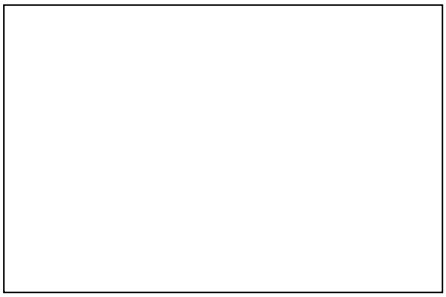
Anhelo, le peintre {U}{B}{R}



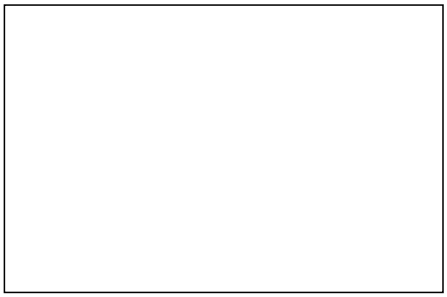
Créature légendaire : vampire et assassin M

Contact mortel
Le premier sort d'éphémère ou de rituel que vous lancez à chaque tour a victime 2. (Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez sacrifier une créature de force supérieure ou égale à 2. Quand vous faites ainsi, copiez le sort et vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clique des marionnettistes {3}{B}{B}



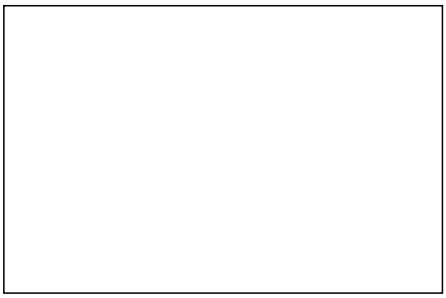
Créature : peuple fée et sorcier R

Vol
Quand la Clique des marionnettistes arrive sur le champ de bataille, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis le cimetière d'un adversaire. Elle acquiert la célérité. Au début de votre prochaine étape de fin, exilez-la.
Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion sanguinolent {B}



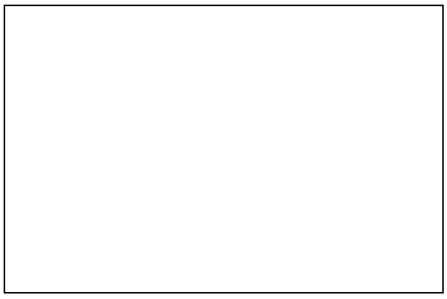
Créature : humain et guerrier R

Le Champion sanguinolent ne peut pas bloquer.
Saccage ? {1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille le Champion sanguinolent depuis votre cimetière. N'activez que si vous avez attaqué ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détective obstiné {1}{B}



Créature : humain et gredin R

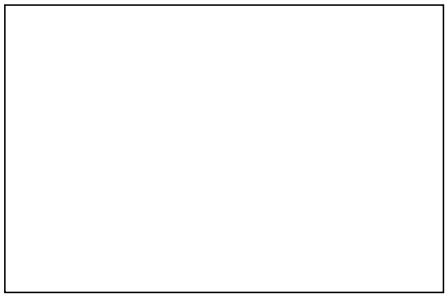
Quand le Détective obstiné arrive sur le champ de bataille, surveillez 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.)
À chaque fois qu'un adversaire pioche sa deuxième carte à chaque tour, vous pouvez renvoyer dans votre main le Détective obstiné depuis votre cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enjambeur du malheur {2}{B}



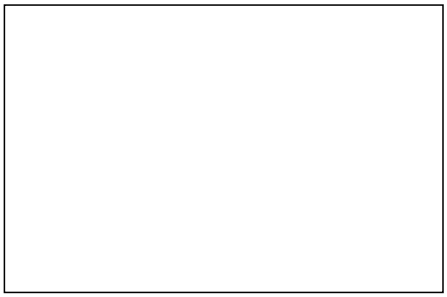
Créature : horreur R

Quand l'Enjambeur du malheur arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 blanche Chèvre.
Sacrifiez une autre créature : Regard 1.
Échappée ? {3}{B}{B}, exilez quatre autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)
L'Enjambeur du malheur s'échappe avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phénix ravivé {2}{R}{R}



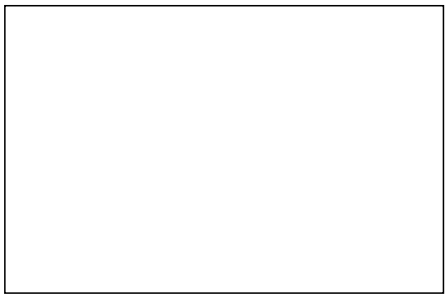
Créature : phénix M

Vol
Quand le Phénix ravivé meurt, créez un jeton de créature 0/1 rouge Élémental avec « Au début de votre entretien, sacrifiez cette créature et renvoyez sur le champ de bataille une carte ciblée appelée Phénix ravivé depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. »

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre du fort céleste {1}{B}



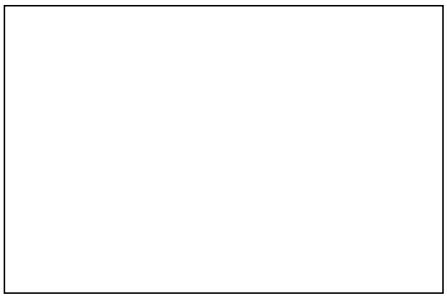
Créature : ombre R

Kick {2}{B}
L'Ombre du fort céleste ne peut pas bloquer.
Si l'Ombre du fort céleste a été kickée, elle arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur elle.
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si l'Ombre du fort céleste est dans votre cimetière et que c'est votre tour, vous pouvez la lancer depuis votre cimetière ce tour-ci.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skwi, l'immortel {1}{R}{R}



Créature légendaire : gobelin R

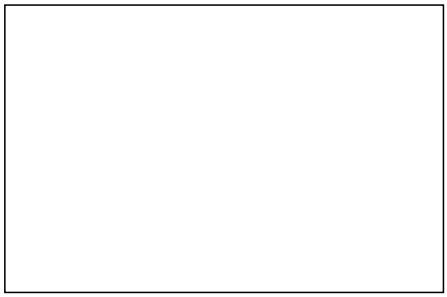
Vous pouvez lancer Skwi, l'immortel depuis votre cimetière ou depuis l'exil.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soprano envoûtante {1}{R}



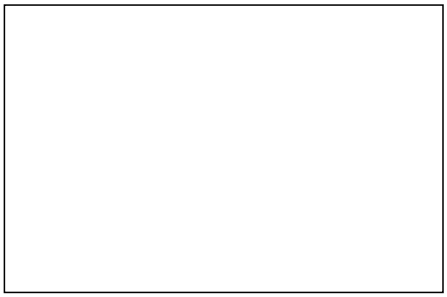
Créature : humain et barde R

À chaque fois que la Soprano envoûtante attaque, les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez ce tour-ci coûtent {1} de moins à lancer.
Encore {3}{R} ({3}{R}, exilez cette carte de votre cimetière : Pour chaque adversaire, créez une copie jeton qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Elle acquiert la célérité. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cormela, voleuse majestueuse {1}{U}{B}{R}



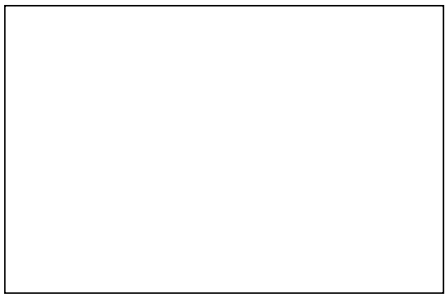
Créature légendaire : vampire et gredin U

Célérité
{1}, {T} : Ajoutez {U}{B}{R}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'éphémère et/ou de rituel.
Quand Cormela, voleuse majestueuse meurt, renvoyez jusqu'à une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Concierge sinistre {1}{U}



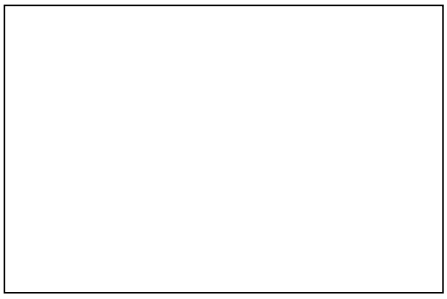
Créature : humain et sorcier R

Quand la Concierge sinistre meurt, vous pouvez l'exiler et mettre trois marqueurs temps sur elle. Si vous faites ainsi, exilez jusqu'à une créature ciblée et mettez trois marqueurs temps sur elle. Chaque carte exilée de cette manière qui n'a pas la suspension acquiert la suspension. (Pour chaque carte avec la suspension, son propriétaire lui retire un marqueur temps au début de son entretien. Quand le dernier marqueur est retiré, il lance cette carte sans payer son coût de mana. Ces sorts de créature ont la célérité.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électromancien gobelin {U}{R}



Créature : gobelin et sorcier C

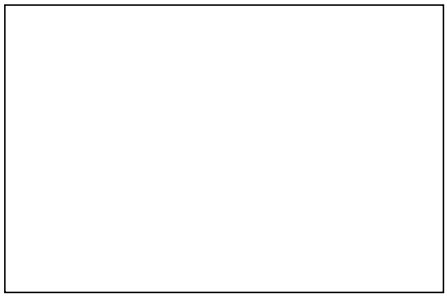
Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kess, mage insoumise {1}{U}{B}{R}



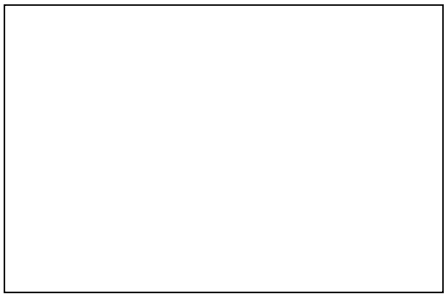
Créature légendaire : humain et sorcier **M**

Vol
Pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel depuis votre cimetière. Si une carte lancée de cette manière devait être mise dans votre cimetière, exilez-la à la place.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Syrix, porteur de la Flamme {2}{B}{R}



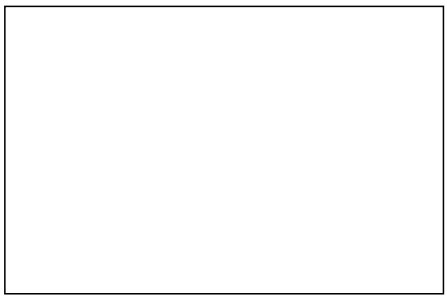
Créature légendaire : phénix **R**

Vol, célérité
Au début de chaque étape de fin, si une carte de créature a quitté votre cimetière ce tour-ci, un phénix ciblé que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.
À chaque fois qu'un autre phénix que vous contrôlez meurt, vous pouvez lancer Syrix, porteur de la Flamme depuis votre cimetière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parnesse, le pinceau subtil {2}{U}{B}{R}



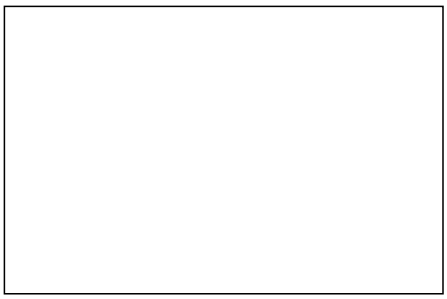
Créature légendaire : vampire et sorcier **M**

À chaque fois que vous ou qu'un permanent que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie 4 points de vie.
À chaque fois que vous copiez un sort, jusqu'à un adversaire ciblé peut aussi copier ce sort. Il peut choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armée des damnés {5}{B}{B}{B}



Rituel **M**

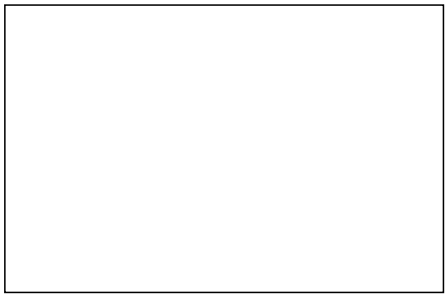
Créez treize jetons de créature 2/2 noire Zombie engagés.

Flashback {7}{B}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faire un exemple {3}{B}

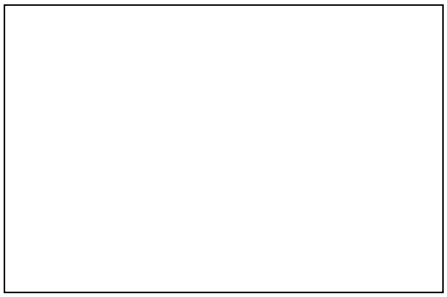


Rituel R

Chaque adversaire sépare les créatures qu'il contrôle en deux tas. Pour chaque adversaire, vous choisissez un de ses tas. Chaque adversaire sacrifie le créatures du tas choisi. (Les tas peuvent être vides.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maléfice hexagonal {4}{B}{B}

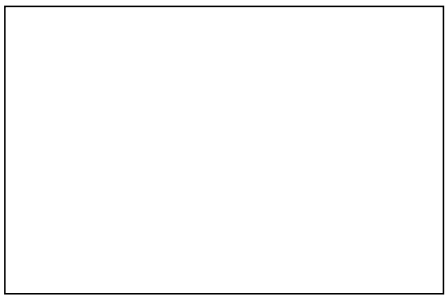


Rituel R

Détruisez six créatures ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Interrompre la lignée {3}{B}

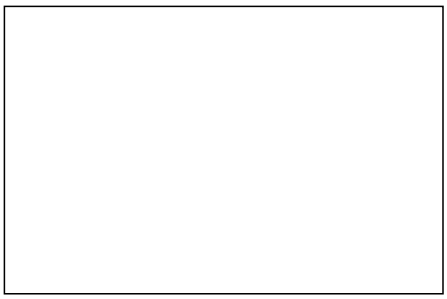


Rituel R

Exilez une créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature.
Flashback {5}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrir l'essaim {1}{B}



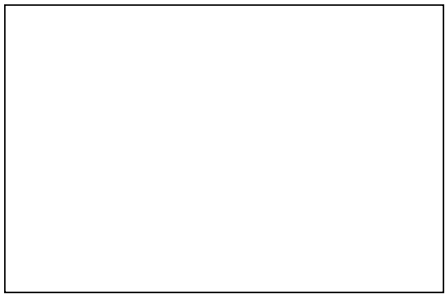
Rituel C

Détruisez une cible, créature ou enchantement, qu'un adversaire contrôle. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte damné {X}{B}{B}

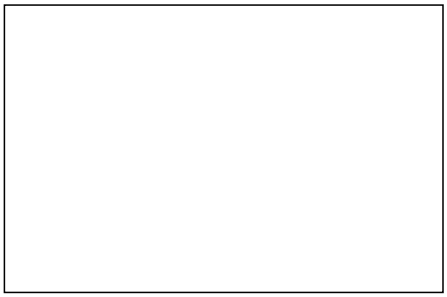


Rituel R

Un joueur ciblé pioche X cartes et perd X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recrutement effroyable {X}{B}{B}

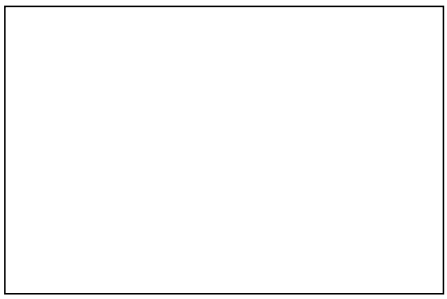


Rituel R

Chaque joueur meule X cartes. Pour chaque carte de créature mise dans un cimetière de cette manière, vous créez, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de Xander {4}{B}{B}

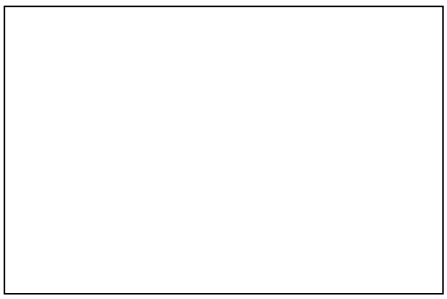


Rituel R

Victime 2 (Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez sacrifier une créature de force supérieure ou égale à 2. Quand vous faites ainsi, copiez ce sort.)
Chaque adversaire exile la carte du dessus de sa bibliothèque. Vous pouvez lancer des sorts parmi ces cartes ce tour-ci. Si vous lancez un sort de cette manière, payez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de ce sort à la place de son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Règne de l'Abîme {4}{B}{B}



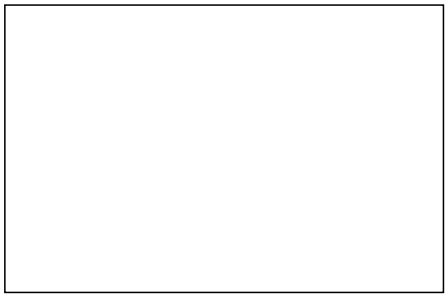
Rituel R

Chaque joueur sacrifie une créature. Créez un jeton de créature X/X noire Démon avec le vol, X étant la force totale des créatures sacrifiées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réaction en chaîne {2}{R}{R}

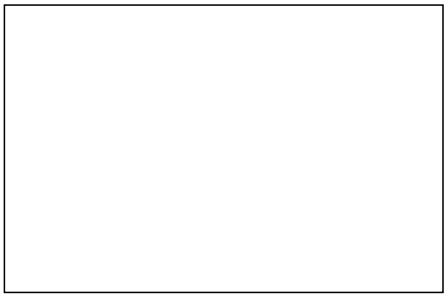


Rituel R

La Réaction en chaîne inflige X blessures à chaque créature, X étant le nombre de créatures sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blâme du fleuve {4}{U}{U}

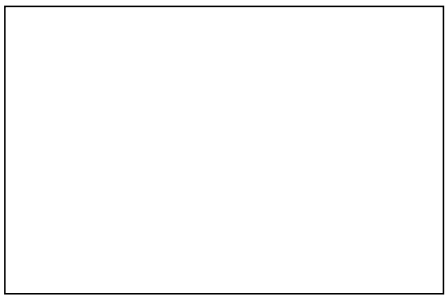


Rituel R

Renvoyez tous les permanents non-terrain qu'un joueur ciblé contrôle dans la main de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Analyse en profondeur {3}{U}

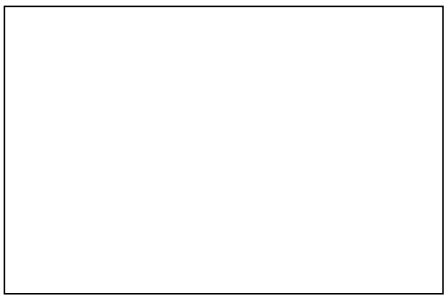


Rituel U

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

Contemplation {U}



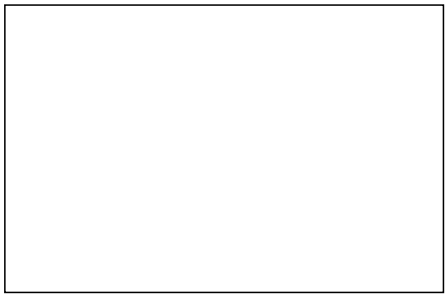
Rituel C

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

Contrefaçon parfaite {3}{U}{U}

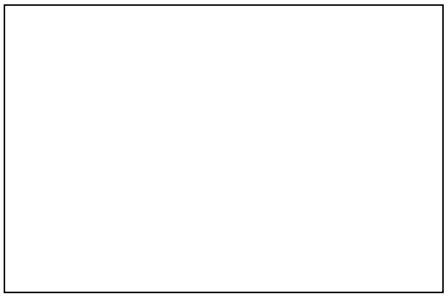


Rituel R

Victime 3 (Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez sacrifier une créature de force supérieure ou égale à 3. Quand vous faites ainsi, copiez ce sort et vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.)
Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée du cimetière d'un adversaire. Copiez cette carte. Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Issu des rêves {2}{U}{U}

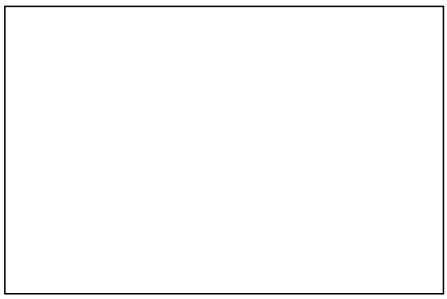


Rituel R

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 un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation de Talrand {2}{U}{U}

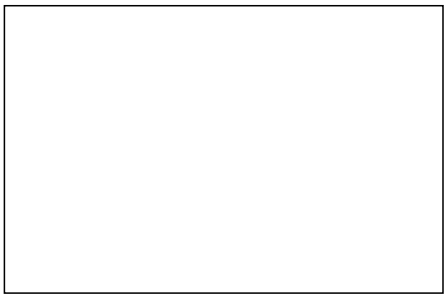


Rituel U

Créez deux jetons de créature 2/2 bleue Drakôn avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugement de Zndrspit {4}{U}



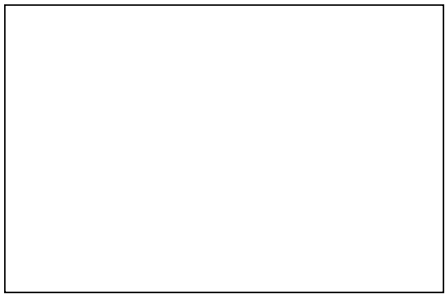
Rituel R

Pour chaque joueur, choisissez ami ou ennemi. Chaque ami crée un jeton qui est une copie d'une créature qu'il contrôle. Chaque ennemi renvoie une créature qu'il contrôle dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légion de clones {7}{U}{U}

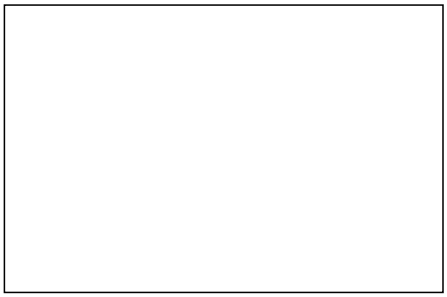


Rituel **M**

Pour chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle, créez un jeton qui est une copie de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du briseciel {5}{UR}{UR}

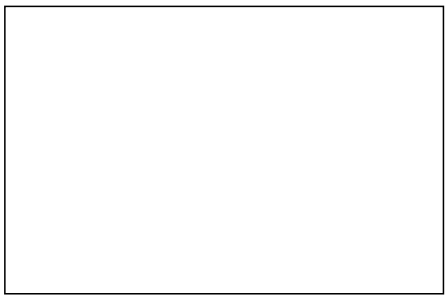


Rituel **R**

Créez un jeton de créature 5/5 bleue et rouge Élémental avec le vol.
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination {U}

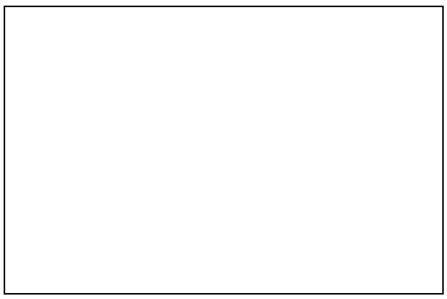


Rituel **C**

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

Confluence des Maestros {3}{U}{B}{R}



Rituel **R**

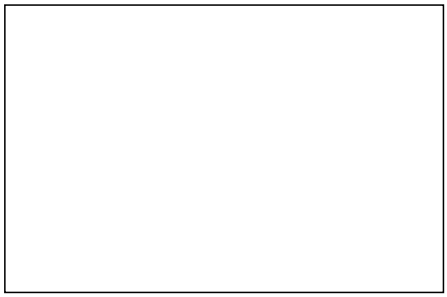
Choisissez trois. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.
? Renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel monochrome ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

? Une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.
? Incitez chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle. (Jusqu'à votre prochain tour, ces créatures attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes de Sombreau

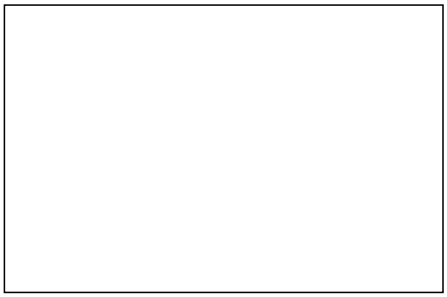


Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression engloutie

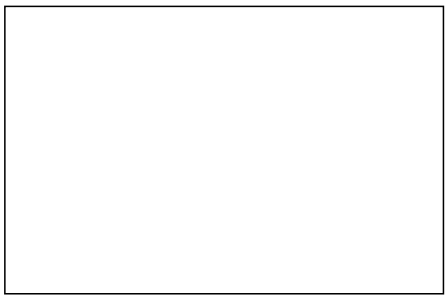


Terrain : île et marais R

({T} : Ajoutez {U} ou {B}.)
La Dépression engloutie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts d'Ombresang

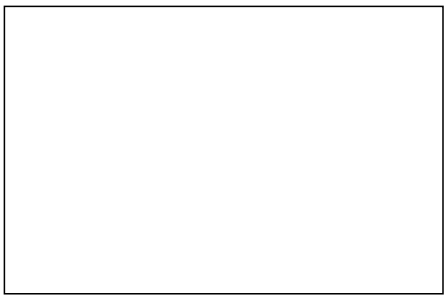


Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire asphyxié



Terrain R

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

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 prospère

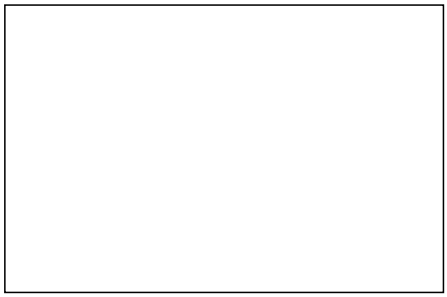
Terrain **C**

L'Île prospère arrive sur le champ de bataille engagée.
Au moment où l'Île prospère arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le bleu.
{T} : Ajoutez {U} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande prospère

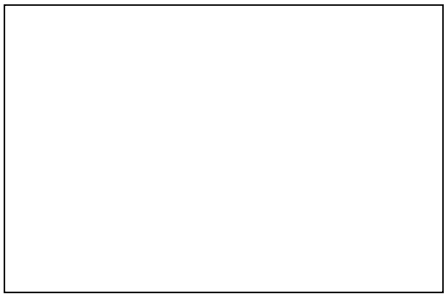


Terrain **C**

La Lande prospère arrive sur le champ de bataille engagée.
Au moment où le Maquis prospère arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le noir.
{T} : Ajoutez {B} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

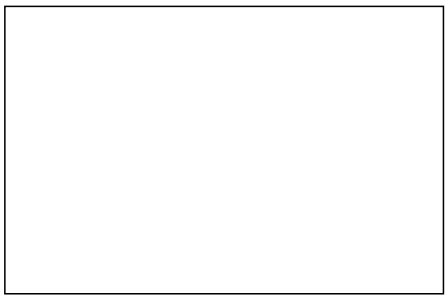


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes cendreuses

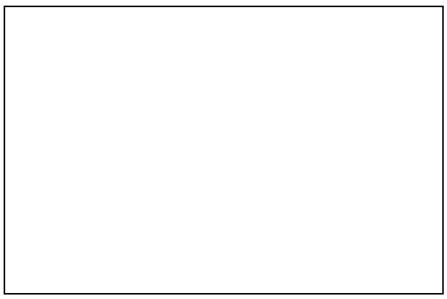


Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
Recyclage de terrain de base {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



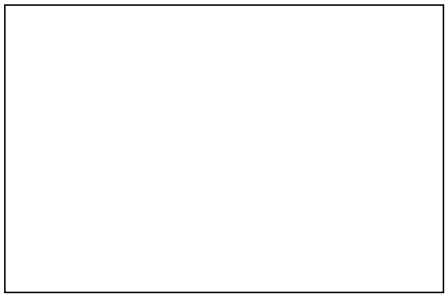
Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

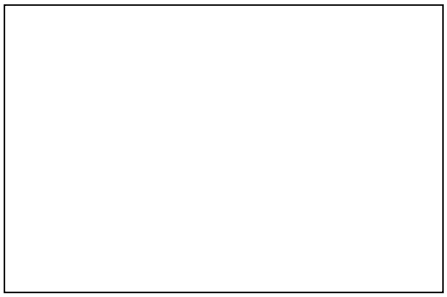


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

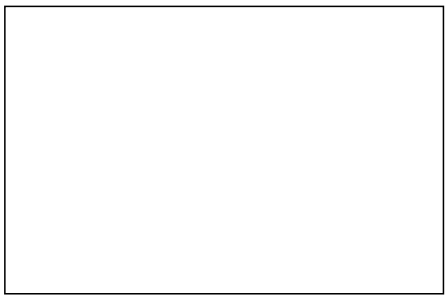


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

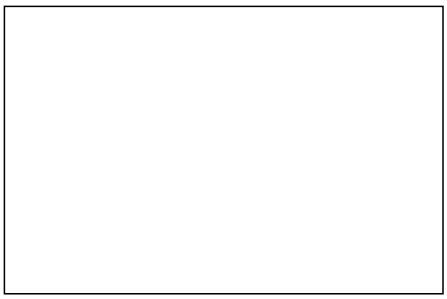


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

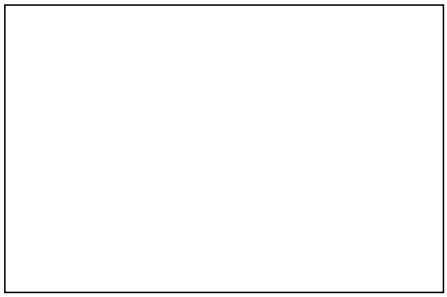


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage fumant

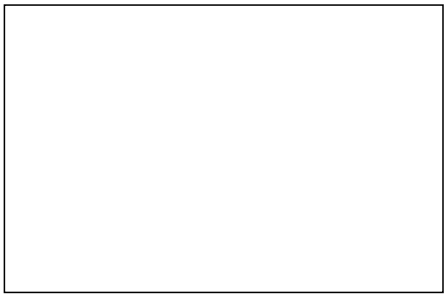


Terrain : marais et montagne R

({T} : Ajoutez {B} ou {R}.)
Le Marécage fumant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

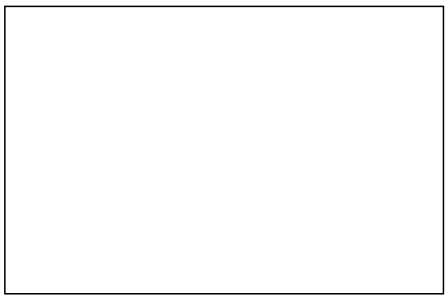


Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

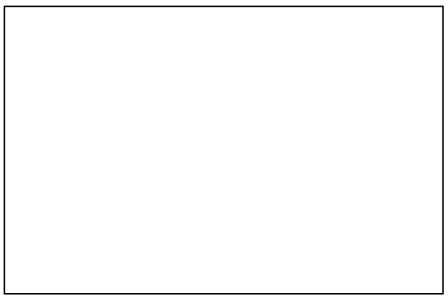


Terrain de base : montagne C

{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

Nécropole croulante

Terrain **U**

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {U}, {B} ou {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

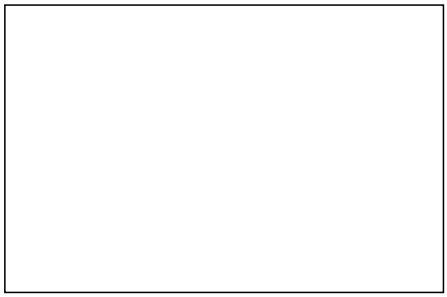
Terrain **C**

{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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire

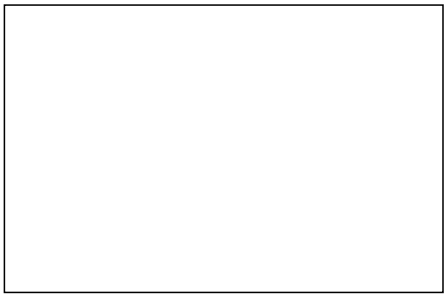


Terrain U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines angoissantes

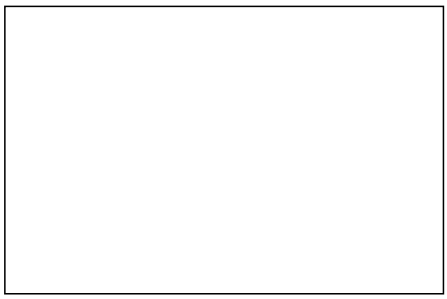


Terrain R

Au moment où les Ruines angoissantes arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de marais ou de montagne de votre main. Si vous ne le faites pas, les Ruines angoissantes arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promontoire prospère

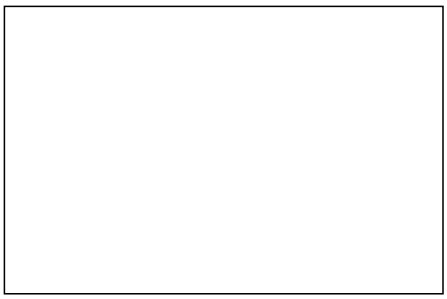


Terrain C

Le Promontoire prospère arrive sur le champ de bataille engagé.
Au moment où le Promontoire prospère 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

Saillies de la cascade



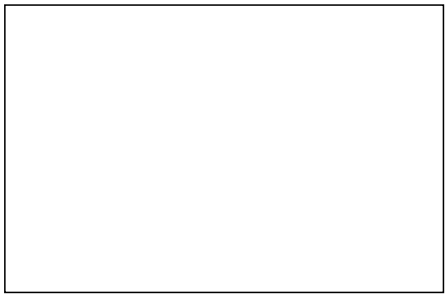
Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation

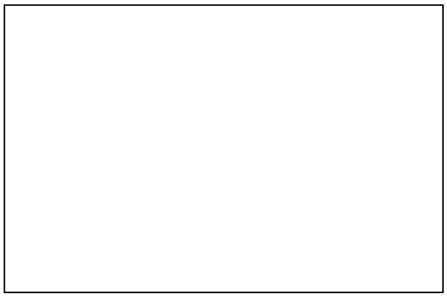


Terrain R

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

Tour de commandement

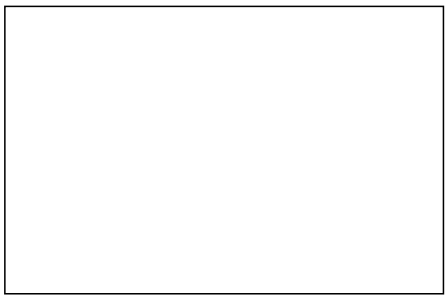


Terrain C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Théâtre des Maestros

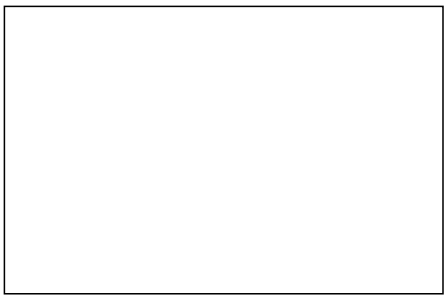


Terrain C

Quand le Théâtre des Maestros arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le. Quand vous faites ainsi, 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 et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



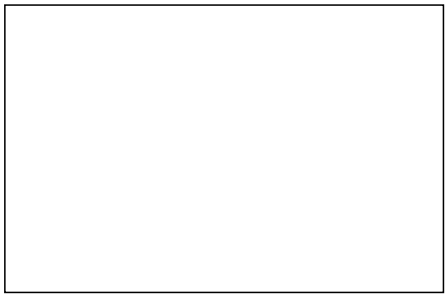
Terrain R

{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

Voie de l'Ascendance

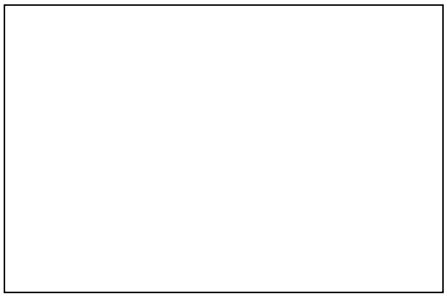


Terrain **C**

La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole du voyageur {1}

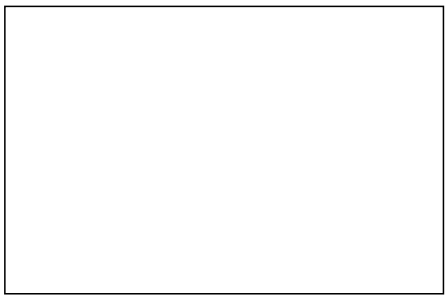


Artefact **C**

{2}, {T}, sacrifiez la Babiole du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

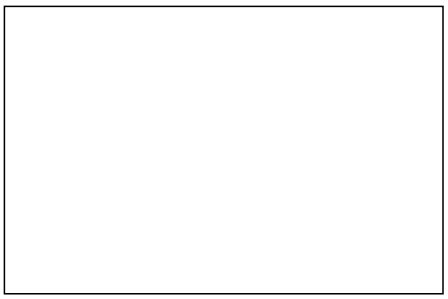


Artefact **U**

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton dédoublant {3}



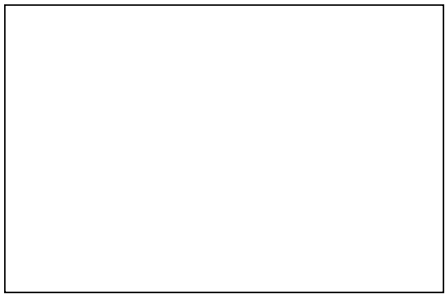
Artefact **R**

Si vous deviez copier un sort au moins une fois, à la place copiez-le autant de fois plus une fois supplémentaire. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie supplémentaire.
{7}, {T} : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boguet de contrebandier {4}



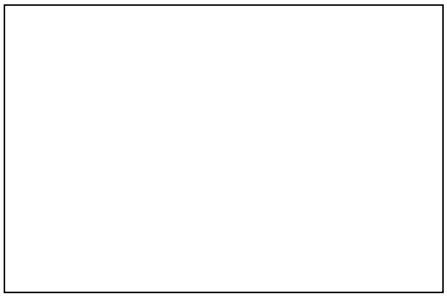
Artefact : véhicule R

Cachette 4 (Quand cet artefact arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)
À chaque fois que le Boguet de contrebandier inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez lancer la carte exilée sans payer son coût de mana. Si vous faites ainsi, renvoyez le Boguet de contrebandier dans la main de son propriétaire.
Pilotage 2

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Izzet {2}

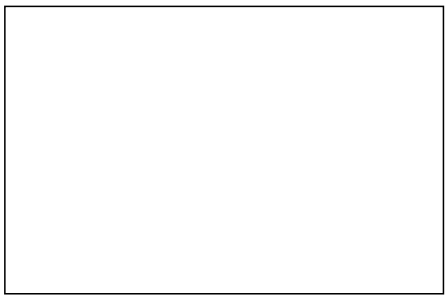


Artefact C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme {2}

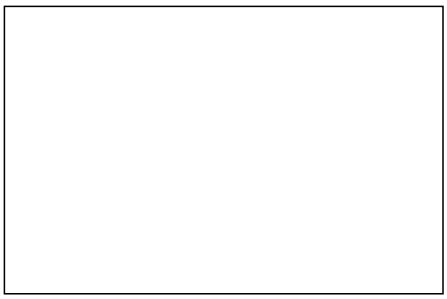


Artefact C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Dimir {2}



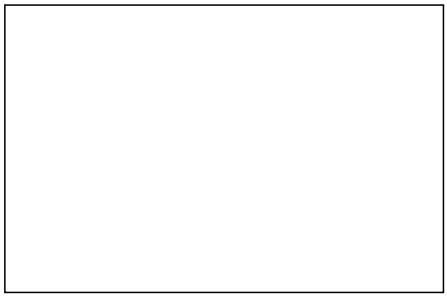
Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Rakdos {2}

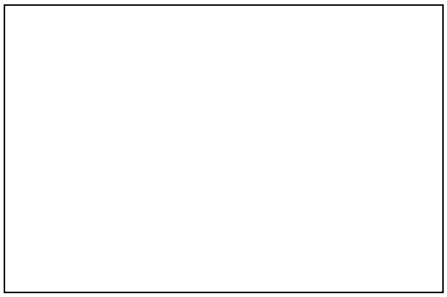


Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair {2}

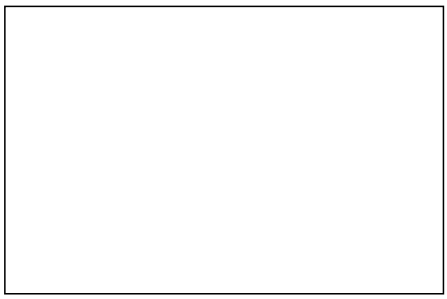


Artefact : équipement U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuve de mimétisme {3}

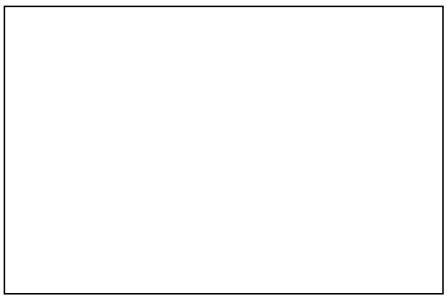


Artefact R

Empreinte ? À chaque fois qu'une créature non-jeton meurt, vous pouvez exiler cette carte. Si vous faites ainsi, renvoyez chaque autre carte exilée par la Cuve de mimétisme dans le cimetière de son propriétaire.
{3}, {T} : Créez un jeton qui est une copie de la carte exilée par la Cuve de mimétisme. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont {2}



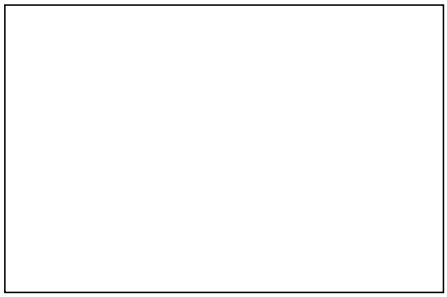
Artefact U

{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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant {3}

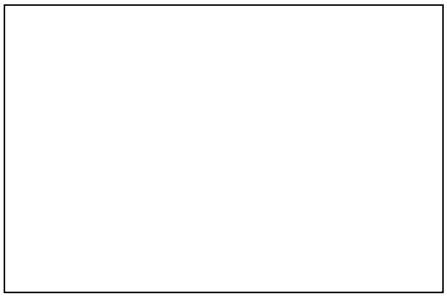


Artefact **C**

{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

Gestion des déchets {2}{B}

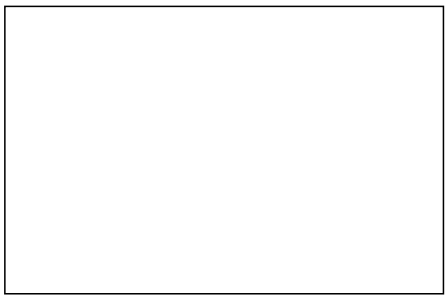


Éphémère **R**

Kick {3}{B} (Vous pouvez payer {3}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Exilez jusqu'à deux cartes ciblées d'un cimetière unique. Si ce sort a été kické, à la place, exilez le cimetière d'un joueur ciblé. Créez un jeton de créature 2/2 noire Gredin pour chaque carte de créature exilée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décompte des corps {2}{B}

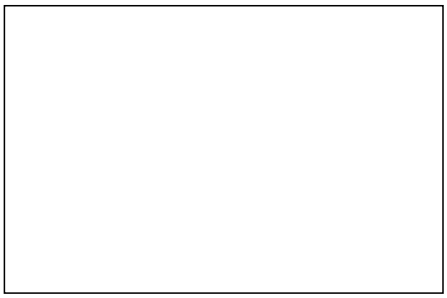


Éphémère **R**

Spectacle {B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de spectacle à la place de son coût de mana si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.)
Piochez une carte pour chaque créature qui est morte sous votre contrôle ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échange audacieux {3}{R}



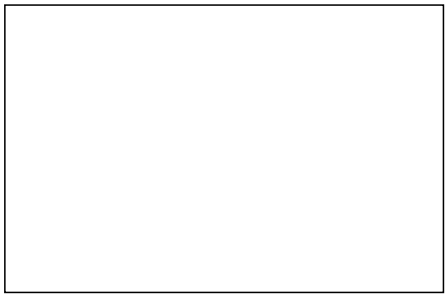
Éphémère **R**

Victime 2 (Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez sacrifier une créature de force supérieure ou égale à 2. Quand vous faites ainsi, copiez ce sort et vous pouvez choisir une nouvelle cible pour cette copie.)
Le propriétaire d'un permanent non-enchantement ciblé le mélange dans sa bibliothèque et exile ensuite la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, il la met sur le champ de bataille. Sinon, il peut la lancer sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence mystique {3}{U}{U}

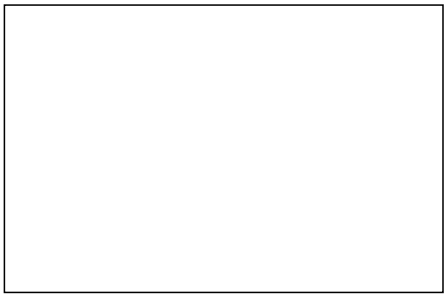


Éphémère R

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

Fouille temporelle {6}{U}{U}

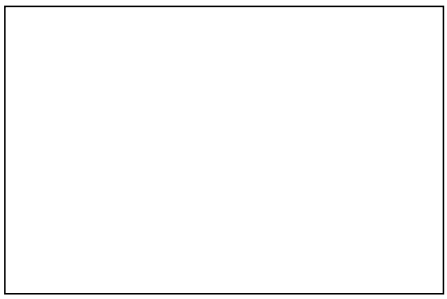


Éphémère R

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

Fait ou fiction {3}{U}

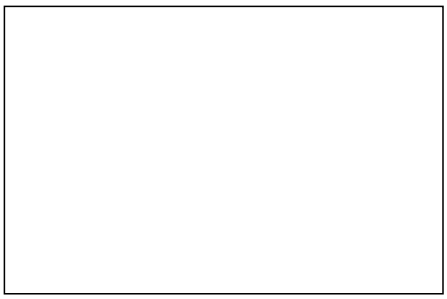


Éphémère U

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

Petite discussion {1}{U}



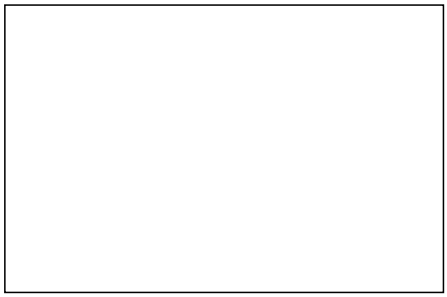
Éphémère U

Victime 1 (Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez sacrifier une créature de force supérieure ou égale à 1. Quand vous faites ainsi, copiez ce sort.)
Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recherche effrénée {2}{U}

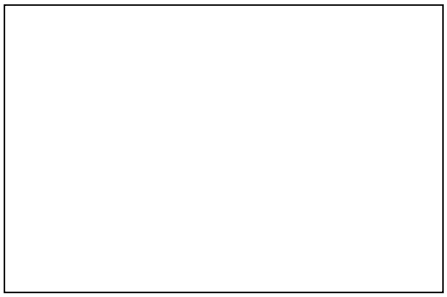


Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme des Maestros {U}{B}{R}

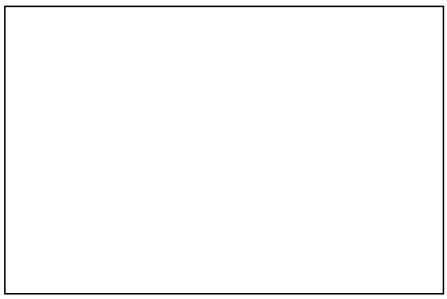


Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une de ces cartes dans votre main et le reste dans votre cimetière.
? Chaque adversaire perd 3 points de vie et vous gagnez 3 points de vie.
? Le Charme des Maestros inflige 5 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affres {B}{B}{R}

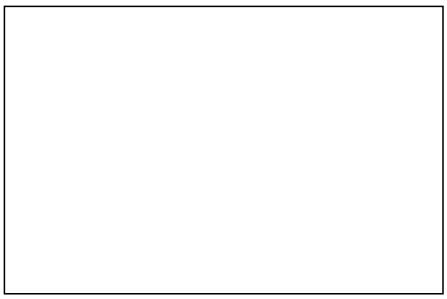


Éphémère **R**

Détruisez une cible, artefact, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Double vision {3}{R}{R}



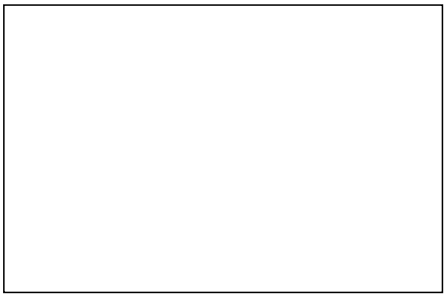
Enchantement **R**

À chaque fois que vous lancez votre premier sort d'éphémère ou de rituel à chaque tour, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Itération résolue {1}{R}

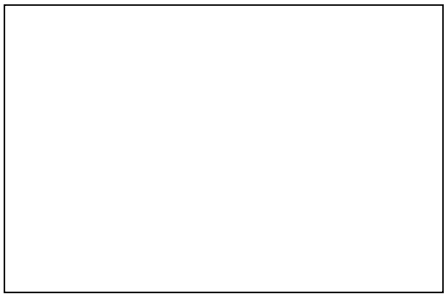


Enchantement R

Au début du combat pendant votre tour, peuplez. Le jeton créé de cette manière acquiert la célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin. (Pour peupler, créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Duplication extravagante {4}{U}{U}

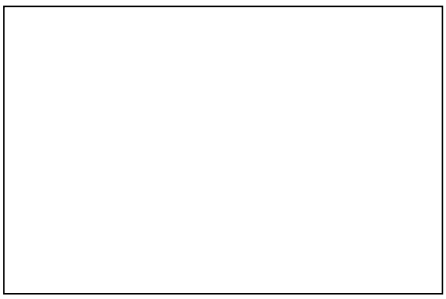


Enchantement R

Au début de votre entretien, créez un jeton qui est une copie d'un autre permanent non-terrain ciblé que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de l'orage en furie {3}{R}{R}

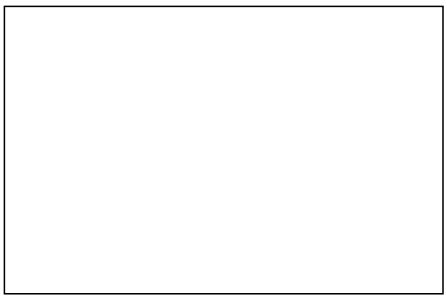


Enchantement U

Les créatures nommées Furie d'éclairs ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer les planeswalkers que vous contrôlez.
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur crée un jeton de créature 5/1 rouge Élémental appelé Furie d'éclairs. Il a le piétinement, la célérité et « Au début de l'étape de fin, sacrifiez cette créature. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Course-poursuite cryptique {2}{U}{R}



Enchantement R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel depuis votre main, manifestez la carte du dessus de votre bibliothèque. (Mettez cette carte sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)
À chaque fois qu'une créature face cachée que vous contrôlez meurt, exilez-la si c'est une carte d'éphémère ou de rituel. Vous pouvez lancer cette carte jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast