

Champ électrostatique

{1}{R}

Créature : mur

U

Défenseur

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Champ électrostatique inflige 1 blessure à chaque adversaire.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ électrostatique

{1}{R}

Créature : mur

U

Défenseur

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Champ électrostatique inflige 1 blessure à chaque adversaire.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ électrostatique

{1}{R}

Créature : mur

U

Défenseur

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Champ électrostatique inflige 1 blessure à chaque adversaire.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archiviste de Jace

{1}{U}{U}

Créature : vedalken et sorcier

R

{U}, {T} : 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.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archiviste de Jace

{1}{U}{U}

Créature : vedalken et sorcier

R

{U}, {T} : 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.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archiviste de Jace

{1}{U}{U}

Créature : vedalken et sorcier

R

{U}, {T} : 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.

2/2

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

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

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

île

Terrain de base : île

C

{U}

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

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

Ionisation

{1}{U}{R}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé. L'ionisation inflige 2 blessures au contrôleur de ce sort.

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

Ionisation

{1}{U}{R}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé. L'ionisation inflige 2 blessures au contrôleur de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ionisation

{1}{U}{R}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé. L'ionisation inflige 2 blessures au contrôleur de ce sort.

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

Ionisation

{1}{U}{R}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé. L'ionisation inflige 2 blessures au contrôleur de ce sort.

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

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

Visions fiévreuses

{1}{U}{R}

Enchantement

M

Au début de l'étape de fin de chaque joueur, ce joueur pioche une carte. Si le joueur est votre adversaire et qu'il a au moins quatre cartes en main, les Visions fiévreuses infligent 2 blessures à ce joueur.

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

Visions fiévreuses

{1}{U}{R}

Enchantement

M

Au début de l'étape de fin de chaque joueur, ce joueur pioche une carte. Si le joueur est votre adversaire et qu'il a au moins quatre cartes en main, les Visions fiévreuses infligent 2 blessures à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chimiste d'izzet

{2}{R}

Créature : goblin et sorcier

R

Célérité

{R}, {T} : Exilez une carte éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière.

{1}{R}, {T}, sacrifiez le Chimiste d'izzet : Lancez n'importe quel nombre de cartes exilées par le Chimiste d'izzet sans payer leur coût de mana.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électromancien goblin

{U}{R}

Créature : goblin et sorcier

C

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djoïra des Guitûks

{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

Électromancien goblin

{U}{R}

Créature : goblin et sorcier

C

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Index
{U}

Rituel
C

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreflux
{U}{U}{R}

Éphémère
R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Contrecarrez un sort ciblé que vous ne contrôlez pas.

Surcharge {1}{U}{U}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vision ancestrale

Rituel
R

Suspension 4 ? {U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {U} et exilez-la avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand vous retirez le dernier, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électrolyse
{1}{U}{R}

Éphémère
U

Électrolyse inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.

Piochez une carte.

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

Recherche du Cérébropyre

{U}{R}



Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort d''éphémère ou de rituel, mettez un marqueur « charge » sur la Recherche du Cérébropyre.

{1}{U}, retirez deux marqueurs « charge » de la Recherche du Cérébropyre : Piochez une carte.

{1}{R}, retirez cinq marqueurs « charge » de la Recherche du Cérébropyre : Elle inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast