Adversaire assoiffée de sang {1}{R}

Créature : vampire M

Célérité
Quand l'Adversaire assoiffée de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {2}{R} autant de fois que vous le souhaitez. Quand vous payez ce coût au moins une fois, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur l'Adversaire assoiffée de sang, puis exilez jusqu'à autant de cartes d'éphémère et/ou de rituel ciblées avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière et copiez-les. Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de copies sans payer leur coût de mana.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dégaine-sort crépitante {3}{R}{R}

Créature : humain et sorcier R

Flash
Quand la Dégaine-sort crépitante arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancée, le prochain sort d'éphémère ou de rituel que vous lancez ce tour-ci a le déluge. (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)

2/2

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 életrostatique inflige 1 blessure à chaque adversaire.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin des rues {2}{R}

Créature : gobelin et shamane U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archimage émérite {2}{U}{U}

Créature : humain et sorcier R

Sorcellerie ? À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, piochez une carte.

2/2

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

Djinn hautain {1}{U}{U}

Créature : djinn R

Vol
La force du Djinn hautain est égale au nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.
Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

*/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Octavia, thèse vivante {8}{U}{U}

Créature légendaire : élémental et pieuvre R

Ce sort coûte {8} de moins à lancer si vous avez au moins huit cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière.
Parade {8}
Sorcellerie ? À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, une créature ciblée a une force et une endurance de base de 8/8 jusqu'à la fin du tour.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ptéramandre {U}

Créature : salamandre et drakôn U

Vol
{7}{U} : Adaptez 4. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque carte d'éphémère et de rituel dans votre cimetière. (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez quatre marqueurs +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eris, rugissement de la tempête {8}{U}{R}

Créature légendaire : élémental et psychagogue M

Ce sort coûte {2} de moins à lancer pour chaque valeur de mana différente parmi les cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.
Vol, prouesse
À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, créez un jeton de créature 4/4 rouge Élémental et Dragon avec le vol et la prouesse.

4/4

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

Kaza, chasseuse du Roulis {U}{R}

Créature légendaire : humain et sorcier R

Vol, célérité
{T} : Le prochain sort d'éphémère ou de rituel que vous lancez ce tour-ci coûte {X} de moins à lancer, X étant le nombre de sorciers que vous contrôlez au moment où cette capacité se résout.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Éruption élémentaire {4}{R}{R}

Rituel R

Créez un jeton de créature 4/4 rouge Élémental et Dragon avec le vol et la prouesse.
Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charge pyrétique {4}{R}

Rituel R

Défaussez-vous de votre main, puis piochez quatre cartes. Pour chaque carte défaussée de cette manière, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
Complot {3}{R} (Vous pouvez payer {3}{U} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complotez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise de Mizzix {3}{R}

Rituel R

Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière. Pour chaque carte exilée de cette manière, copiez-la, et vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana. Exilez la Maîtrise de Mizzix.
Surcharge {5}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurences 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

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

Summum de la promesse {X}{R}{R}

Rituel M

Vous pouvez lancer jusqu'à une carte d'éphémère ciblée et/ou jusqu'à une carte de rituel ciblée chacune avec une valeur de mana inférieure ou égale à X depuis votre cimetière sans payer leur coût de mana. Si une carte lancée de cette manière devait être mise dans votre cimetière, exilez-la à la place. Si X est supérieur ou égal à 10, copiez chacun de ces sorts deux fois. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation {U}

Rituel C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez mélanger.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expertise de Baral {3}{U}{U}

Rituel R

Renvoyez jusqu'à trois artefacts et/ou créatures ciblés dans les mains de leurs propriétaires.
Vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4 depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination {U}

Rituel C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du pourceau {X}{U}{U}

Rituel R

Exilez X créatures ciblées. Pour chaque créature exilée de cette manière, son contrôleur crée un jeton de créature 2/2 verte Sanglier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prête à l'attaque {2}{U}

Rituel R

Piochez une carte, puis piochez une carte pour chaque autre sort d'éphémère et de rituel que vous avez lancé ce tour-ci.
Complot {3}{U} (Vous pouvez payer {3}{U} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complotez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Summum de la révélation {X}{U}{U}

Rituel M

Piochez X cartes. Si X est supérieur ou égal à 10, à la place mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque, piochez X cartes, dégagez jusqu'à cinq terrains, et vous n'avez pas de taille de main maximale pour le restant de la partie.
Exilez le Summum de la révélation.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Itération expressive {U}{R}

Rituel U

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main, mettez l'une d'elles au-dessous de votre bibliothèque, et exilez l'une d'elles. Vous pouvez jouer la carte exilée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expérience épique {X}{U}{R}

Rituel M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

Lac ferrique

Terrain **R**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacis pyrogel

Terrain **R**

Au moment où le Lacis pyrogel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'île ou de montagne de votre main. Si vous ne le faites pas, le Lacis pyrogel arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

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

Saillies de la cascade

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{UR}, {T} : Ajoutez {U}{U}, {U}{R} ou {R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique

Terrain **R**

{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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baguette de sourcier à lignes ley {2}

Artefact R

{1}, {T} : Meulez une carte. Vous pouvez mettre dans votre main une carte d'éphémère ou de rituel meulée de cette manière.
Engagez une créature légendaire dégagée que vous contrôlez : Dégagez la Baguette de sourcier à lignes ley.

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

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

Miroir maudit {2}{R}

Artefact R

{T} : Ajoutez {R}.
Au moment où le Miroir maudit arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'il devienne une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille jusqu'à la fin du tour, excepté qu'elle a la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie du faussaire {2}{U}

Artefact R

{T} : Ajoutez {U}. Quand vous dépensez ce mana pour lancer un sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3, vous pouvez exiler ce sort à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire au moment où il se résout.
{3}{U}{U}, {T} : Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts parmi les cartes exilées par la Fonderie du faussaire sans payer leur coût de mana. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion chaotique {2}{R}

Éphémère R

Le propriétaire d'un permanent ciblé le mélange à sa bibliothèque et révèle ensuite la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de permanent, il la met sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horloge de minuit {2}{U}

Artefact R

{T} : Ajoutez {U}.
{2}{U} : Mettez un marqueur « heure » sur l'Horloge de minuit.
Au début de chaque entretien, mettez un marqueur « heure » sur l'Horloge de minuit.
Quand le douzième marqueur « heure » est mis sur l'Horloge de minuit, mélangez votre main et votre cimetière dans votre bibliothèque, puis piochez sept cartes. Exilez l'Horloge de minuit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le pactole {3}{R}

Éphémère C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.
Piochez deux cartes et créez deux jetons Trésor. (Ce sont des artefacts avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.
Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option {U}

Éphémère C

Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
Piochez une carte.

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

Pongidification {U}

Éphémère U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Grand singe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Itération zingante {U}{R}

Éphémère R

Quand vous lancez votre prochain sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.
Flashback {1}{U}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Propagande {2}{U}

Enchantement U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombardement ésotérique {4}{R}{R}

Enchantement M

À chaque fois que vous lancez votre premier sort d'éphémère ou de rituel à chaque tour, exilez une carte d'éphémère ou de rituel au hasard depuis votre cimetière. Puis copiez chaque carte exilée par le Bombardement ésotérique. Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de copies sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast