

Chimère au c?ur magique

{1}{U}{R}

Créature : chimère

U

Vol, piétinement

La force de la Chimère au c?ur magique est égale au nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

* / 3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu

{X}{R}

Rituel

U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.

La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arc électrique

{2}{R}

Rituel

U

L'Arc électrique inflige 3 blessures réparties de la manière que vous choisissez entre une, deux ou trois cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup de flamme

{R}

Rituel

U

Le Coup de flamme inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Flashback {4}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désintégration

{X}{R}

Rituel

P

La Désintégration inflige X blessures à n'importe quelle cible. Si c'est une créature, elle ne peut pas être régénérée ce tour-ci, et si elle devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau volcanique

{1}{R}

Rituel

C

Le Marteau volcanique inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explosion de lave

{X}{R}

Rituel

C

L'Explosion de lave inflige X blessures à n'importe quelle cible. Si l'Explosion de lave devrait infliger des blessures à une créature, ces blessures ne peuvent pas être prévenues ou infligées à la place à un autre permanent ou joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier de flammes

{R}

Rituel

C

Le Pilier de flammes inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage malavisée

{2}{R}

Rituel

C

Un joueur ciblé sacrifie un permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauferrie d'Izzet

Terrain

U

La Chauferrie d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Chauferrie 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

Torche selon Kærvek

{X}{R}

Rituel

C

Tant que la Torche selon Kærvek est sur la pile, les sorts qui la ciblent coûtent {2} de plus à lancer.

La Torche selon Kærvek inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimes fumantes

Terrain

C

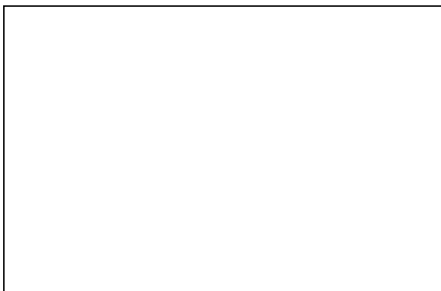
Les Cimes fumantes arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Cimes fumantes arrivent sur le champ de bataille, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



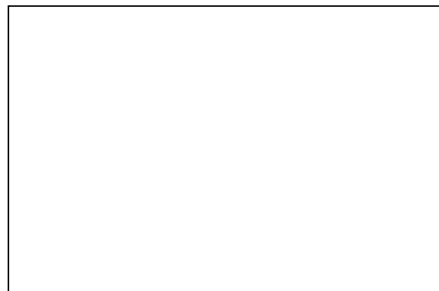
Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de
base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis
mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



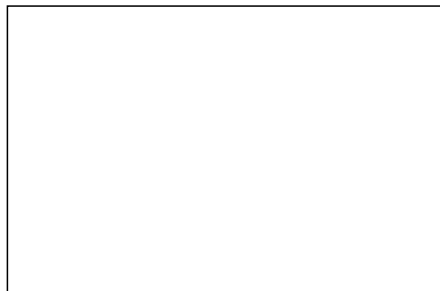
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



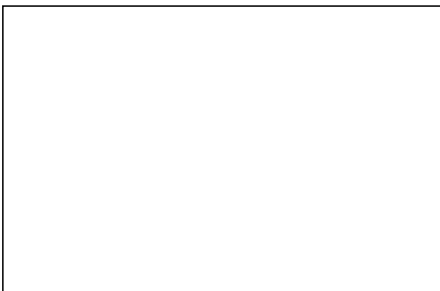
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



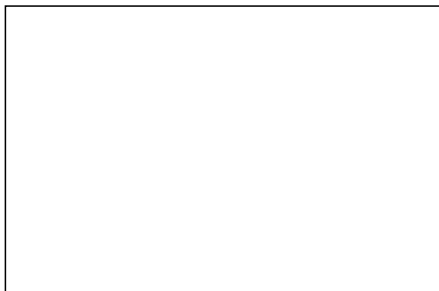
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



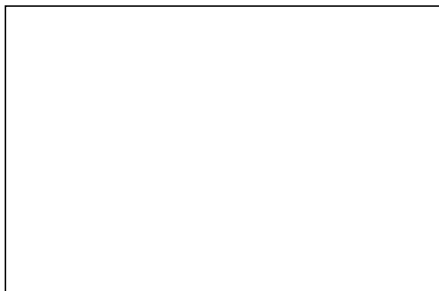
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



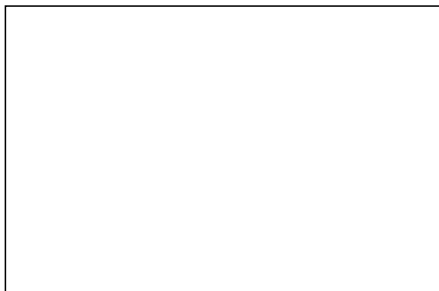
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



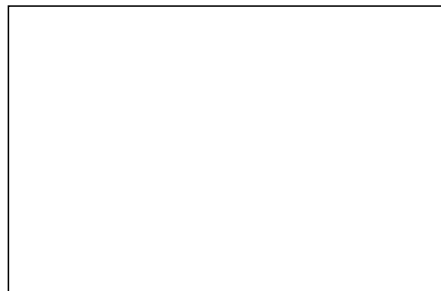
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pics vacillants



Terrain

C

Les Pics vacillants arrivent sur le champ de bataille engagés.

Quand les Pics vacillants arrivent sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Izzet



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de la Rupture



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

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

Allumage

{1}{R}



Éphémère

C

L'Allumage inflige 3 blessures à une créature ciblée. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, l'Allumage inflige 3 blessures au contrôleur de cette créature. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant

{2}{R}

Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dessèchement

{1}{R}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Le Dessèchement inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

? Le Dessèchement inflige 4 blessures à une créature bleue ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc

{R}

Éphémère

C

Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ébranlechoc

{2}{R}

Éphémère

C

L'Ébranlechoc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair barbelé

{2}{R}

Éphémère

C

Choisissez l'un

? L'Éclair barbelé inflige 3 blessures à la créature ciblée.

? L'Éclair barbelé inflige 3 blessures au joueur ciblé ou au planeswalker ciblé.

Union {2} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair explosif

{R}

Éphémère

C

Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

L'Éclair explosif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair électrostatique

{R}

Éphémère

C

L'Éclair électrostatique inflige 2 blessures à une créature ciblée. Si c'est une créature-artefact, l'Éclair électrostatique lui inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu annihilateur

{1}{R}{R}

Éphémère

C

Le Feu annihilateur inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu de goudron

{R}

Éphémère tribal : goblin

C

Le Feu de goudron inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flamme du yamabushi

{2}{R}

Éphémère

C

La Flamme du yamabushi inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devrait mourir ce tour, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fissure

{3}{R}{R}

Éphémère

C

Détruisez une cible, créature ou terrain. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}

Éphémère

C

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance calcinante

{1}{R}

Éphémère

C

La Lance calcinante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinération

{1}{R}

Éphémère

C

L'Incinération inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lave dévastatrice

{1}{R}

Éphémère

C

Kick {R}
La Lave dévastatrice inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Si ce sort a été kické, cette créature ne peut pas être régénérée ce tour-ci et si elle devait mourir ce tour-ci, exiliez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de sang

{1}{R}

Éphémère

C

Si la créature ciblée a une endurance de 5 ou plus, elle gagne +4/-4 jusqu'à la fin du tour. Sinon, elle gagne +4/-X jusqu'à la fin du tour, X étant son endurance moins 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de rune

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2} plus {2} supplémentaires pour chaque carte appelée Accroc de rune dans chaque cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempérament fougueux

{1}{R}{R}

Éphémère

C

Le Tempérament fougueux inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Folie {R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attrape-geist

{2}{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ciblé. Créez un jeton de créature 1/1 bleue Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barrière psychique

{U}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ciblé. Son contrôleur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chiquenaude de force

{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son lanceur ne paye {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerveaustatique

{3}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {6}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Circonvolution

{2}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {4}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condescendance

{X}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {X}. Regard 2.

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

Contresort

{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissolution

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'artefact ou d'enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entrave-pensée

{2}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effrayante hallucination

{2}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {1}. Ce joueur se défait d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Erreur de calcul

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {2}.
Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Espoirs contrariés

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}. Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exclusion

{2}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ciblé.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hébétude

{1}{U}

Éphémère

C

Vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Imbroglgio de mixture

{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé.
Transmutation {1}{U}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liquéfaction

{2}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prohibition

{1}{U}

Éphémère

C

Kick {2}
Contrecarrez un sort ciblé si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2. Si ce sort a été kické, contrecarrez ce sort si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reconsidération

{2}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {X}, X étant sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrait d'âme

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rembobinage

{2}{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Dégagez jusqu'à quatre terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation

{1}{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve d'antimagie

{X}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé ayant un coût converti de mana de X. (Par exemple, si le coût de mana de ce sort est {3}{U}{U}, X est 5.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Syncope

{X}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {X}. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphon d'énergie

{X}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie X. Si ce joueur ne le fait pas, il engage tous les terrains avec des capacités de mana qu'il contrôle et perd tout le mana non-dépensé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté oppressante

{2}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1} pour chaque carte dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

