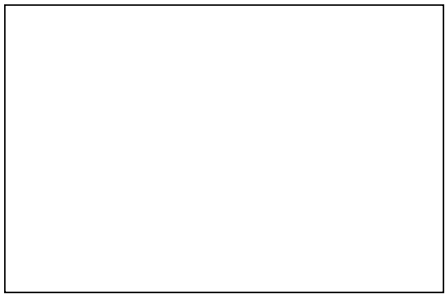
Niv-Mizzet, Parun {U}{U}{U}{R}{R}{R}



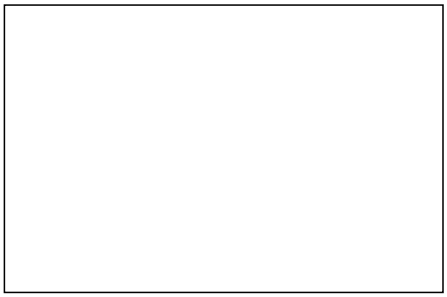
Créature légendaire : dragon et sorcier R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Vol
À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-Mizzet, Parun inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel, vous piochez une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem météoritique {7}



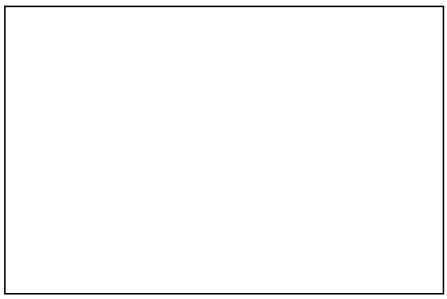
Créature-artefact : golem U

Quand cette créature arrive, détruisez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerf bruni {3}



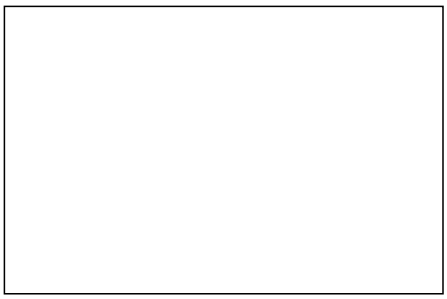
Créature-artefact : élan U

{3}, sacrifiez cette créature : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intermédiaire ésotérique {7}



Créature-artefact : sorcier M

Prototype {1}{U}{U} ? 2/1 (Vous pouvez lancer ce sort avec un coût de mana, une couleur et une taille différents. Il garde ses capacités et ses types.)

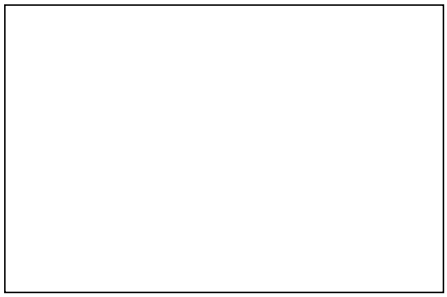
Quand l'Intermédiaire ésotérique arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé, exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à la force de l'Intermédiaire ésotérique depuis votre cimetière. Copiez cette carte. Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique de la salle aux miroirs {3}{U}



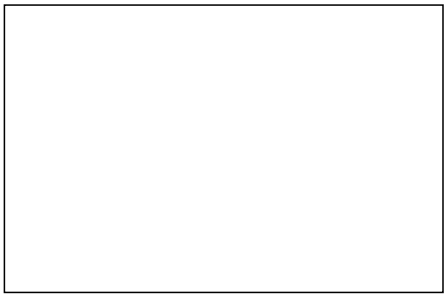
Créature : esprit R

Vous pouvez faire que le Mimique de la salle aux miroirs arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que c'est un esprit en plus de ses autres types.
Perturbation {3}{U}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière transformée pour son coût de perturbation.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boyaux, zélatrice des Vraies âmes {2}{R}



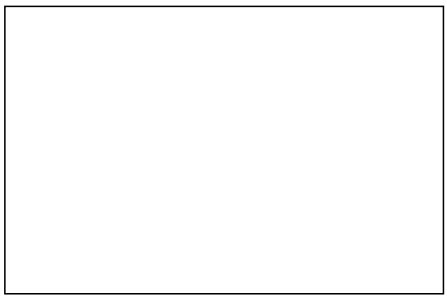
Créature légendaire : gobelin et shamane U

À chaque fois que vous attaquez, vous pouvez sacrifier une autre créature ou un artefact. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 4/1 noire Squelette avec la menace, engagé et attaquant. (Il ne peut pas être bloqué excepté par deux créatures ou plus.)
Choisissez un passé (Vous pouvez avoir un passé comme deuxième commandant.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur psychotique {5}



Créature-artefact : phyrexian et horreur R

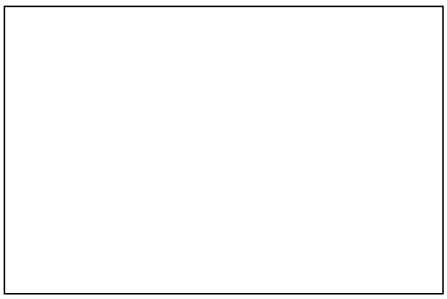
La force et l'endurance du Rampeur psychotique sont chacune égales au nombre de cartes dans votre main.

À chaque fois que vous piochez une carte, chaque adversaire perd 1 point de vie.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Despote des tours {5}{R}{R}



Créature : dragon U

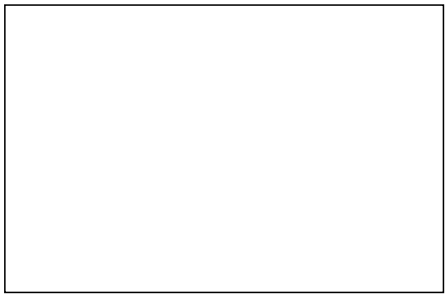
Vol
Quand le Despote des tours arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.
Au début de votre entretien, si vous êtes le monarque, créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diable valet {2}{R}



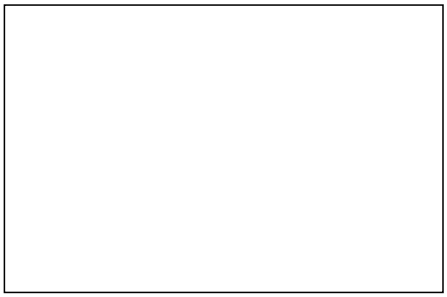
Créature : diable et guerrier R

Piétinement, célérité
Alliance ? À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, doublez la force du Diable valet jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krenko, baron de la rue d'étain {2}{R}



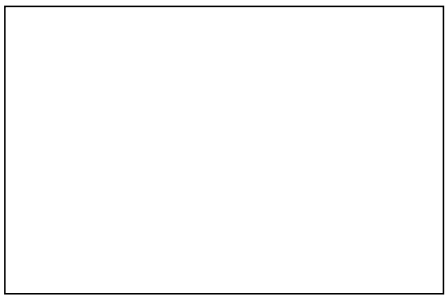
Créature légendaire : gobelin R

À chaque fois que Krenko, baron de la rue d'étain attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur lui, puis créez un nombre de jetons de créature 1/1 rouge Gobelin égal à la force de Krenko.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune pyromancien {1}{R}



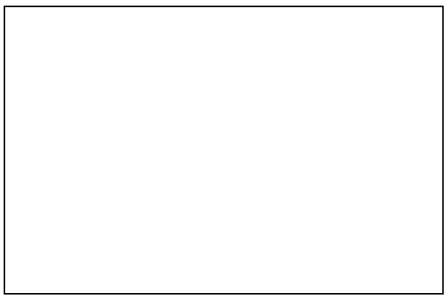
Créature : humain et shamane U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de la Roue {2}{R}



Créature : humain et sorcier R

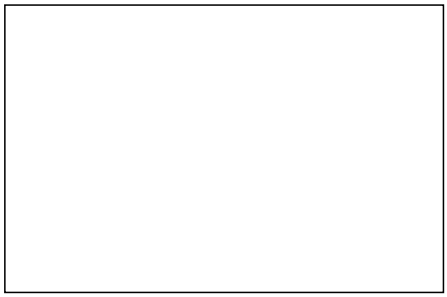
{1}{R}, {T}, sacrifiez le Mage de la Roue : Chaque joueur se défausse de sa main, puis pioche sept cartes.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Neheb, champion de la Horde de l'effroi {2}{R}{R}



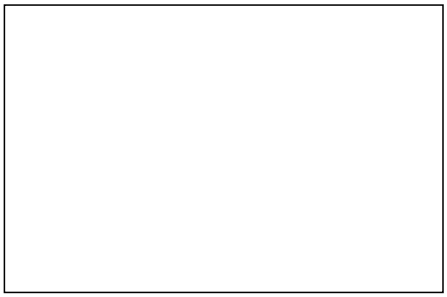
Créature légendaire : zombie et minotaure et guerrier R

Piétinement
À chaque fois que Neheb, champion de la Horde de l'effroi inflige des blessures de combat à un joueur ou un planeswalker, vous pouvez vous défausser de n'importe quel nombre de cartes. Si vous faites ainsi, piochez autant de cartes et ajoutez autant de {R}. Jusqu'à la fin du tour, vous ne perdez pas ce mana au moment où les étapes et les phases se terminent.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ratier fou {3}{R}



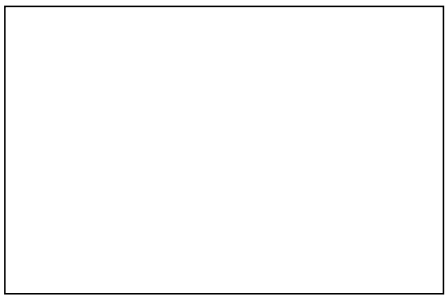
Créature : gobelin U

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, créez deux jetons de créature 1/1 noire Rat.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscrite maître-dragon {R}



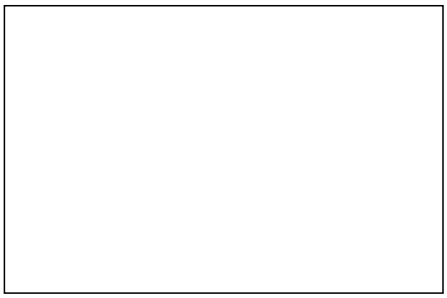
Créature : humain et shamane M

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins six terrains, créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corpus de savoir {3}{U}{U}



Créature : avatar R

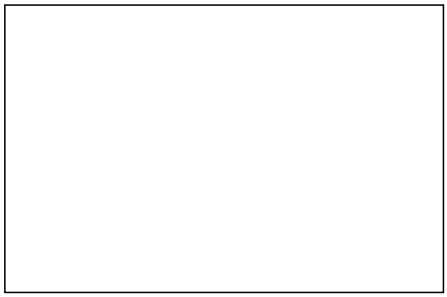
La force et l'endurance du Corpus de savoir sont chacune égales au nombre de cartes dans votre main.
Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.
À chaque fois que le Corpus de savoir subit des blessures, piochez autant de cartes.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enquêteur éthéré {3}{U}



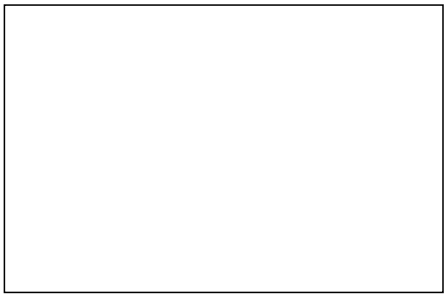
Créature : esprit R

Vol
Quand l'Enquêteur éthéré arrive sur le champ de bataille, enquêtez X fois, X étant le nombre d'adversaires que vous avez. (Pour enquêter, créez un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)
À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrière des tourbillons {2}{U}



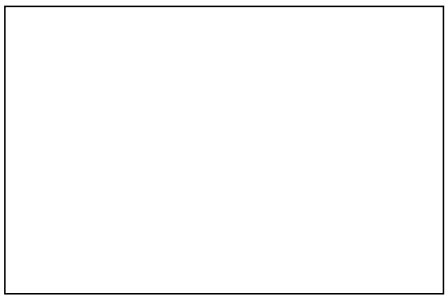
Créature : ondin et guerrier R

Quand la Guerrière des tourbillons arrive sur le champ de bataille, mélangez les cartes de votre main dans votre bibliothèque, puis piochez autant de cartes.
{R}, sacrifiez la Guerrière des tourbillons : Chaque joueur mélange les cartes de sa main dans sa bibliothèque, puis pioche autant de cartes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ensorceleuse à l'esprit aberrant {4}{U}



Créature : humain et elfe et shamane U

Sorts psioniques ? Quand l'Ensorceleuse à l'esprit aberrant arrive sur le champ de bataille, choisissez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée dans votre cimetière, puis lancez un d20.

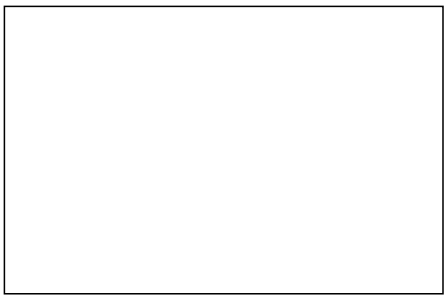
1-9 | Vous pouvez mettre cette carte au-dessus de votre bibliothèque.

10-20 | Renvoyez cette carte dans votre main.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hippocampe brise-flot {2}{U}



Créature-enchantement : cheval et poisson R

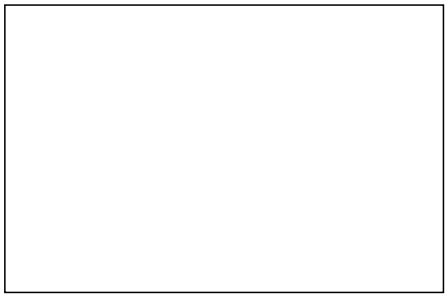
À chaque fois que vous lancez votre premier sort pendant le tour de chaque adversaire, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltratrice des quais {1}{U}



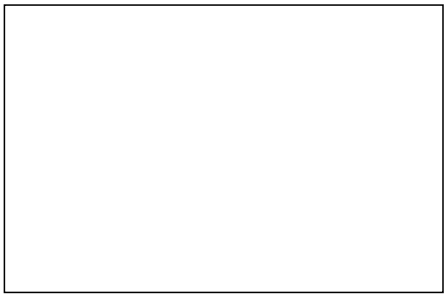
Créature : humain et horreur R

Furtivité (Cette créature ne peut pas être bloquée par des créatures de force supérieure.)
À chaque fois que l'Infiltratrice des quais inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.
À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte de créature, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 3/2 incolore Eldrazi et Horreur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique bruissant {3}{U}



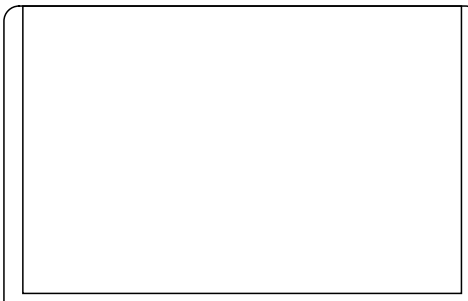
Créature : humain et sorcier U

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

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kraken du nadir {1}{U}{U}



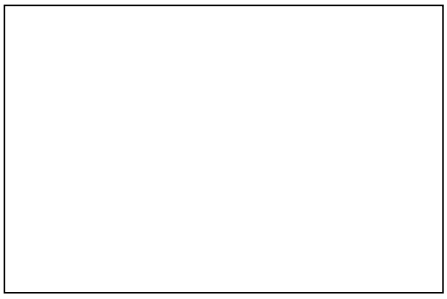
Créature : kraken R

À chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur le Kraken du nadir et créez un jeton de créature 1/1 bleue Tentacule.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talrand, invocateur céleste {2}{U}{U}



Créature légendaire : ondin et sorcier R

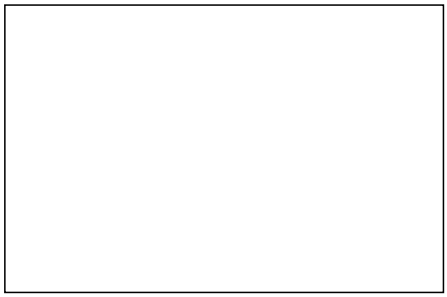
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 2/2 bleue Drâkon avec le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigies en tandem {2}{U}



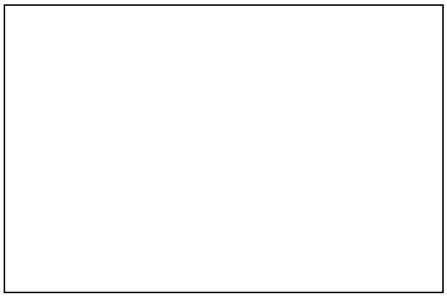
Créature : humain et éclaireur **C**

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)
Tant que les Vigies en tandem sont associées à une autre créature, chacune de ces créatures a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un adversaire, piochez une carte. »

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon farfadet {U}{R}



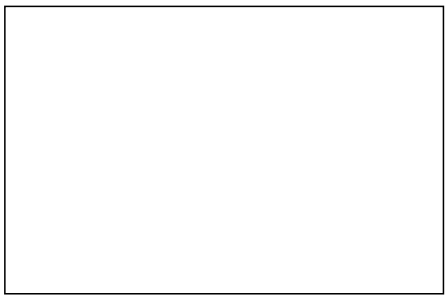
Créature : peuple fée et dragon U

Vol, célérité
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, mettez un marqueur +1/+1 sur le Dragon farfadet.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brudiclad, ingénieur telchor {4}{U}{R}



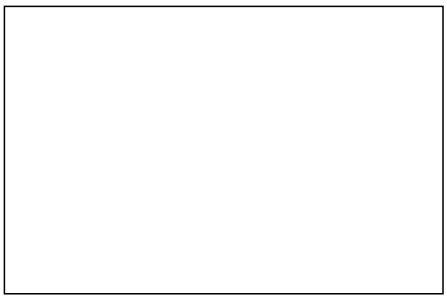
Créature-artefact légendaire : phyrexian et artificier **M**

Les jetons de créature que vous contrôlez ont la célérité.
Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton de créature-artefact 2/1 bleue Phyrexian et Myr. Vous pouvez ensuite choisir un jeton que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, chaque autre jeton que vous contrôlez devient une copie de ce jeton.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn crépitant {U}{U}{R}{R}



Créature : drakôn U

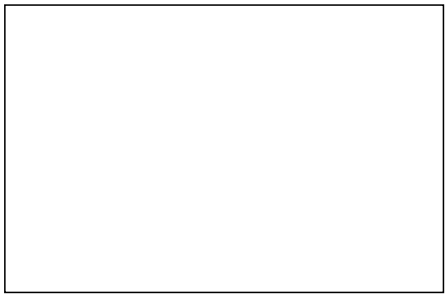
Vol
La force du Drakôn crépitant est égale au nombre total de cartes d'éphémère et de rituel que vous possédez en exil et dans votre cimetière.
Quand le Drakôn crépitant arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

*/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électromancien gobelin {U}{R}



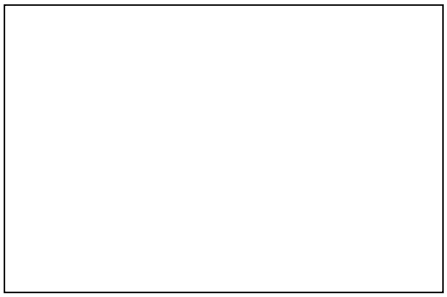
Créature : gobelin et sorcier **C**

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jori En, plongeuse des ruines {1}{U}{R}



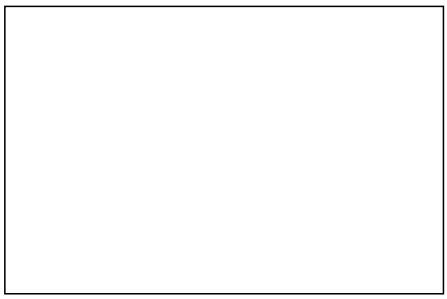
Créature légendaire : ondin et sorcier **R**

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort chaque tour, piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entité des eaux sanguines {1}{U}{R}



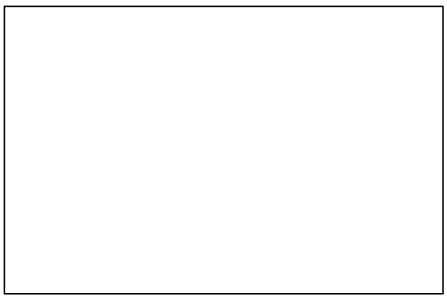
Créature : élémental **U**

Vol
Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
Quand l'Entité des eaux sanguines arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Najal, le coureur de l'orage {2}{U}{U}{R}



Créature légendaire : éfrit et sorcier **U**

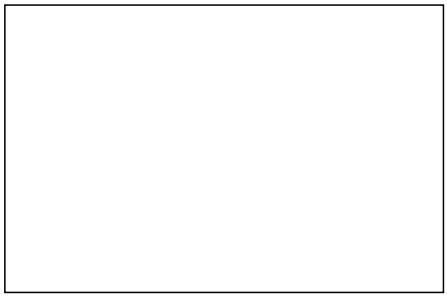
Vous pouvez lancer les sorts de rituel comme s'ils avaient le flash.
À chaque fois que Najal, le coureur de l'orage attaque, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, quand vous lancez votre prochain sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci, copiez-le. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exagération {5}{R}{R}

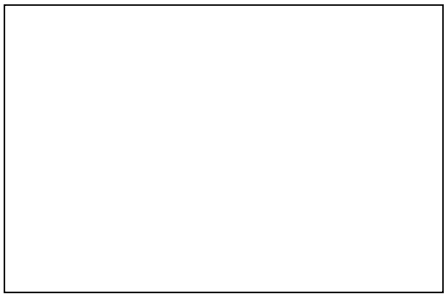


Rituel R

Chaque joueur révèle un nombre de cartes du dessus de sa bibliothèque égal au nombre de permanents non-terrain qu'il contrôle, met toutes les cartes de permanent qu'il a révélées de cette manière sur le champ de bataille, et met le reste dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Campus de Prismari

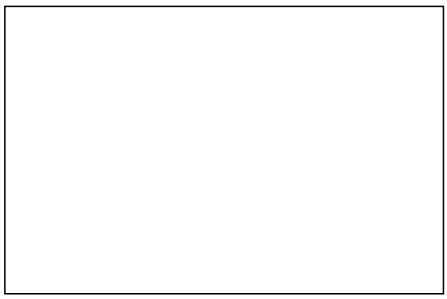


Terrain C

Le Campus de Prismari arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.
{4}, {T} : Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aubaine {2}{U}

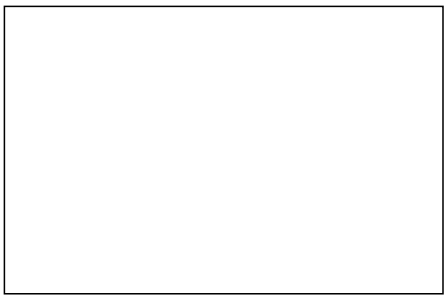


Rituel U

Chaque joueur se défausse de sa main, puis il pioche un nombre de cartes égal au plus grand nombre de cartes dont un joueur s'est défaussé de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



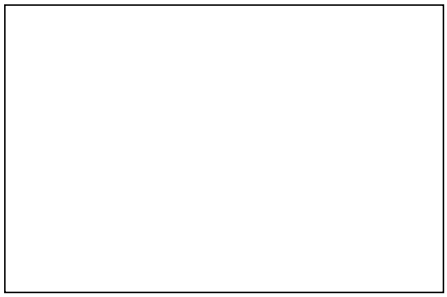
Terrain : île et montagne R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

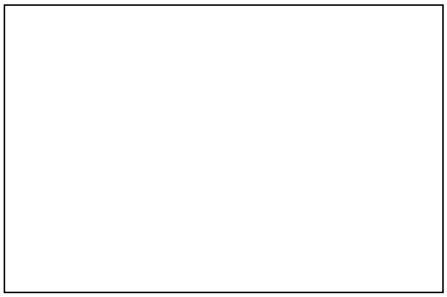


Terrain **C**

{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

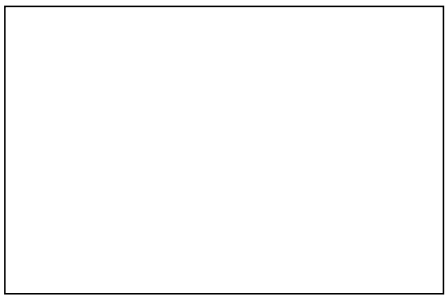


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises des eaux vives

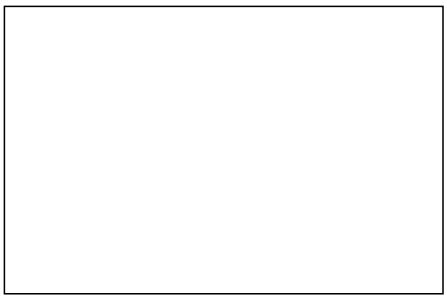


Terrain **C**

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

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

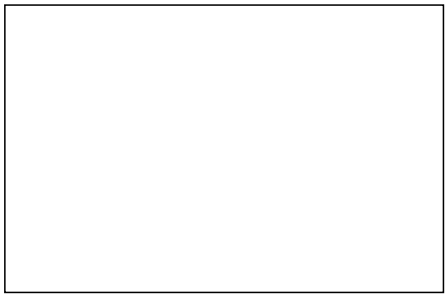
Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

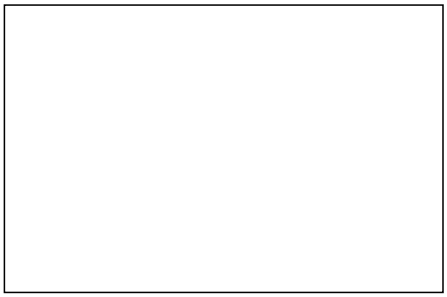


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

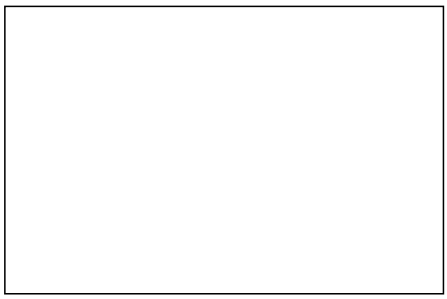


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac des hautes terres

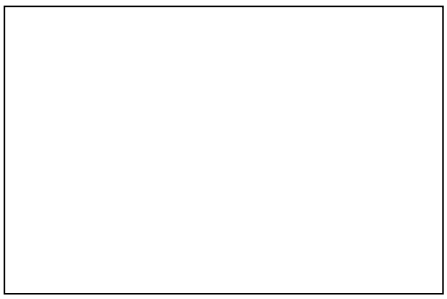


Terrain **U**

Le Lac des hautes terres arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

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

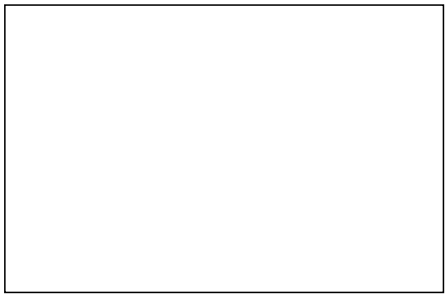
Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

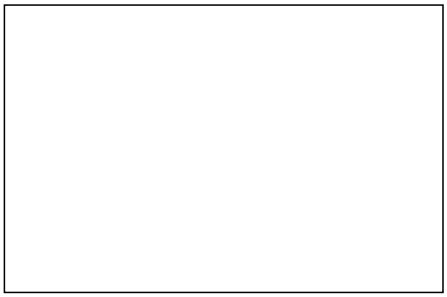


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la Falaise

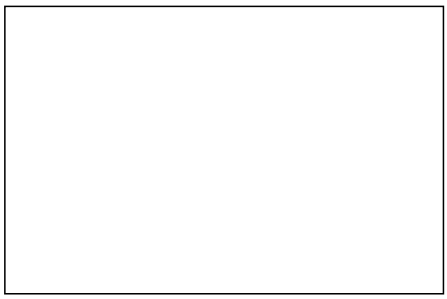


Terrain : porte **C**

La Porte de la Falaise arrive sur le champ de bataille engagée.
Au moment où la Porte de la Falaise arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le rouge.
{T} : Ajoutez {R} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage merveilleux

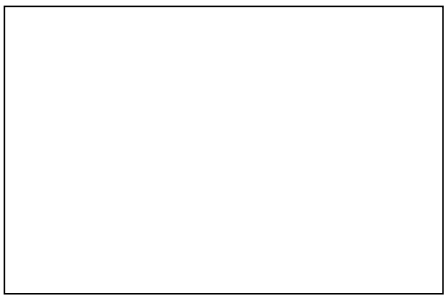


Terrain **R**

{T}, sacrifiez le Passage merveilleux : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagez ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Izzet



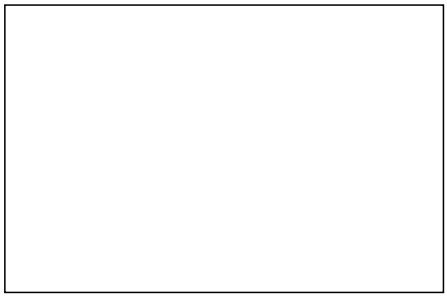
Terrain : porte **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire mystique

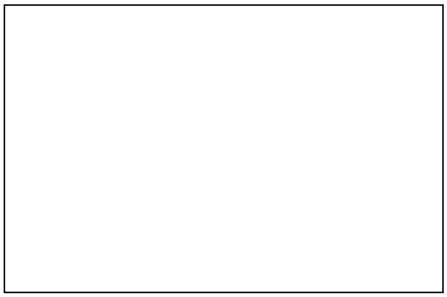


Terrain : île **C**

({T} : Ajoutez {U}.)
Le Sanctuaire mystique arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres îles.
Quand le Sanctuaire mystique arrive sur le champ de bataille dégagée, vous pouvez mettre une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire



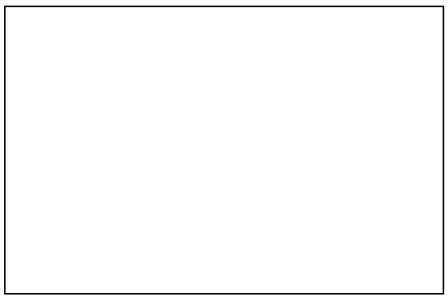
Terrain **U**

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement

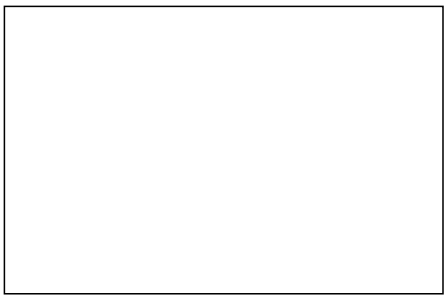


Terrain **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel du panthéon {3}



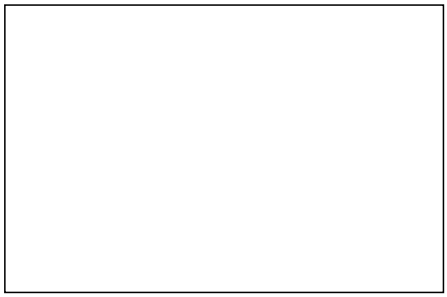
Artefact **C**

Votre dévotion à chaque couleur et à chaque combinaison de couleurs est augmentée de un.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Si vous contrôlez un dieu, un demi-dieu ou un enchantement légendaire, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile {2}

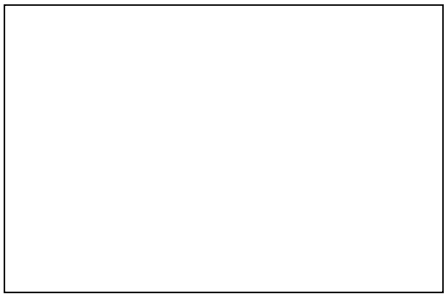


Artefact : équipement U

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)
Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme {2}

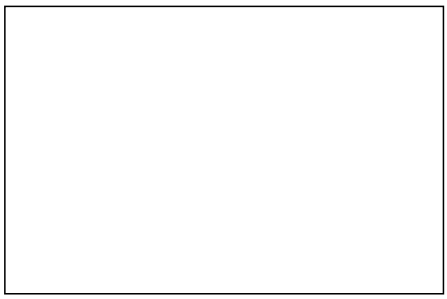


Artefact C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier miroir {2}

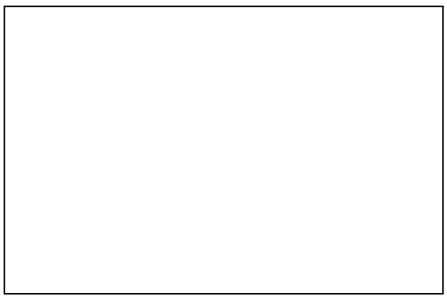


Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +0/+2 et a la défense talismanique et « À chaque fois qu'une créature avec le contact mortel bloque ou devient bloquée par cette créature, détruisez la créature avec le contact mortel. »
Équipement {2} ({2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Izzet {2}



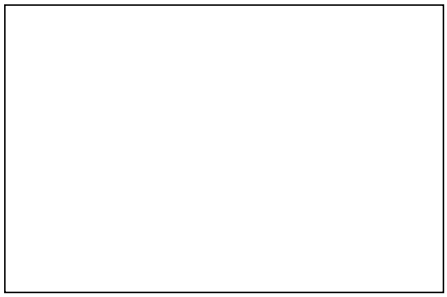
Artefact C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaillon d'Izzet {3}

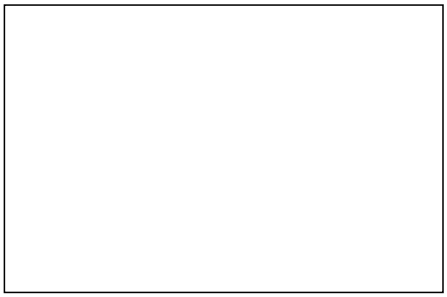


Artefact **C**

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.
{UR}{UR}{UR}{UR}, {T}, sacrifiez le Médaillon d'Izzet : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont {2}

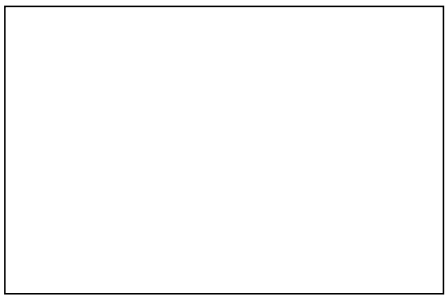


Artefact U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument d'Hazoret {3}

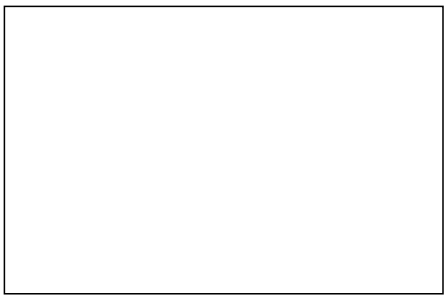


Artefact légendaire U

Les sorts de créature rouges que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
À chaque fois que vous lancez un sort de créature, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réceptacle du Cérébropyre {4}



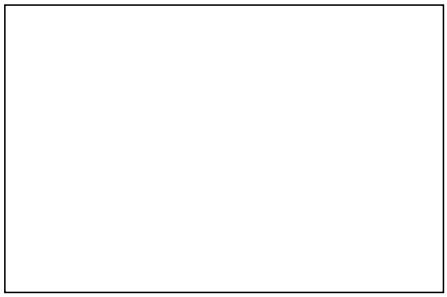
Artefact **C**

Le Réceptacle du Cérébropyre arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez deux manas de couleurs differentes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sigille de valeur {2}

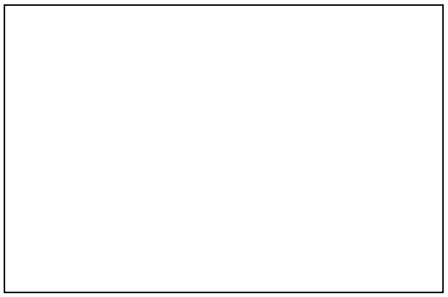


Artefact : équipement U

À chaque fois que la créature équipée attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre créature que vous contrôlez.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tambour de sautefeuille {1}

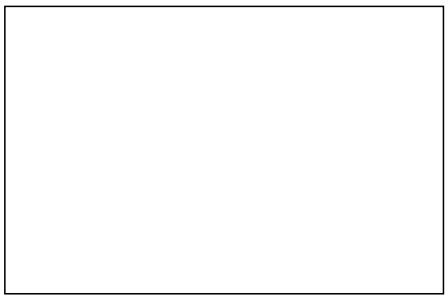


Artefact U

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant {3}

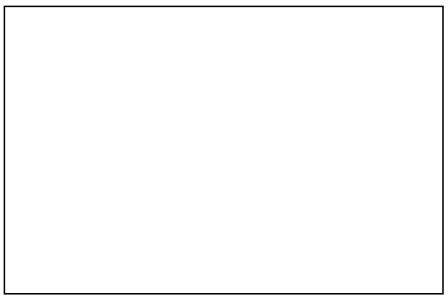


Artefact C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminal du réseau {3}



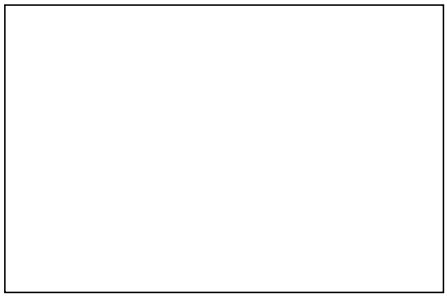
Artefact C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{1}, {T}, engagez un autre artefact dégagé que vous contrôlez : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ugin, l'ineffable {6}



Planeswalker légendaire : Ugin R

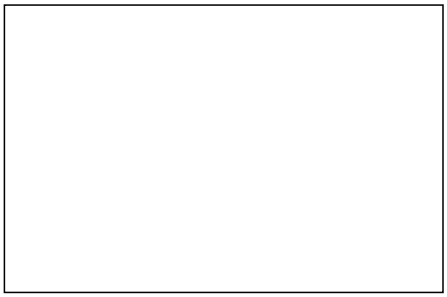
Les sorts incolores que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

{+1} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée, et regardez-la. Créez un jeton de créature 2/2 incolore Esprit. Quand ce jeton quitte le champ de bataille, mettez la carte exilée dans votre main.

{-3} : Détruisez un permanent ciblé qui a au moins une couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saheeli, sublime artificière {1}{UR}{UR}



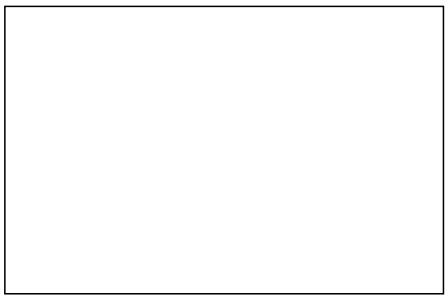
Planeswalker légendaire : Saheeli U

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Servo.
-2 : Un artefact ciblé que vous contrôlez devient une copie d'une autre cible, artefact ou créature, que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, porteur de mystères {1}{U}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Jace R

Si vous deviez piocher une carte alors que votre bibliothèque ne contient aucune carte, vous gagnez la partie à la place.

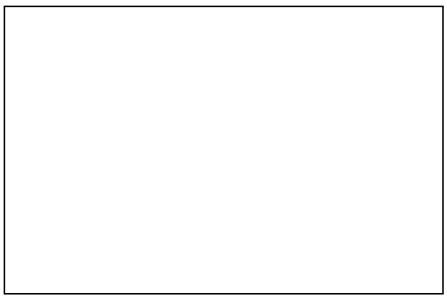
{+1} : Un joueur ciblé meule deux cartes. Piochez une carte.

{-8} : Piochez sept cartes. Puis, si votre bibliothèque ne contient aucune carte, vous gagnez la partie.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abolition de l'existence {7}



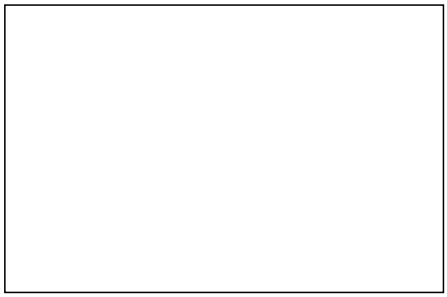
Éphémère C

Exilez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ploiement d'éclair {3}{R}

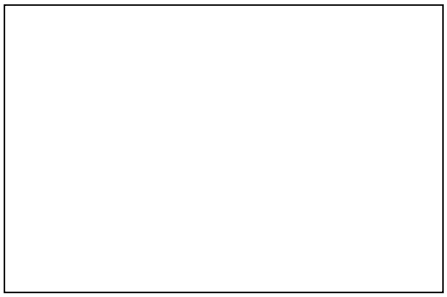


Éphémère U

Ce sort coûte {3} de moins à lancer si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.
Remplacez la cible d'un sort ou d'une capacité avec une cible unique ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accès refusé {3}{U}{U}

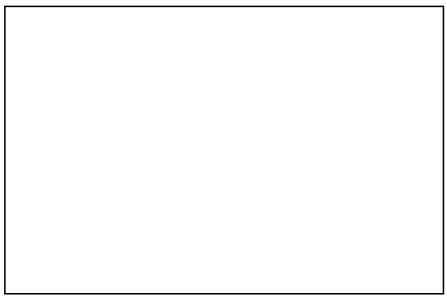


Éphémère R

Contrecarrez un sort ciblé. Créez X jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol, X étant la valeur de mana de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation électrique {2}{R}

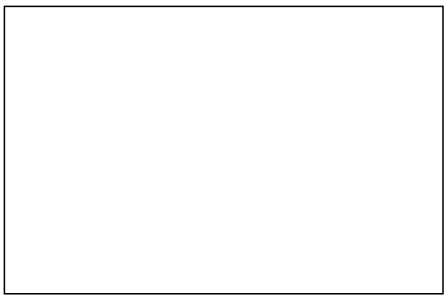


Éphémère C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.
Piochez deux cartes.
Flashback {3}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}



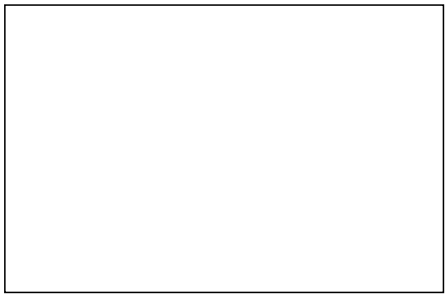
Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissimulation fourbe {2}{U}{U}

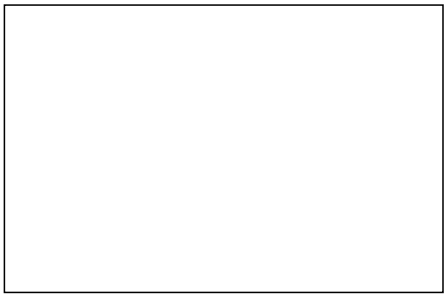


Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire. Vous pouvez mélanger jusqu'à quatre cartes ciblées depuis votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fallait dire « S'il te plaît » ! {1}{U}{U}

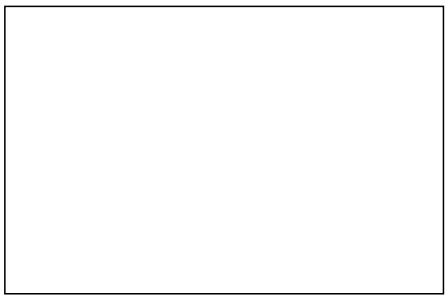


Éphémère **C**

Contrecarrez le sort ciblé. Son contrôleur met les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effondrement des pensées {1}{U}{U}

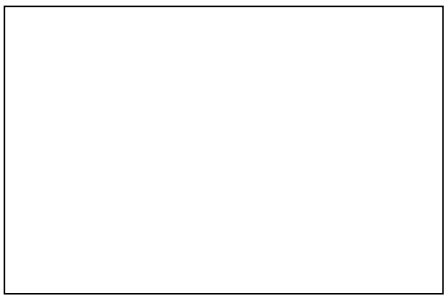


Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur meule trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protocole de perturbation {U}{U}



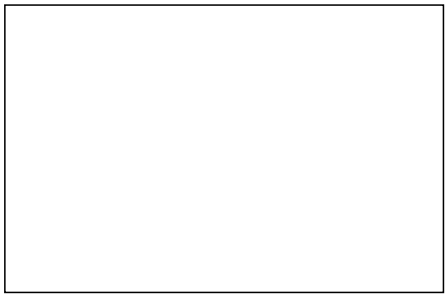
Éphémère **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, engagez un artefact dégagé que vous contrôlez ou payez {1}.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recherche effrénée {2}{U}

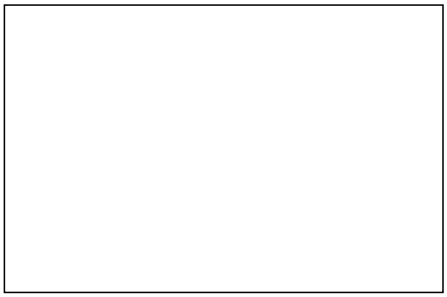


Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torsion temporelle de Téfeiri {1}{U}

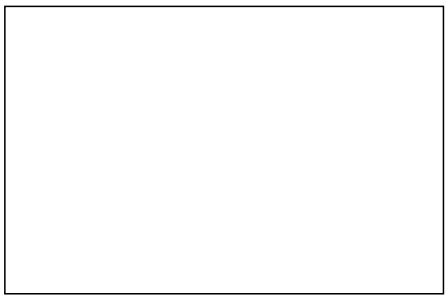


Éphémère **C**

Exilez un permanent ciblé que vous contrôlez. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin. Si elle arrive sur le champ de bataille comme une créature, elle arrive avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de découverte {2}{U}

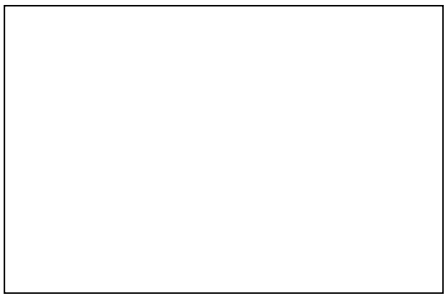


Éphémère **U**

Piochez trois cartes. Défaussez-vous ensuite de deux cartes à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte de terrain de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secousses d'impact {1}{R}



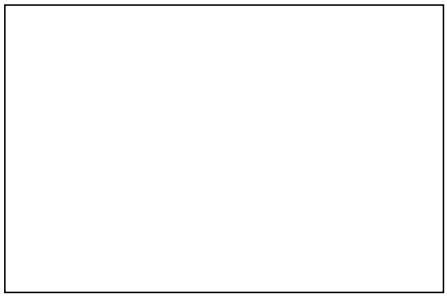
Enchantement **C**

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les Secousses d'impact infligent 1 blessure à chaque adversaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Curiosité {U}

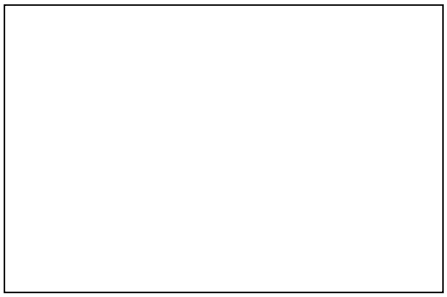


Enchantement : aura U

Enchanter : créature
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alliance improbable {U}{R}

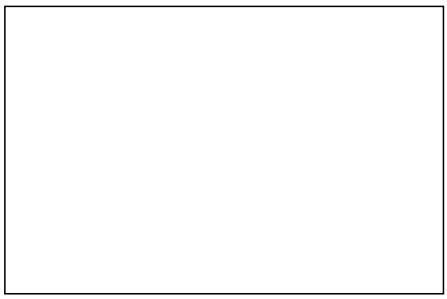


Enchantement U

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, créez un jeton de créature 1/1 bleue Peuple fée avec le vol.
{4}{U}{R} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il d'ophidien {2}{U}



Enchantement : aura **C**

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez jouer un éphémère.)
Enchanter : créature
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast