Kalamax, père des tempêtes	{1}{G}{U}{R}
Créature légendaire : élémental et dino	osaure M
À chaque fois que vous lancez votre p	
d'éphémère à chaque tour, si K	
tempêtes est engagé, copiez ce sort. \ de nouvelles cibles pour cette copie.	ous pouvez choisir
À chaque fois que vous copiez un sort	d'éphémère,
mettez un marqueur +1/+1 sur Kalama	ax.
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Contemplateur des clairières	{2}{G}
Créature : bête	R
À chaque fois qu'un joueur lance un so n'es pas son tour, ce joueur pioche une	
	2/4
Magic the Cathering @ Witards of the Coast	2/4

	Simulacre solennel	{4}
	Créature-artefact : golem	R
	Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vo	us
	pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre	Э
	bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée	,
	puis mélanger.	
	Quand cette créature meurt, vous pouvez piocher une carte.	
	care.	
	2/	2
		_
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
(		

Créature : bête R

Dévorement 3 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre de créatures. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec trois fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)

Quand le Gigantothérium vorace arrive sur le champ de bataille, il inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre jusqu'à X créatures ciblées, X étant sa force. Chacune de ces créatures inflige un nombre de blessures égal à sa force au Gigantothérium vorace. 3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diables brisecharme	{5}{R}	Gobelins sciaphiles	{3}{R}{R}
Créature : diable	R	Créature : gobelin	R
Au début de votre entretien, renvoyez une carte		Menace	
d'éphémère ou de rituel choisie au hasa votre cimetière dans votre main.	ra depuis	Quand les Gobelins sciaphiles arrivent sur le ch bataille, vous pouvez lancer une carte d'	
À chaque fois que vous lancez un sort d'	;éphémère	ou de rituel ciblée avec une valeur de mana infé	
ou de rituel, les Diables brisecharme gagnent +	-4/+0	égale à 3 depuis votre cimetière sans payer sor	
jusqu'à la fin du tour.		mana. Si ce sort devait être mis dans votre cime exilez-la à la place.	etière,
		exilez-la a la place.	
	4/4		4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Etali, Tempête primordiale	{4}{R}{R}
Créature légendaire : ancêtre et dinosau	ire R
À chaque fois qu'Etali, Tempête pexilez la carte du dessus de la bibliothèc	
joueur, puis vous pouvez lancer n' nombre de sorts parmi ces cartes sans p mana.	
nombre de sorts parmi ces cartes sans p	
nombre de sorts parmi ces cartes sans l	
nombre de sorts parmi ces cartes sans l	

Mage ambisort	{1}{R}{R}
mage ambisort	(1)(1)(1)
Créature : humain et sorcier	R
Flash	on to the own de best-90-
Quand le Mage ambisort arrive s copiez un sort d'éphémère	
pouvez choisir de nouvelles cible	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the C	

Batifoleur des éons	{2}{U}{U}
Créature : élémental et loutre	R
Vol	
Quand le Batifoleur des éons arrive sur le champ	
bataille, si vous l'avez lancé, l'adversioue un tour supplémentaire après celui-ci. Jusqui	
votre prochain tour, vous et les planeswalkers que	
contrôlez acquérez la protection contre ce joueur. les planeswalkers que vous contrôlez ne pouvez	•
ciblés, blessés ou enchantés par une source cont	
ce joueur.)	
	5/5
Magic the Cathoring @ Wizards of the Coast	0/0

Créature : changeforme	R
À chaque fois que le Métamorphe naissant attaque ou bloque, l'adversaire ciblé révèle les cartes du dess de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle ur carte de créature. Le Métamorphe naissant devient une copie de cette carte jusqu'à la fin du tour. Ce joue met ensuite toutes les cartes révélées de cette manière au-dessous de sa bibliothèque dans un ordre aléatoire.	ne
1/* Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1

Métamorphe naissant

{1}{U}

Haldan, arcaniste avide	{2}{U}
Créature légendaire : humain et sorcier	M
Partenariat avec Pako, retriever ésotérique	*
créature arrive sur le champ de bataille, un peut mettre Pako dans sa main depuis sa l	•
puis mélanger.)	bibliotricque,
Vous pouvez jouer des terrains et lancer d	es sorts
non-créature parmi les cartes que vous ave	•
un marqueur « rabattage » sur elles, et voi dépenser du mana comme s'il s�	•
mana de n'importe quelle couleur po	
sorts.	
	1/4
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'épi ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 bleue ( Illusion avec le vol.	
	1/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mystique lunaire	{2}{U}{U}	Talrand, invocateur céleste {2}{U	<sub>{</sub> U}
Créature : humain et sorcier	R	Créature légendaire : ondin et sorcier	R
À chaque fois que vous lancez un sort d& vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi carte.		À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémèr ou de rituel, créez un jeton de créature 2/2 bleue Drâkon avec le vol.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2

Niblis de gel	{2}{U}{U}
Créature : esprit	R
Vol	
Prouesse (À chaque fois que vous	
non-créature, cette créature gagne fin du tour.)	+1/+1 jusqu'à la
À chaque fois que vous lancez un :	sort d':éphémère
ou de rituel, engagez une créature	
adversaire contrôle. Cette créature	ne se dégage pas
pendant la prochaine étape de dég	agement de son
contrôleur.	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	0,0

Drakôn crépitant	{U}{U}{R}{R}
Créature : drakôn	U
Vol	
La force du Drakôn crépitant est cartes d'éphémère et de	-
en exil et dans votre cimetière. Quand le Drakôn crépitant arrive piochez une carte.	e sur le champ de bataille,
	*/4
Magic the Gathering © Wizards of the	

Illuminatus djinn	{5}{UR}{UR}
Créature : djinn	R
Vol	
Chaque sort d'éphémère et de rit	•
a la duplication. Le coût de duplication e de mana. (Quand vous le lancez, copie:	•
fois que vous avez payé son coût de du	
pouvez choisir de nouvelles cibles pour	ces copies.)
	3/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Moût, la Mère-pilleuse	{4}{RG}{RG}
Créature : gobelin et shamane	R
Quand Moût, la Mère-pilleuse arrive sur le ch	amp de
bataille, créez deux jetons de créature 1/1 rou	uge et verte
Gobelin et Guerrier.	
Chaque sort d'éphémère ou de rituel re que vous lancez a la conspiration. (Au mome	J
lancez le sort, vous pouvez engager deux cré	
dégagées que vous contrôlez qui partagent u	
avec lui. Quand vous faites ainsi, copiez-le et	vous pouvez
choisir des nouvelles cibles pour la copie.)	

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

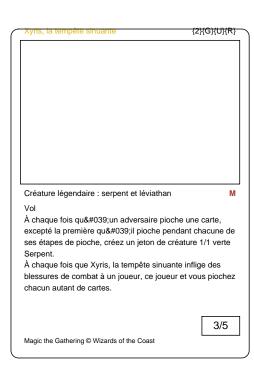
3/3

Melek, Parangon d'Izzet	{4}{U}{R}
Créature légendaire : anomalie et sorcier	R
Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèc révélée.	lue
Vous pouvez lancer les sorts d'éphémère depuis le dessus de votre bibliothèque.	et de rituel
À chaque fois que vous lancez un sort d'ép	ohémère
ou de rituel depuis votre bibliothèque, copiez-le. \	
pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette cop	ie.
	2/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pako, retriever ésotérique	{3}{R}{G}
Créature légendaire : élémental et chien	M
Partenariat avec Haldan, arcaniste avide Célérité	
À chaque fois que Pako, retriever ésotérique attac	que,
exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ch	•
joueur et mettez un marqueur rabattage sur chact d'elles. Mettez un marqueur +1/+1 sur Pak	
chaque carte non-créature exilée de cette manière	•
·	
	3/3
Maria II. Oalla ia Olifa ia Olifa	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Rashmi, façonneuse des Éternités	{2}{G}{U}
Créature légendaire : elfe et druide	М
À chaque fois que vous lancez votre premier se	ort à chaque
tour, révélez la carte du dessus de votre bibliot	•
pouvez la lancer sans payer son coût de mana c'est un sort avec une valeur de mana ir	
vous ne la lancez pas, mettez-la dans votre ma	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mémoire surréaliste	{3}{R}
Rituel	U
Renvoyez une carte d'éphémère depuis votre cimetière dans votre main.	choisie au hasard
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis vo au moment où il se résout. Au début de v	
entretien, vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana.)	•
,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Bivouac de frontière		
Terrain	U	
Le Bivouac de frontière arrive sur le champ de bataille engagé.		
{T}: Ajoutez {G}, {U}, ou {R}.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		ر

Chambre de croissance des Simic	Chutes de Boisépine
Terrain  La Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille engagée.  Quand la Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.  {T}: Ajoutez {G}{U}.	Terrain C Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {G} ou {U}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Chaufferie d'Izzet	Clairière de scories
Terrain  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}.	Terrain : montagne et forêt R Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya		Forêt
Terrain		Terrain de base : forêt
<ul><li>{T}: Ajoutez {C}.</li><li>{T}: Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous</li></ul>		{G}
inflige 1 blessure.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	$\mathcal{L}$	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	

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Terrain de base : forêt	С
{G}	

Garenne au Loup de Kessig	
Terrain	R
{T}: Ajoutez {C}.	
{X}{R}{G}, {T}: Une créature ciblée gagne +X/+0 et	
acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Hautes terres rocailleuses	
Terrain	С
Ce terrain arrive engagé.	
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {R} ou {G}.	
{1}. Ajoulez {K} ou {G}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	









Île		Montagne
Terrain de base : île C {U}		Terrain de base : montagne C & montagne & C & montagne & C & montagne; ti; center& mp; amp; amp; gt; & amp; amp; amp; quot; 65& amp; amp; amp; quot; align=& amp; amp; amp; quot; graph/manas/bigR.jpg& amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne		Montagne

Montagne	Oran-Rief, le Vastebois
Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;tt;img width="65" align="center"src="graph/manas/bigR.jpg"&	Terrain Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé.  {T}: Ajoutez {G}.  {T}: Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Paysage myriadaire
Terrain de base : montagne C	

Phare abandonné		Profondeurs de Halimar
Terrain R {T}: Ajoutez {C}. {1}{U}{R}, {T}: Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.		Terrain C Les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille engagées. Quand les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. {T}: Ajoutez {U}.
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de langemousse	
Terrain	R
Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ	de
bataille, regardez les quatre cartes du dessus de	votre
bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis me	
reste au-dessous de votre bibliothèque dans un c	ordre
aléatoire.)	L - 4 - 21 -
Le Pont de fangemousse arrive sur le champ de	bataille
engagé. {T} : Ajoutez {G}.	
{G}, {T}: Vous pouvez jouer la carte exilée sans	naver con
coût de mana si les créatures que vous contrôlez	
force totale supérieure ou égale à 10.	. One and
,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Territoire des Gruul		Tour de la Rupture
Terrain  Le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille engagé.  Quand le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.  {T}: Ajoutez {R}{G}.	c	Terrain  C  La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.  Quand la Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.  {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Tour de commandement		Vallée de Moussefeu

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vallée de Moussefeu	
Terrain	R
{1}, {T} : Ajoutez {R}{G}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Verger exotique		Bâton dédoublant {3	<b>}</b> }
Terrain R		Artefact	R
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain que votre adversaire contrôle pourrait produire.		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 cible que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.	3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Anneau solaire	{1}
Artefact	R
{T} : Ajoutez {C}{C}.	
Martin Callada Call	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cachet d'ésotérisme	{2}
Artefact	R
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Jambières d'éclair	{2}			Sphère du commandant	{3}
Artefact : équipement	U			Artefact	С
La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne pe pas être la cible de sorts ou de capacités.) Équipement {0}	eut			{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	э.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ornement de brideur	{3}
A. ( )	
Artefact	С
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	.,
{4}, {T}: Chaque joueur qui contrôle un permanent ap Ornement de brideur pioche une carte.	peie
ememon de sinada picone une cano.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sphère du commandant	{3}
Artefact {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.	С
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vannes de Bourg-sur-Lave	{3}{R}
Artefact	С
{T}: Ajoutez {R}{R}.	
Au début de l'entretien de chaque joue	
peut mettre un marqueur « fatalité » sur les \ Bourq-sur-Lave ou leur retirer un marqueur «	
Ensuite, si elles ont au moins trois marqueurs	
sur elles, sacrifiez les Vannes de Bourg-sur-L	
vous faites ainsi, elles infligent 6 blessures à	chaque
créature.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic and data oning of the data	

Éphémère		
En tant que coût se sacrifiez un terrain Cherchez dans vot	upplémentaire pour lancer ce soi tre bibliothèque une carte de terr sur le champ de bataille, puis ma	ain,
Mania tha Catharina @	Wizards of the Coast	

{G}

{1}{G}

Assolement

Planeswalker légendaire : Jace	M
+1: Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle attaque, elle gagne -1/-0 jusqu'à la fin du tour2: Révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez l'un d'eux dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.	₽.
-8: Pour chaque joueur, cherchez dans la bibliothèque de	
ce joueur une carte non-terrain et exilez-la, puis ce joueur	
mélange. Vous pouvez lancer ces cartes sans payer leur	
coût de mana. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

 $\{2\}\{U\}\{U\}$ 

Jace, architecte des pensées

Éphémère C
Choisissez I'un?  ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez ensuite votre bibliothèque.  ? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.  ? Une créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'évolution

Connexion naturelle {	2}{G}	Force des Tajuru	$\{X\}\{G\}\{G\}$
Éphémère	С	Éphémère	R
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.		Multikick {1} (Vous pouvez payez {1} supplémen de fois que vous le souhaitez au moment où vou ce sort.) Choisissez une créature ciblée, puis choisissez u créature ciblée pour chaque fois que ce sort a ét Mettez X marqueurs +1/+1 sur chacune d'	us lancez une autre té kické.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			

Couper en deux	{2}{G}{G}
<u> </u>	
Éphémère	U
Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Hersage {:	2}{G}
Éphémère	
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain. Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à d cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.	leux
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Hommage à la forêt	{1}{G}		Perspicacité du chasseur	{2}{G}
Éphémère	U		Éphémère	U
Chaque adversaire sacrifie un artefact ou un enchantement.			Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur ou à un planeswalker ce tour-ci, piochez autant de cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Meute chasseresse	{5}{G}{G
Éphémère	l
Créez un jeton de créature 4/4 verte Déluge (Quand vous lancez ce sort sort lancé avant lui ce tour-ci.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	st

Perspicacité du chasseur	{2}{G}
Éphémère	U
Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures combat à un joueur ou à un planeswalker ce tour-ci, piochez autant de cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Troupeau curieux {3	8}{G}		Claque déflectrice	{2}{R}
Éphémère	R		Éphémère	R
Choisissez un adversaire ciblé. Vous créez X jetons de créature 3/3 verte Bête, X étant le nombre d' artefacts que ce joueur contrôle.			Si vous contrôlez un commandant, vous pouvez sort sans payer son coût de mana.  Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ur ou capacité.	z lancer ce
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Choc des titans	{3}{R}{R}
Ťub ć uo ž vo	U
Éphémère Une créature ciblée se bat contre u	
(Chacune inflige un nombre de bles l'autre.)	
. ,	

Communion avec la lave	{X}{R}{R}
Éphémère	R
Exilez les X cartes du dessus de votre bibliothè	•
Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vou jouer ces cartes.	s pouvez
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Distorsion chaotique	{2}{R}		Ouragan stellaire	$\{X\}\{R\}\{R\}$
<u> </u>			<u> </u>	
Éphémère	R		Éphémère	R
Le propriétaire d'un permanent ciblé le			L'Ouragan stellaire inflige X blessures à c	chaque
à sa bibliothèque, et révèle ensuite la carte du des sa bibliothèque. Si c'est une carte de	sus de		créature.  Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette car	te : Piochez
permanent, il la met sur le champ de bataille.			une carte.)	10 . 1 100.102
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Orage de comètes	{X}{R}{R}
<u> </u>	
Éphémère	М
Multikick {1} (Vous pouvez payer {1} supp de fois que vous le souhaitez au moment ce sort.)	
Choisissez n'importe quelle cible, une autre cible pour chaque fois que ce s	•
L'Orage de comètes inflige X bless d'elles.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pari leurreur			{2}{U
Éphémère			R
Pour chaque adversaire, ch créature ciblée que ce joue créature dans la main de so contrôleur ne vous fasse pi	ur contrôl on proprié	e, puis renvo taire à moins	ez cette

Perspicacité du chimiste	{3}{U}	Recherche effrénée {2}{U}
Éphémère	U	Éphémère C
Piochez deux cartes.		Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.
Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis vot cimetière en vous défaussant d'une carte en p		Dégagez jusqu'à trois terrains.
payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège cingleur	{3}{U}{U}
Éphémère : piège	С
Si un adversaire a fait arriver, sous son contrôle, deux créatures sur le champ de bataille ce tour-c	
pouvez payer {U} à la place du coût de mana de	ce sort.
Renvoyez deux créatures ciblées dans les mains propriétaires.	de leurs
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Charme de Temur	{G}{U}{R}
Éphémère	U
Choisissez I'un ? ? Une créature ciblée que vous contrôlez gagne jusqu'à la fin du tour. Elle se bat contre u ciblée que vous ne contrôlez pas. ? Contrecarrez un sort ciblé à moins que son co paie {3}. ? Les créatures avec une force inférieure ou ég peuvent pas bloquer ce tour-ci.	ne créature ontrôleur ne
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éclair prophétique {	3}{U}{R}	Mutation d'arte	efact {R}{G}
Éphémère	R	Éphémère	R
L'Éclair prophétique inflige 4 blessures à n'importe quelle cible. Regardez les quatre ca dessus de votre bibliothèque. Mettez I'une de cartes dans votre main et le reste au-dessous de vo bibliothèque, dans I'ordre de votre choix.	ces		ciblé. Il ne peut pas être régénéré. éature 1/1 verte Saprobionte, X étant cet artefact.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © W	izards of the Coast

Force canalisée {2	2}{U}{R}
Éphémère	U
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort	,
défaussez-vous de X cartes. Un joueur ciblé pioche X cartes. La Force canalisée	infline
X blessures à jusqu'à une cible, créature ou	iiiiige
planeswalker.	

Spirale de croissance	{G}{U}
Éphémère	С
Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le cham	p de
bataille une carte de terrain de votre main.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Impetus prédatoire {4	4}{G}	Impetus brillant {2}{R	}
Enchantement : aura	С	Enchantement : aura	J
Enchanter: créature  La créature enchantée gagne +3/+3, doit être bloquée s possible, et est incitée. (Elle attaque à chaque combat s possible et attaque un joueur autre que vous si possible	si	Enchanter : créature  La créature enchantée gagne +2/+2 et est incitée. (Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)  À chaque fois que la créature enchantée attaque, vous créez un jeton Trésor. (C'est un artefact 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	

Rebolsement des régions reculées	{3}{G
Enchantement	U
Au début de votre étape de fin, dégagez tou que vous contrôlez.	s les terrains

Impetus psychique {2}	{U}
Enchantement : aura	С
Enchanter: créature La créature enchantée gagne +2/+2 et est incitée. (Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un joueu autre que vous si possible.) À chaque fois que la créature enchantée attaque, vous appliquez regard 2.	ır
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Intelligence de l'essaim	{6}{U}
Enchantement	R
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphér	mère
ou de rituel, vous pouvez copier ce sort. Vous pouve	Z
choisir de nouvelles cibles pour cette copie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_	Empathle primordiale {1){G}	<del>(U)</del>
	Enchantement	U
	Au début de votre entretien, piochez une carte si vous contrôlez une créature qui a la force la plus élevée parmi les créatures sur le champ de bataille. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature que vous contrôlez.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	