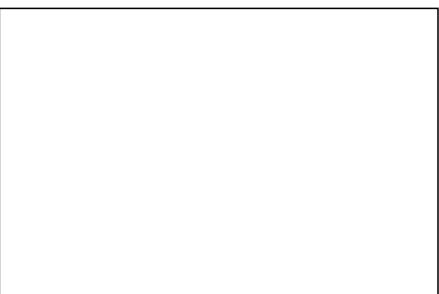
U

Un joueur ciblé meule trois cartes.
Déluge

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements de la muse

{U}



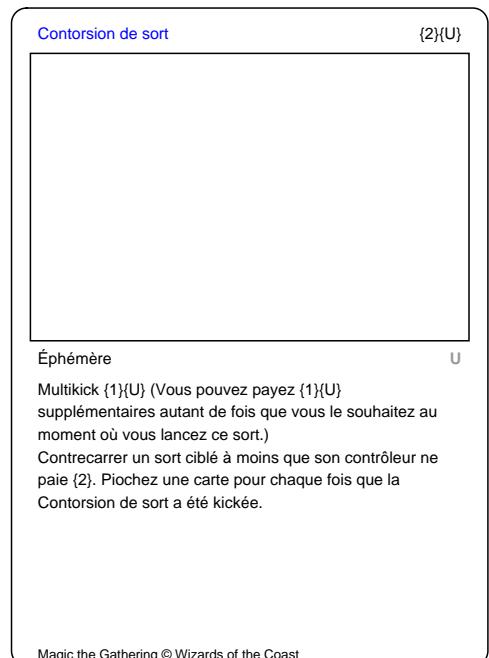
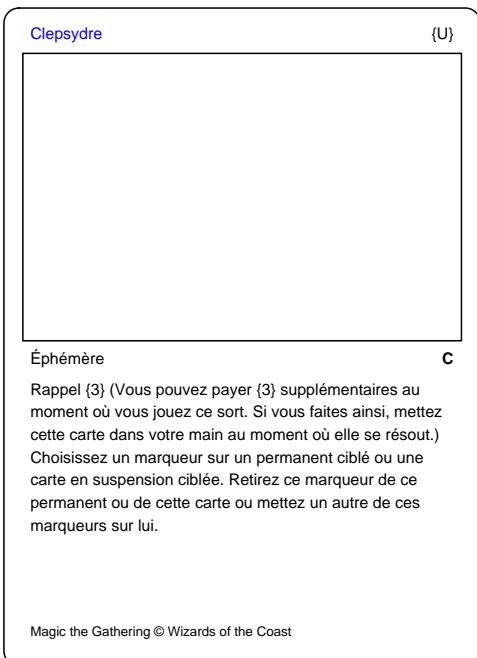
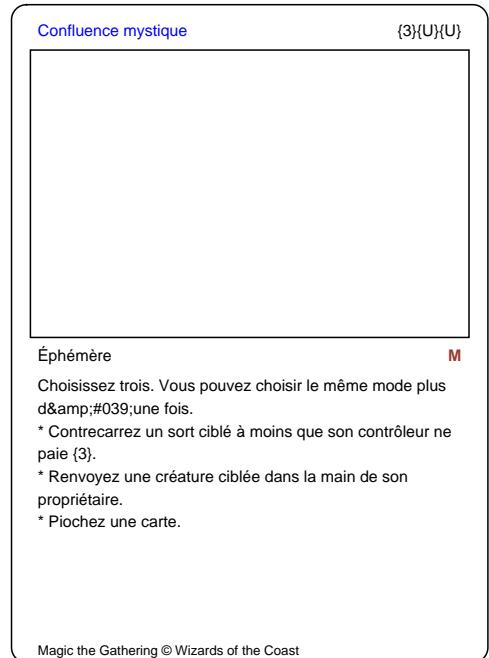
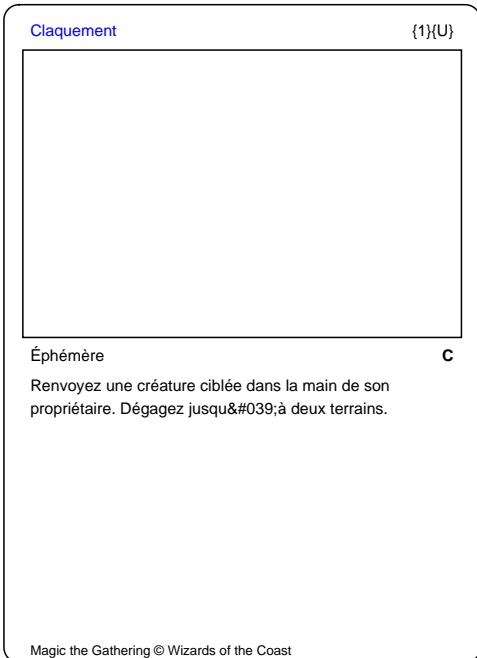
Éphémère

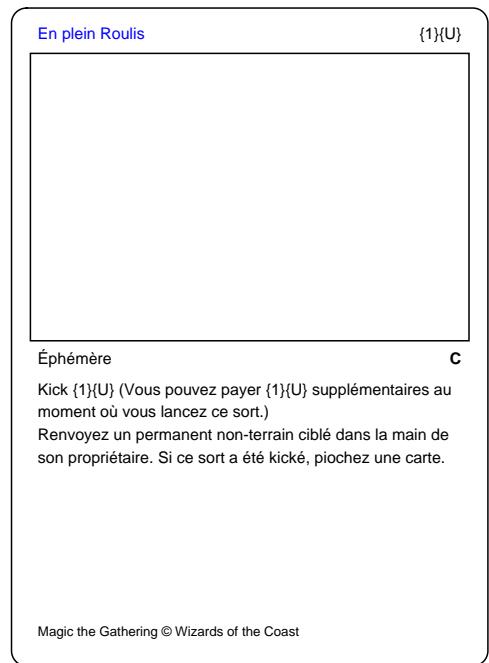
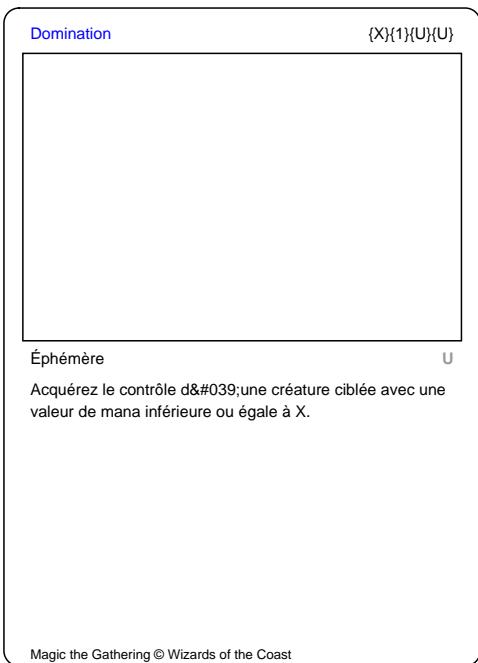
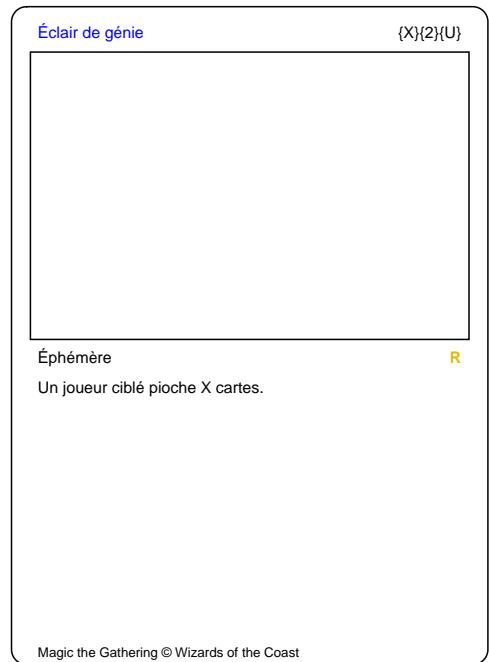
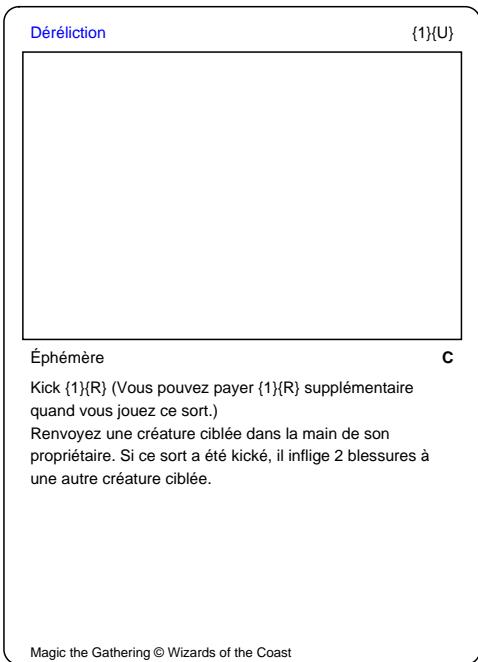
P

Rappel {5}
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

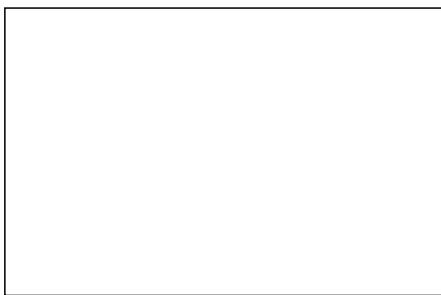
Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Fait ou fiction

{3}{U}



Éphémère

U

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez un tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progression régulière

{2}{U}



Éphémère

C

Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrir la cause

{2}{U}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé, puis proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rembobinage

{2}{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarez un sort ciblé. Dégagez jusqu'à quatre terrains.

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 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

Augure de vapeur

{2}{U}{R}

Éphémère

R

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque et séparez-les en deux tas. Un adversaire choisit un de ces tas. Mettez ce tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prévision du Cérébropyre

{5}{U}{R}

Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte épémère ayant une valeur de mana de 3, révélez-la et mettez-la dans votre main. Puis répétez ce processus pour les cartes épémère ayant des valeurs de mana de 2 et 1. Puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

