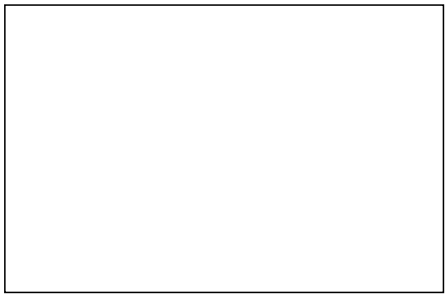
Insectemporal de Djoïra {2}



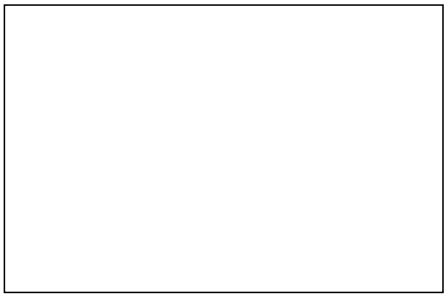
Créature-artefact : insecte **C**

{T} : Choisissez un permanent ciblé que vous contrôlez ou une carte en suspension que vous possédez. Si ce permanent ou carte a un marqueur « temps » sur lui, vous pouvez lui retirer un marqueur « temps » ou y mettre un autre marqueur « temps ».

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emrakul, Déchirure des Éons {15}



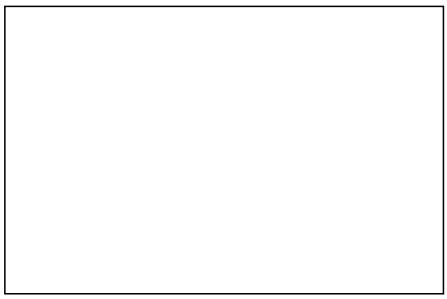
Créature légendaire : eldrazi **M**

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Quand vous lancez ce sort, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.
Vol, protection contre les sorts qui ont au moins une couleur, annihilateur 6
Quand Emrakul, Déchirure des Éons est mis dans un cimetière depuis n'importe où, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

15/15

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kozilek, la Grande Distorsion {8}{C}{C}



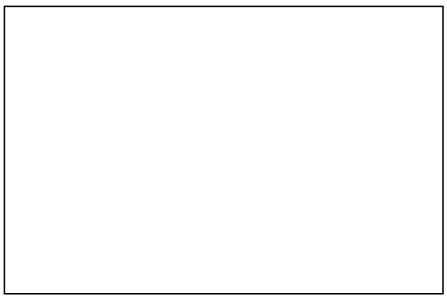
Créature légendaire : eldrazi **M**

Quand vous lancez ce sort, si vous avez moins de sept cartes en main, piochez un nombre de cartes égal à la différence.
Menace
Défaussez-vous d'une carte avec une valeur de mana de X : Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de X.

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kozilek, Boucher de la Vérité {10}



Créature légendaire : eldrazi **M**

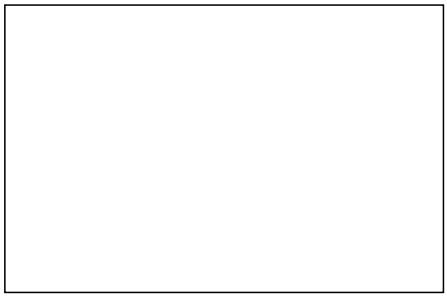
Quand vous lancez ce sort, piochez quatre cartes.
Annihilateur 4 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie quatre permanents.)
Quand Kozilek, Boucher de la Vérité est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental des failles {R}



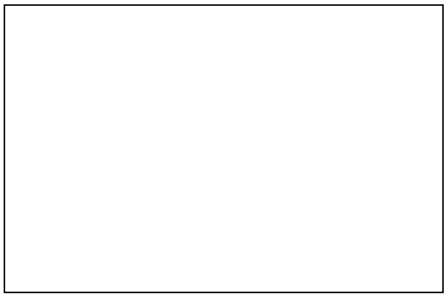
Créature : élémental **C**

{1}{R}, retirez un marqueur « temps » d'un permanent que vous contrôlez ou d'une carte en suspension que vous possédez : L'Élémental des failles gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ambassadeur sphinx {5}{U}{U}



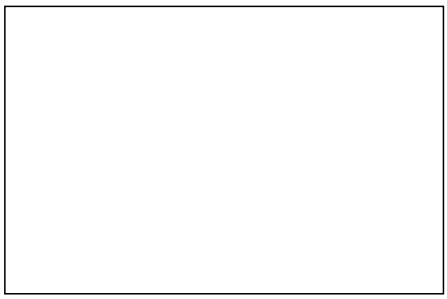
Créature : sphinx **M**

Vol
À chaque fois que l'Ambassadeur sphinx inflige des blessures de combat à un joueur, cherchez une carte dans la bibliothèque de ce joueur, puis ce joueur choisit un nom de carte. Si vous avez cherché une carte de créature qui n'a pas ce nom, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille sous votre contrôle. Ce joueur mélange ensuite.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage des sables shivân {2}{R}{R}



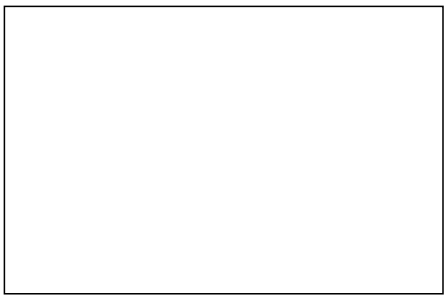
Créature : viashino et shamane **U**

Quand le Mage des sables shivân arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?
? Retirez deux marqueurs « temps » d'un permanent ciblé ou d'une carte en suspension ciblée.
? Mettez deux marqueurs « temps » sur un permanent ciblé avec un marqueur « temps » sur lui ou sur une carte en suspension ciblée.
Suspension 4 ? {R}

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chroniqueur d'éons {3}{U}{U}



Créature : avatar **R**

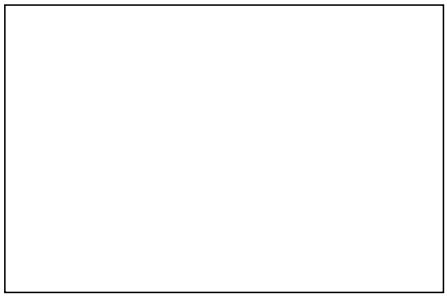
La force et l'endurance du Chroniqueur d'éons sont chacune égale au nombre de cartes dans votre main.
Suspension X ? {X}{3}{U}. X ne peut pas être 0.
À chaque fois qu'un marqueur « temps » est retiré du Chroniqueur d'éons pendant qu'il est exilé, piochez une carte.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage lancevif {1}{U}



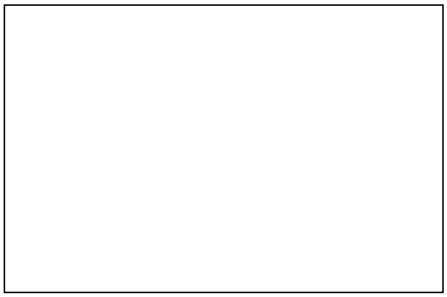
Créature : humain et sorcier M

Flash
Quand le Mage lancevif arrive sur le champ de bataille, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage d'Epityr {U}



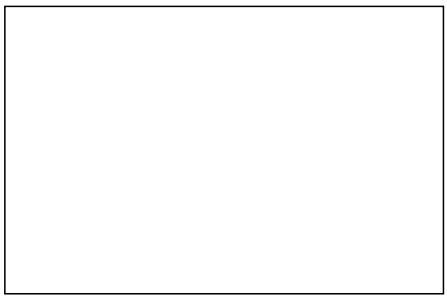
Créature : humain et sorcier C

Quand le Sage d'Epityr arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque et remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palinchrone {5}{U}{U}



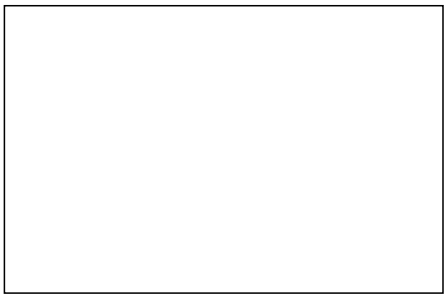
Créature : illusion R

Vol
Quand le Palinchrone arrive sur le champ de bataille, dégagez jusqu'à sept terrains.
{2}{U}{U} : Renvoyez le Palinchrone dans la main de son propriétaire.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djöira des Guiltüks {1}{U}{R}



Créature légendaire : humain et sorcier R

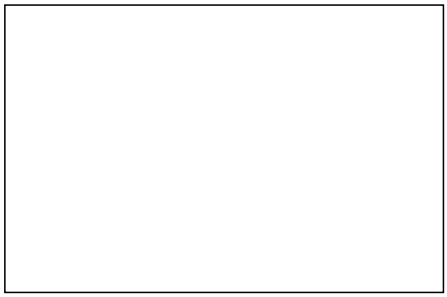
{2}, exilez une carte non-terrain de votre main : Mettez quatre marqueurs « temps » sur la carte exilée. Si elle n'a pas la suspension, elle acquiert la suspension. (Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps » de cette carte. Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana. Si c'est une créature, elle a la célérité.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage d'Izzet {UR}{UR}



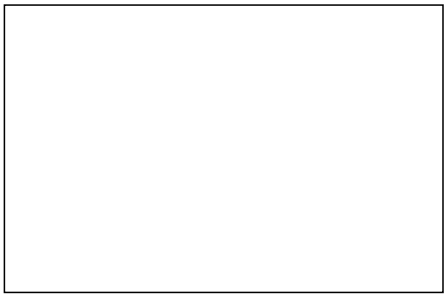
Créature : humain et sorcier U

{2}{U} : Copiez un sort d'éphémère ciblé que vous contrôlez avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.
{2}{R} : Copiez un sort de rituel ciblé que vous contrôlez avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Melek, Parangon d'Izzet {4}{U}{R}



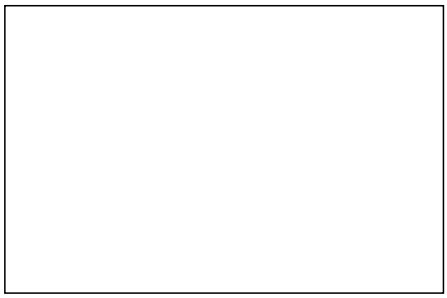
Créature légendaire : anomalie et sorcier R

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

Ghildmage de Nivix {U}{R}



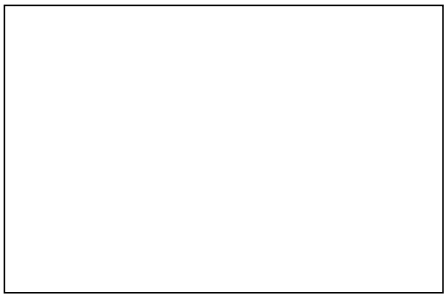
Créature : humain et sorcier U

{1}{U}{R} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.
{2}{U}{R} : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortiers de mizzium {1}{R}



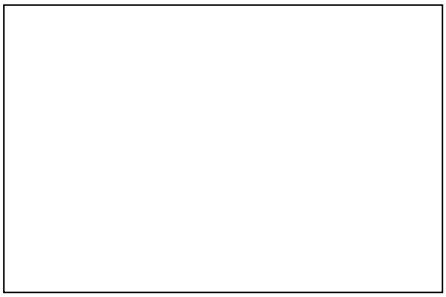
Rituel R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi {R}



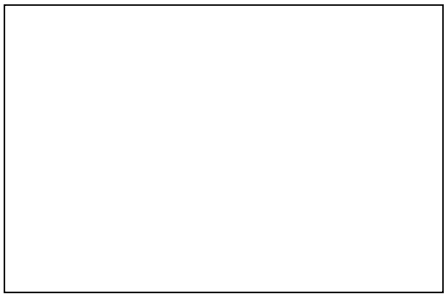
Rituel **C**

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

Étude attentive {U}

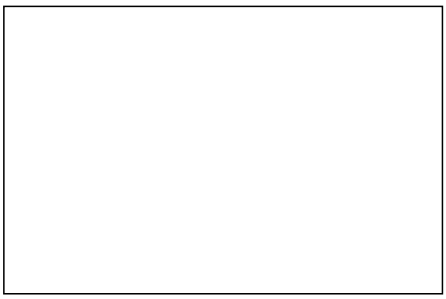


Rituel **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Analyse en profondeur {3}{U}

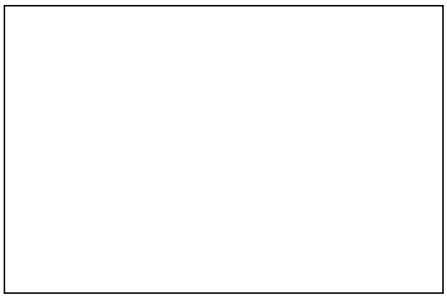


Rituel **U**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fortune des mers {7}{U}



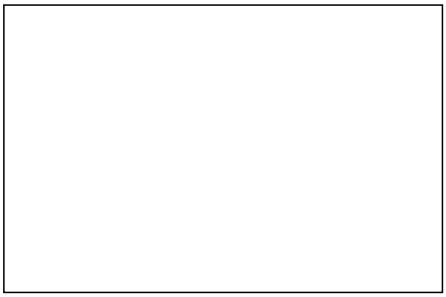
Rituel **C**

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parchemin de marchand {1}{U}

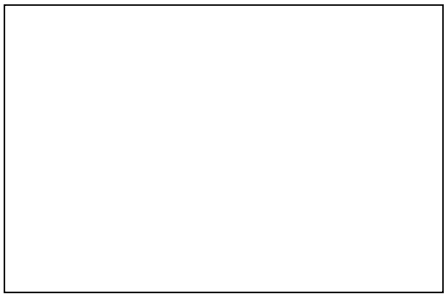


Rituel U

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

Récupération mystique {3}{U}

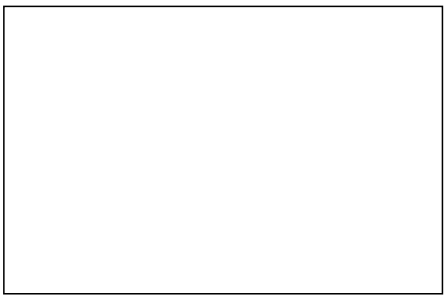


Rituel U

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

Précepteur particulier {U}

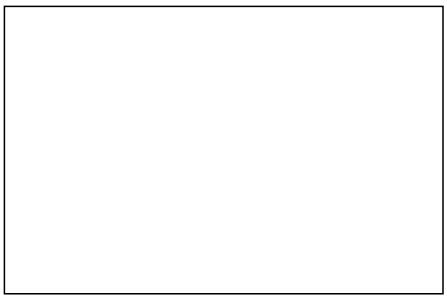


Rituel R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de rituel, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Subornation {3}{U}{U}



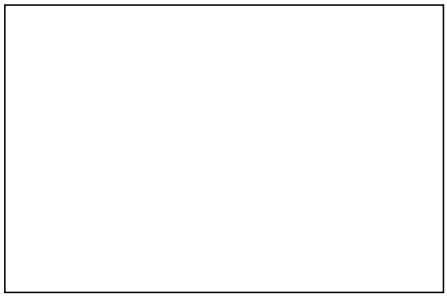
Rituel M

Cherchez dans la bibliothèque d'un adversaire ciblé une carte de créature et mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum {U}

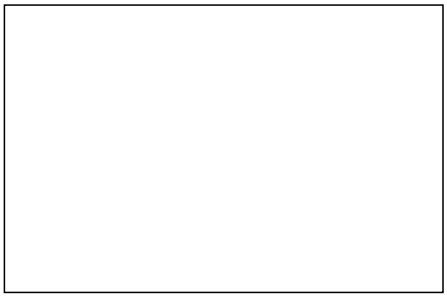


Rituel U

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

Chaufferie d'Izzet

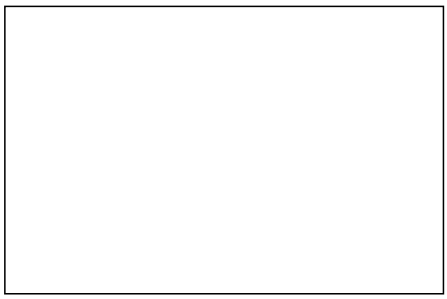


Terrain U

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

Brisants shivâns

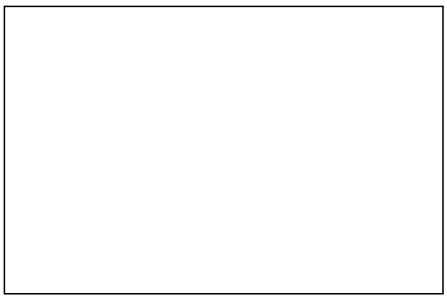


Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Les Brisants shivâns vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



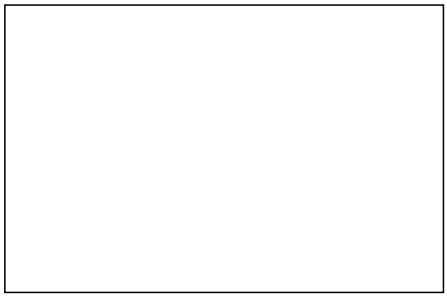
Terrain R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur

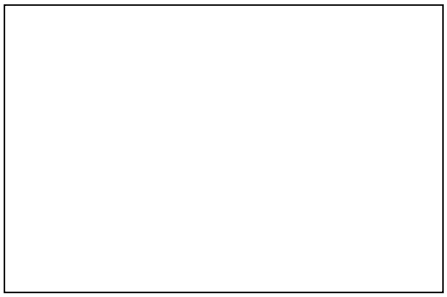


Terrain : île et montagne R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

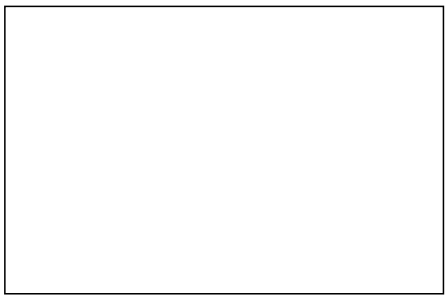


Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Excavations soldevies

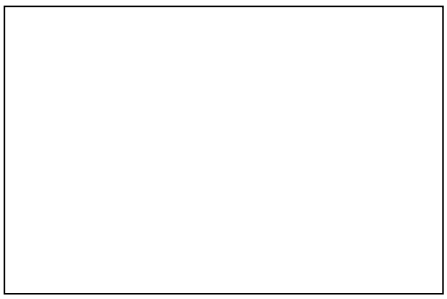


Terrain R

Si les Excavations soldevies devraient arriver sur le champ de bataille, sacrifiez une île dégagée à la place. Si vous faites ainsi, mettez les Excavations soldevies sur le champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-les dans le cimetière de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {C}{U}.
{1}, {T} : Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île C

{U}

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

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

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

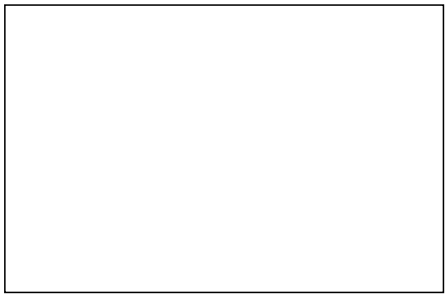
Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

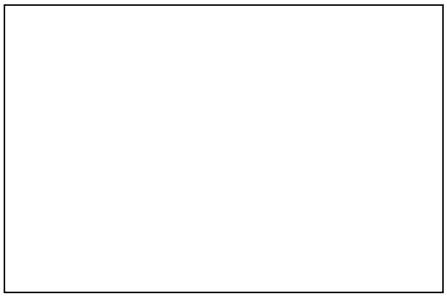


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île volcanique

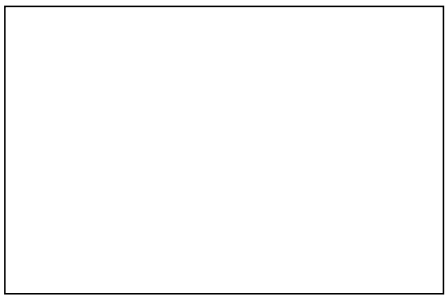


Terrain : île et montagne **R**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

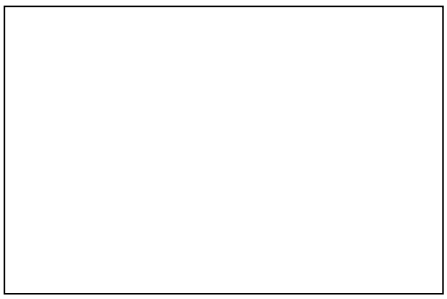


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **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

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

Ouest de Tolaria

Terrain **U**

L'Ouest de Tolaria arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.
Transmutation {1}{U}{U} ({1}{U}{U}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de coût converti de mana 0, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque. Ne transmutez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Naya

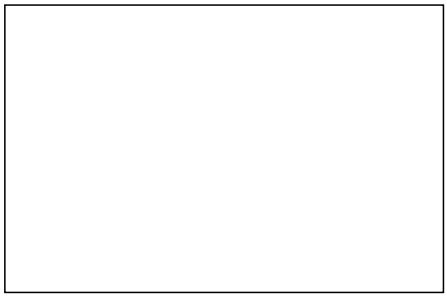
Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Naya : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne, de forêt ou de plaine de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phare abandonné

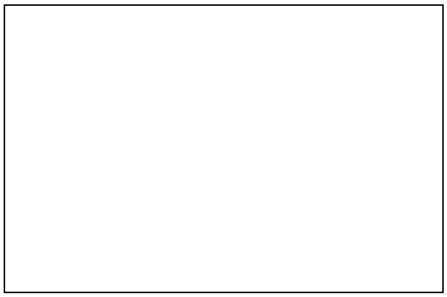


Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scène de théatre

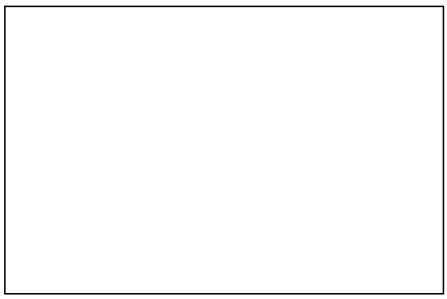


Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T} : La Scène de théâtre devient une copie d'un terrain ciblé, excepté qu'elle a cette capacité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profondeurs de Halimar

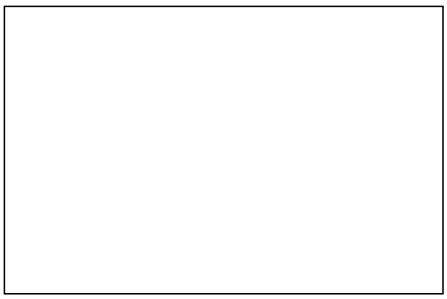


Terrain C

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

Temple de la fausse divinité



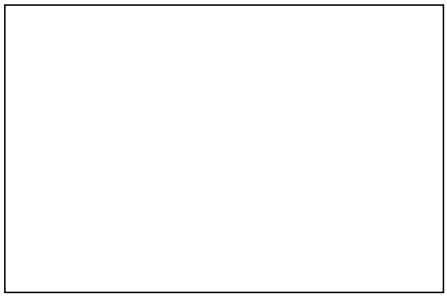
Terrain U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation

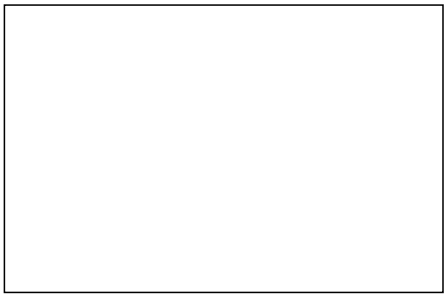


Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vésuva

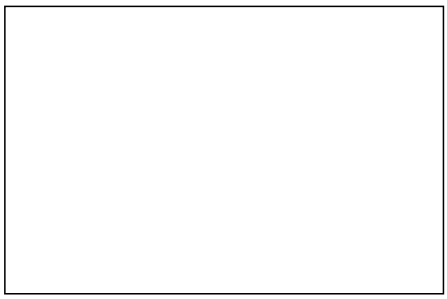


Terrain R

Vous pouvez faire que Vésuva arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel terrain sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement

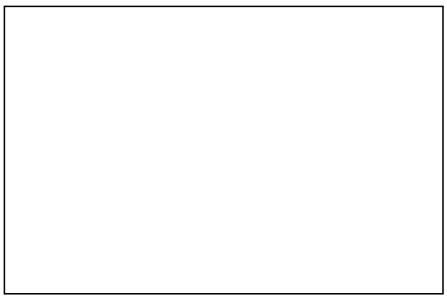


Terrain C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique {2}



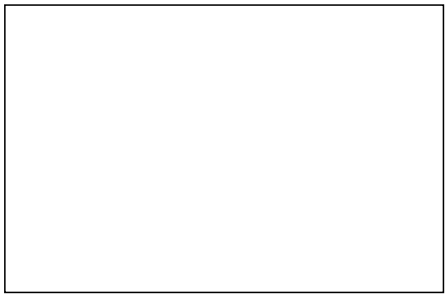
Artefact U

Empreinte ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.
{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, architecte des pensées {2}{U}{U}

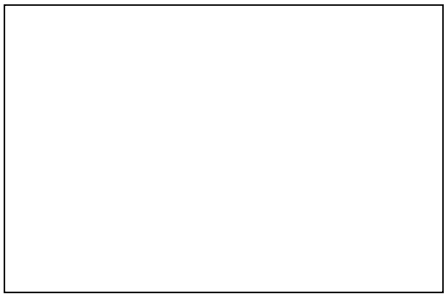


Planeswalker légendaire : Jace M

+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

Jace, Pacte des Guildes vivant {2}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Jace M

{+1} : Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre cimetière.

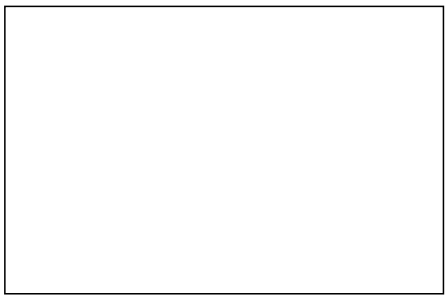
{-3} : Renvoyez un autre permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

{-8} : Chaque joueur mélange sa main et son cimetière à sa bibliothèque. Vous piochez sept cartes.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, le sculpteur de l'esprit {2}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Jace M

{+2} : Regarde la carte du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte en dessous de la bibliothèque de ce joueur.

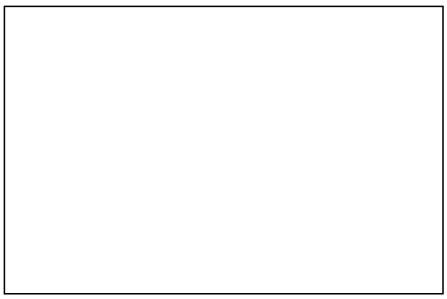
{+0} : Piochez trois cartes, puis mettez deux cartes de votre main au dessus de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

{-1} : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

{-12} : Exilez toutes les cartes de la bibliothèque d'un joueur ciblé, puis ce joueur mélange sa main avec sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tamiyo, le sage de la lune {3}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Tamiyo M

{+1} : Engagez un permanent ciblé. Il ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

{-2} : Piochez une carte pour chaque créature engagée qu'un joueur ciblé contrôle.

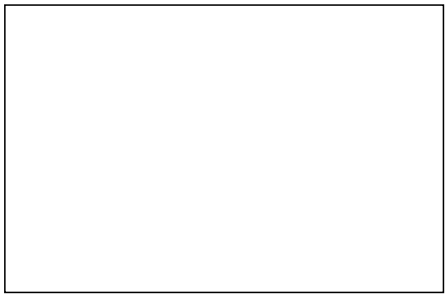
{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main » et « À chaque fois qu'une carte est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, vous pouvez la renvoyer dans votre main. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ral Zarek {2}{U}{R}



Planeswalker légendaire : Ral **M**

{+1} : Engagez un permanent ciblé, puis dégagez un autre permanent ciblé.

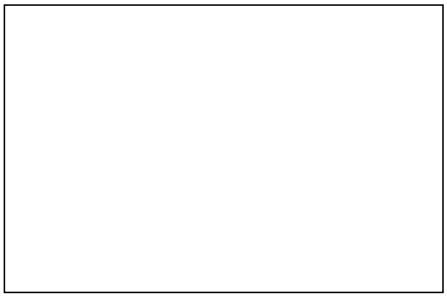
{-2} : Ral Zarek inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

{-7} : Jouez cinq fois à pile ou face. Jouez un tour supplémentaire après celui-ci à chaque fois que vous faites face.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair explosif {R}

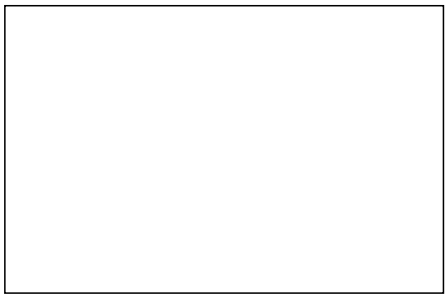


Éphémère **C**

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

Charme de fureur {1}{R}

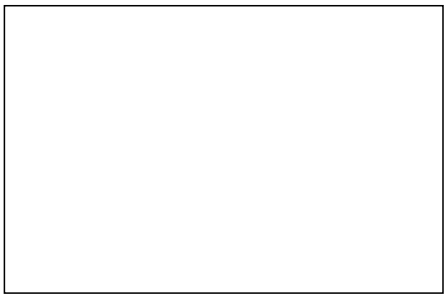


Éphémère **C**

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

Asphyxie {U}



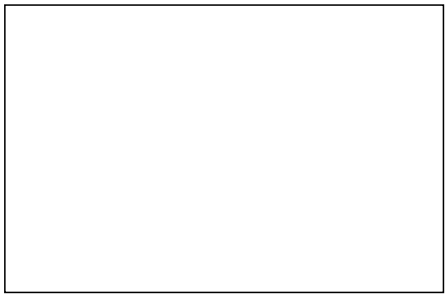
Éphémère **R**

Contrecarrez une capacité activée ou déclenchée ciblée. (Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chavirage {1}{U}{U}

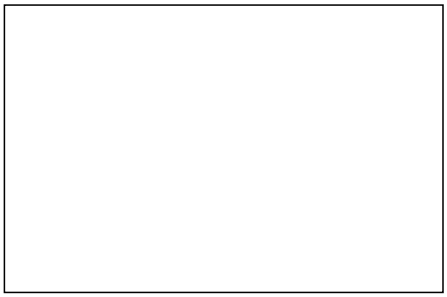


Éphémère C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence mystique {3}{U}{U}

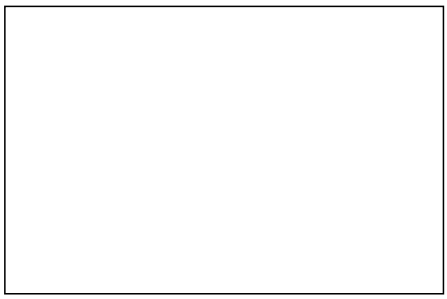


Éphémère R

Choisissez trois. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.
? Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.
? Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clepsydre {U}

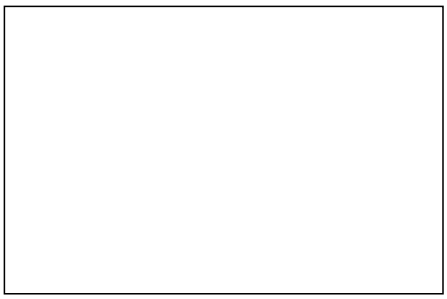


Éphémère C

Rappel {3} (Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous jouez ce sort. Si vous faites ainsi, mettez cette carte dans votre main au moment où elle se résout.)
Choisissez un marqueur sur un permanent ciblé ou une carte en suspension ciblée. Retirez ce marqueur de ce permanent ou de cette carte ou mettez un autre de ces marqueurs sur lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrariété {2}{U}{U}



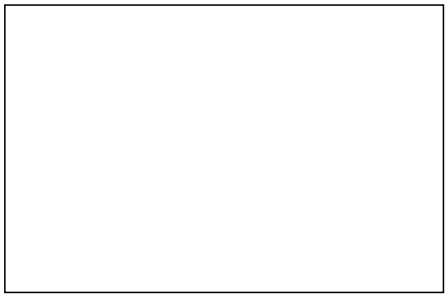
Éphémère U

Vous pouvez renvoyer trois îles que vous contrôlez dans les mains de leur propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déboutement {2}{U}{U}

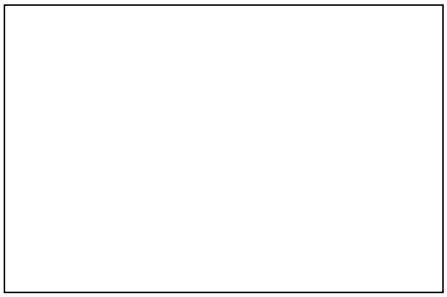


Éphémère U

Contrecarrez le sort ciblé.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désertion {3}{U}{U}

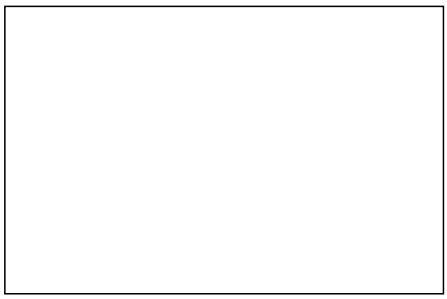


Éphémère R

Contrecarrez le sort ciblé. Si un sort d'artefact ou de créature est contrecarré de cette manière, mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle au lieu de la mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence {1}{U}

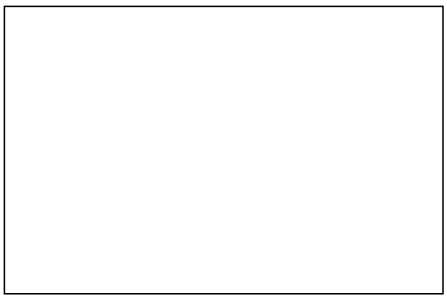


Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Erreur de visée {3}{U}{U}



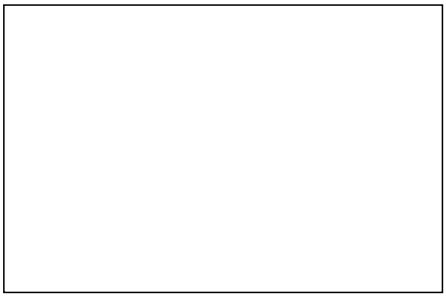
Éphémère R

Vous pouvez exiler une carte bleue de votre main au lieu de payer le coût de mana de ce sort.
Changez la cible d'un sort ciblé avec une cible unique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fait ou fiction {3}{U}

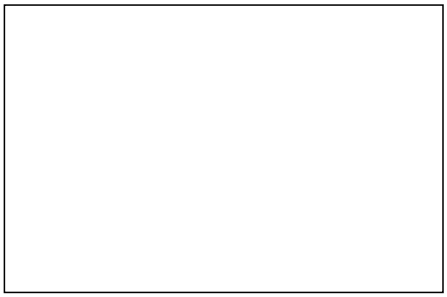


Éphémère U

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

Imbroglio de mixture {U}{U}

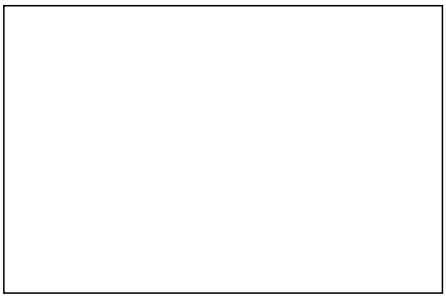


Éphémère C

Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé.
Transmutation {1}{U}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouille temporelle {6}{U}{U}



Éphémère R

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez deux d'entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion {1}{U}

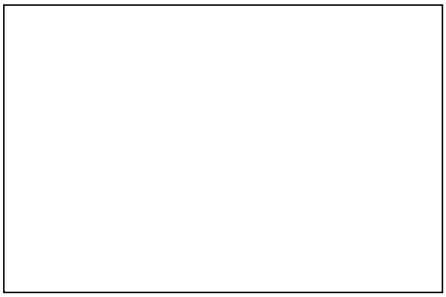
Éphémère C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perturbation {U}

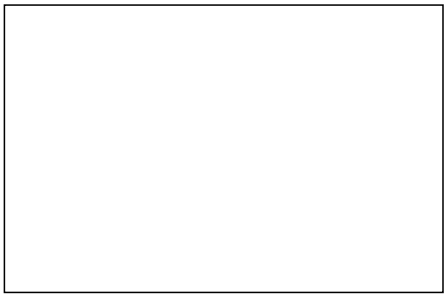


Éphémère U

Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Privilège du seigneur-dragon {4}{U}{U}

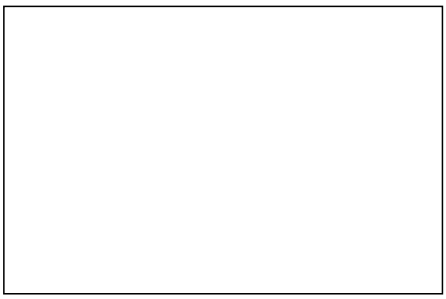


Éphémère R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez révéler une carte de dragon de votre main.
Si vous avez révélé une carte de dragon ou si vous contrôliez un dragon au moment où vous avez lancé ce sort, ce sort ne peut pas être contrecarré.
Piochez quatre cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prise en retour {1}{U}

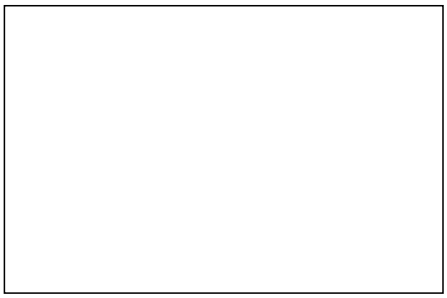


Éphémère C

Vous pouvez exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recherche effrénée {2}{U}



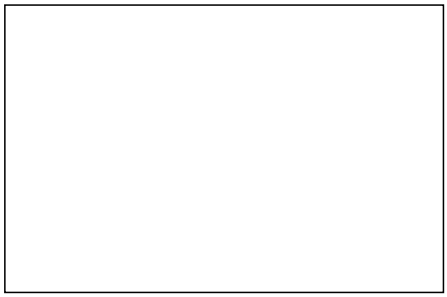
Éphémère C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rembobinage {2}{U}{U}

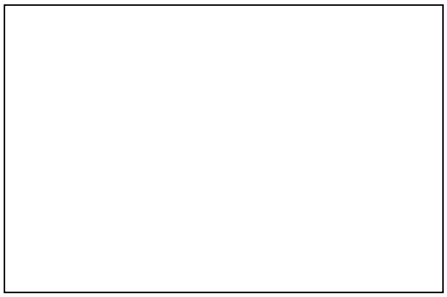


Éphémère U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retard {1}{U}

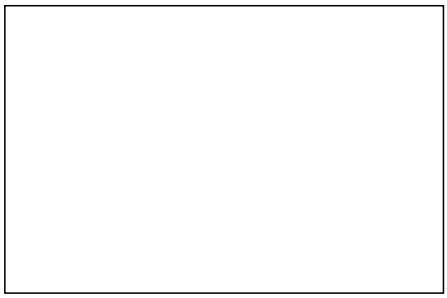


Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le avec trois marqueurs « temps » sur lui à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire. S'il n'a pas la suspension, il acquiert la suspension. (Au début de l'entretien de son propriétaire, retirez un marqueur « temps » de cette carte. Quand le dernier marqueur est retiré, le joueur joue cette carte sans payer son coût de mana. Si c'est une créature, elle a la célérité.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges {U}

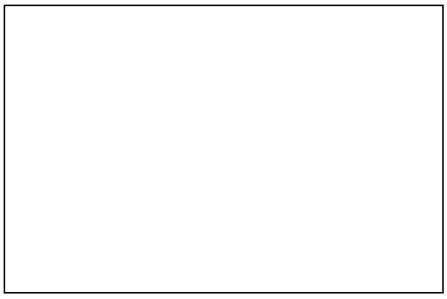


Éphémère C

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

Trompentrave {1}{U}



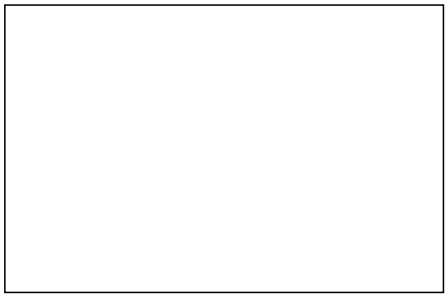
Éphémère R

Fraction de seconde
Contrecarrez une capacité activée ou déclenchée ciblée. Si une capacité d'un permanent est contrecarrée de cette manière, les capacités activées de ce permanent ne peuvent pas être activées ce tour-ci. (Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de vapeur {2}{U}{R}

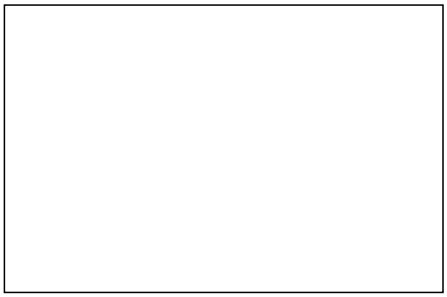


Éphémère R

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

Éclair prophétique {3}{U}{R}

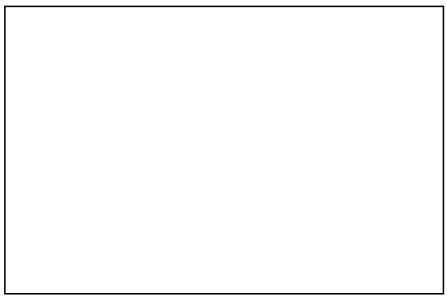


Éphémère R

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

Charme d'Izzet {U}{R}

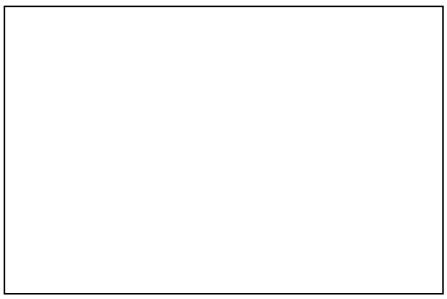


Éphémère U

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

Expulsion brutale {2}{U}{R}



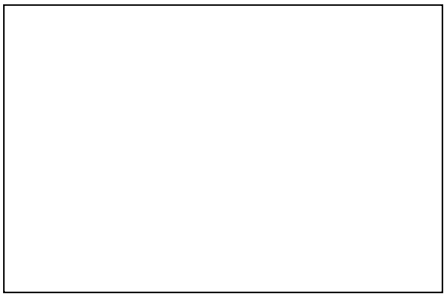
Éphémère R

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
Choisissez l'un ou les deux ?
? Renvoyez un sort ciblé ou une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
? L'Expulsion brutale inflige 2 blessures à une créature ciblée ou à un planeswalker ciblé. Si cette créature ou ce planeswalker devait être mis dans un cimetière ce tour-ci, exilez-le à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu // Glace {1}{R}



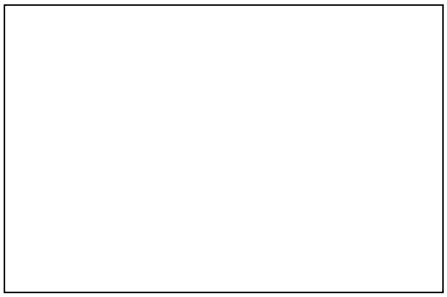
Éphémère R

Feu
{1}{R}
Le Feu inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.

Glace
{1}{U}
Engagez un permanent ciblé.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Omniscience {7}{U}{U}{U}

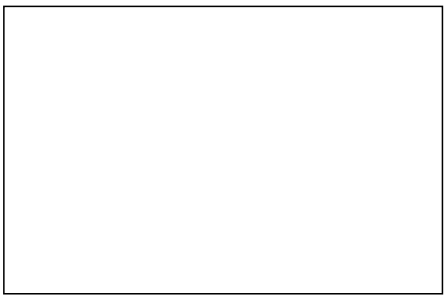


Enchantement M

Vous pouvez lancer des sorts depuis votre main sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transformation // Brûlage {2}{U}



Éphémère U

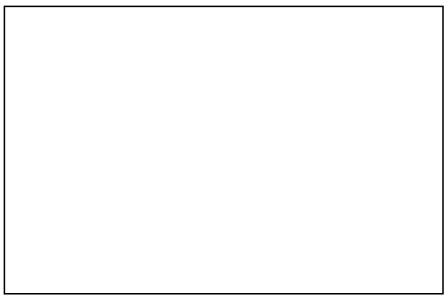
Transformation
{2}{U}
Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée perd toutes ses capacités et devient une anomalie rouge avec une force et une endurance de base de 0/1.

Brûlage
{1}{R}
Le Brûlage inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serment de Jace {2}{U}



Enchantement légendaire R

Quand le Serment de Jace arrive sur le champ de bataille, piochez trois cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.
Au début de votre entretien, regard X, X étant le nombre de planeswalkers que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast