

Cerf brun {3}



Créature-artefact : élan U

{3}, sacrifiez le Cerf brun : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre solennel {4}



Créature-artefact : golem R

Quand le Simulacre solennel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Quand le Simulacre solennel meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escoufflenfer d'acier {6}



Créature-artefact : dragon R

Vol

{2} : L'Escoufflenfer d'acier gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

{X} : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana de X dont le contrôleur a subi des blessures de combat par l'Escoufflenfer d'acier ce tour-ci. N'activez qu'une seule fois par tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Batailleur escoufflenfer {4}{R}{R}



Créature : dragon R

Vol, célérité

À chaque fois que le Batailleur escoufflenfer attaque, vous pouvez payer {5}{R}{R}. Si vous faites ainsi, dégagez toutes les créatures attaquant et cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon à la salve de flammes

{4}{R}{R}



Créature : dragon

R

Vol

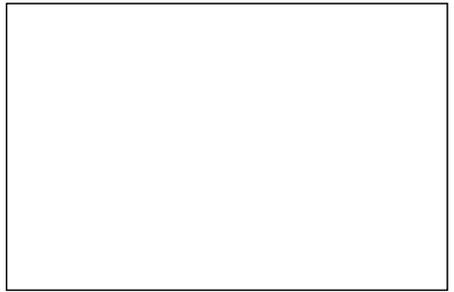
À chaque fois que le Dragon à la salve de flammes attaque, vous pouvez payer {X}{R}. Si vous faites ainsi, le Dragon à la salve de flammes inflige X blessures à n'importe quelle cible.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon du bûcher

{5}{R}{R}



Créature : dragon

M

Vol

À chaque fois que le Dragon du bûcher inflige des blessures de combat à un joueur, il inflige autant de blessures à chaque créature que ce joueur contrôle.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon au souffle de tempête

{3}{R}{R}



Créature : dragon

M

Vol, célérité, protection contre le blanc

{5}{R}{R} : Monstruosité 3. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

Quand le Dragon au souffle de tempête devient monstrueux, il inflige à chaque adversaire un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans la main de ce joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon du tonnerre

{5}{R}{R}



Créature : dragon

R

Vol

Quand le Dragon du tonnerre arrive sur le champ de bataille, il inflige 3 blessures à chaque créature sans le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon fondeur de butin

{4}{R}{R}



Créature : dragon

R

Vol

{3}{R} : Détruisez un artefact ciblé. Le Dragon fondeur de butin gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant la valeur de mana de cet artefact.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouffener du Bogardân

{6}{R}{R}



Créature : dragon

M

Flash

Vol

Quand l'Escouffener du Bogardân arrive sur le champ de bataille, il inflige 5 blessures réparties comme vous le voulez entre n'importe quel nombre de cibles.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouffener d'Utvara

{6}{R}{R}



Créature : dragon

M

Vol

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, créez un jeton de créature 6/6 rouge Dragon avec le vol.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau du trône

{4}{R}{R}



Créature : dragon

R

Vol

Détrônement (À chaque fois que cette créature attaque le joueur qui a le total de points de vie le plus élevé ou qui partage le total de points de vie le plus élevé, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

À chaque fois que le Fléau du trône attaque pour la première fois à chaque tour, s'il attaque le joueur qui a le total de points de vie le plus élevé ou qui partage le total de points de vie le plus élevé, dégagez toutes les créatures attaquantes. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Plaie des Hauts de Kher** {6}{R}{R}



Créature : dragon R

Vol

{1}{R} : La Plaie des Hauts de Kher inflige 2 blessures à chaque créature sans le vol.

{5}{R} : La Plaie des Hauts de Kher inflige 6 blessures à chaque autre créature avec le vol.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Sphinx consacré** {4}{U}{U}



Créature : sphinx M

Vol

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, vous pouvez piocher deux cartes.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Ryusei, l'étoile descendante** {5}{R}



Créature légendaire : dragon et esprit M

Vol

Quand Ryusei, l'étoile descendante meurt, il inflige 5 blessures à chaque créature sans le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Sphinx d'Uthuün** {5}{U}{U}



Créature : sphinx R

Vol

Quand le Sphinx d'Uthuün arrive sur le champ de bataille, révéléz 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.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx de l'île de Jwar

{4}{U}{U}

Créature : sphinx

R

Vol

Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx des auspices

{3}{U}{U}

Créature : sphinx

R

Vol

Défaussez-vous d'une carte : Le Sphinx des auspices acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

Engagez-le.

À chaque fois que le Sphinx des auspices attaque, regard 3.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx de Magosi

{3}{U}{U}{U}

Créature : sphinx

R

Vol

{2}{U} : Piochez une carte et mettez ensuite un marqueur +1/+1 sur le Sphinx de Magosi.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kéranos, dieu des Tempêtes

{3}{U}{R}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au bleu et au rouge est inférieure à sept, Kéranos n'est pas une créature.

Révélez la première carte que vous piochez à chacun de vos tours. À chaque fois que vous révélez une carte de terrain de cette manière, piochez une carte. À chaque fois que vous révélez une carte non-terrain de cette manière, Kéranos inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niv-Mizzet, dracogénie

{2}{U}{U}{R}{R}

Créature légendaire : dragon et sorcier

R

Vol

À chaque fois que Niv-Mizzet, dracogénie inflige des blessures à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

{U}{R} : Niv-Mizzet, dracogénie inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tout n'est que poussière

{7}

Rituel tribal : eldrazi

M

Chaque joueur sacrifie tous les permanents qu'il contrôle qui ont au moins une couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niv-Mizzet, le Cérébropyre

{4}{U}{R}

Créature légendaire : dragon et sorcier

M

Vol

À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-Mizzet, le Cérébropyre inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

{T} : Piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte blasphématoire

{8}{R}

Rituel

R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature sur le champ de bataille.

L'Acte blasphématoire inflige 13 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désastre en fusion

{X}{R}{R}

Rituel

R

Kick {R} (Vous pouvez payer un {R} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Si ce sort a été kické, il a la fraction de seconde. (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou de capacités activées qui ne sont pas des capacités de mana.)

Le Désastre en fusion inflige X blessures à chaque créature sans le vol et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Rougesoleil

{X}{R}

Rituel

R

Le Zénith de Rougesoleil inflige X blessures à n'importe quelle cible. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir, exilez-la à la place. Mélangez le Zénith de Rougesoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve vandale

{R}

Rituel

U

Détruisez un artefact ciblé que vous ne contrôlez pas.

Surcharge {4}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « ciblé(e) » par « chaque » dans son texte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du pourceau

{X}{U}{U}

Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupération mystique

{3}{U}

Rituel

U

Renvoyez la carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.  
Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants shivâns

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Les Brisants shivâns vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boseiju, celui qui abrite Tout

Terrain légendaire

M

Isengard, forteresse de Saruman arrive sur le champ de bataille engagé.  
{T}, payez 2 points de vie : Ajoutez {C}. Si ce mana est dépensé pour un sort d'éphémère ou de rituel, ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canyons serpentants

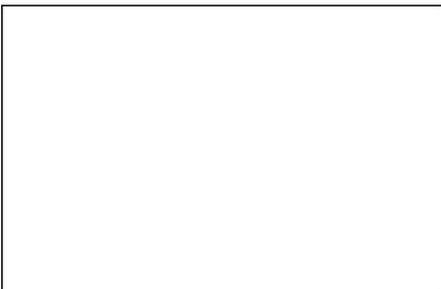
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{2}, {T} : Vous pouvez lancer des sorts de créature ce tour-ci comme s'ils avaient le flash.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Caverne des âmes



Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Chutes de soufre



Terrain

R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Chemin du foyer



Terrain

M

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Chaque joueur acquiert le contrôle de toutes les créatures qu'il possède.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises des eaux vives



Terrain C

Les Falaises des eaux vives arrivent sur le champ de bataille engagées.  
Quand les Falaises des eaux vives arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.  
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frontière tectonique

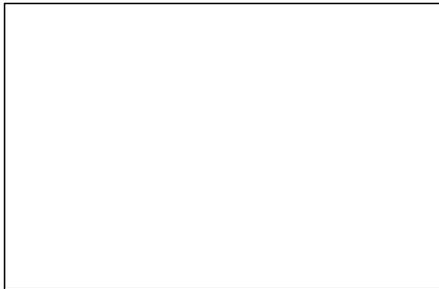


Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.  
{1}, {T}, sacrifiez la Frontière tectonique : Détruisez un terrain non-base ciblé. N'activez que si un adversaire contrôle au moins quatre terrains.

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  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île volcanique



Terrain : île et montagne  
({T} : Ajoutez {U} ou {R}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe mystificateur



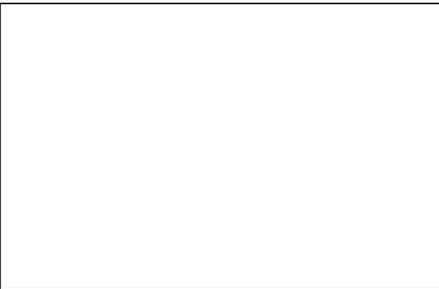
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{4}, {T} : Exilez une créature attaquante ciblée qu'un adversaire contrôle. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez-la sur le champ de bataille engagée, sous le contrôle de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe d'Ith



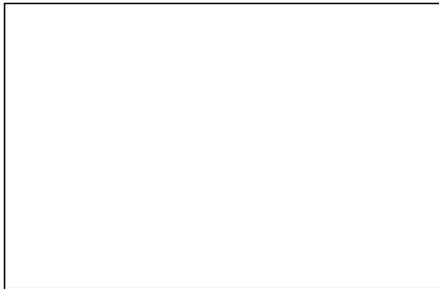
Terrain

U

{T} : Dégagez la créature attaquante ciblée. Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minamo, École de la cascade



Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {U}.  
{U}, {T} : Dégagez un permanent légendaire ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouest de Tolaria



Terrain

U

L'Ouest de Tolaria arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

Transmutation {1}{U}{U} {1}{U}{U}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de coût converti de mana 0, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque. Ne transmutez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phare abandonné



Terrain

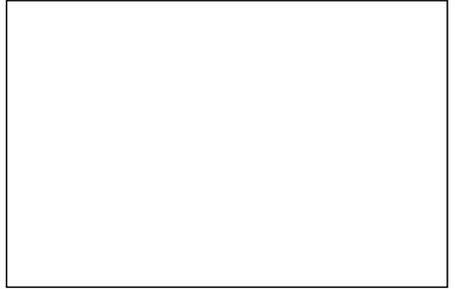
R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{U}{R}, {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profondeurs de Halimar



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

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

Ruines de l'académie



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{U}, {T} : Mettez une carte d'artefact ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saillies de la cascade



Terrain

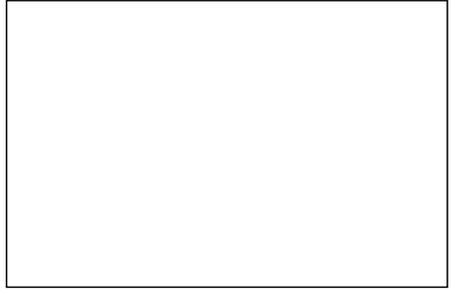
R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



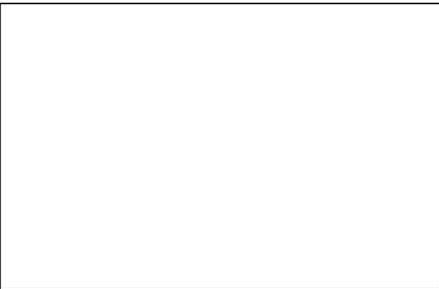
Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scène de théâtre



Terrain

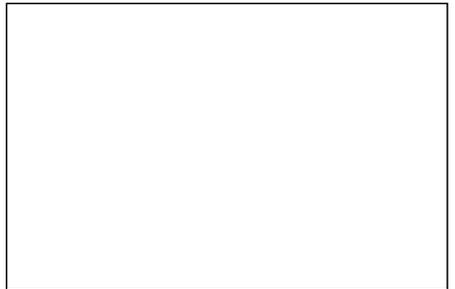
R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : La Scène de théâtre devient une copie d'un terrain ciblé, excepté qu'elle a cette capacité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation



Terrain

R

Le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres dévastées



Terrain

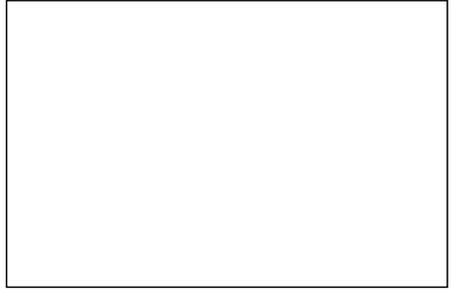
R

{T}: Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire



Terrain

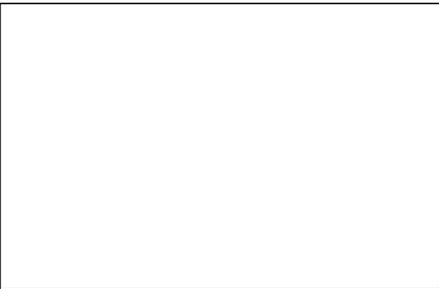
U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T}: Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

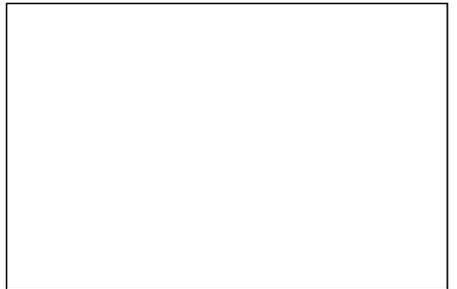
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amulette de vif-argent

{4}



Artefact

R

{4}, {T}: Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}



Artefact U  
{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

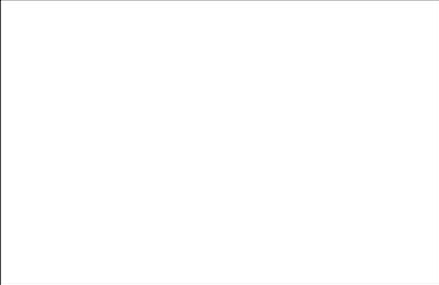
Crypte de Tormod {0}



Artefact U  
{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

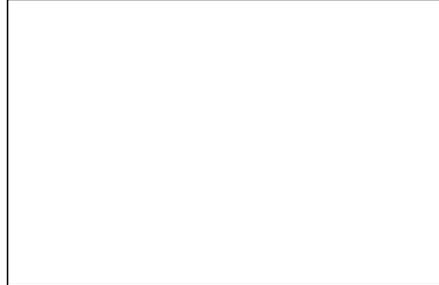
Babiole du voyageur {1}



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

Dynamo thran {4}



Artefact U  
{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lotus doré

{5}



Artefact

R

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre indiciale d'Izzet

{3}



Artefact

C

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.  
{U}{R}, {T}, sacrifiez la Pierre indiciale d'Izzet : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'oubli

{3}



Artefact

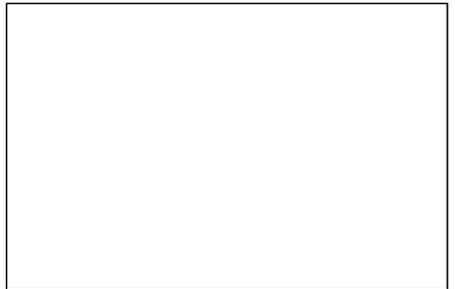
R

{4}, {T} : Mettez un marqueur « destin » sur un permanent ciblé.  
{5}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'oubli : Détruisez tous les permanents non-terrain sans marqueur « destin », et retirez ensuite tous les marqueurs « destin » de tous les permanents.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Planétaire mécanique vedalken

{4}



Artefact

R

Vous pouvez lancer des sorts comme s'ils avaient le flash.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarkhan, le languedragon

{3}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Sarkhan

M

{+1} : Jusqu'à la fin du tour, Sarkhan, le languedragon devient une créature 4/4 rouge Dragon avec le vol, l'indestructible et la célérité. (Il ne perd pas de loyauté tant qu'il n'est pas un planeswalker.)

{-3} : Sarkhan, le languedragon inflige 4 blessures à une créature ciblée.

{-6} : Vous gagnez un emblème avec « Au début de votre étape de pioche, piochez deux cartes supplémentaires » et « Au début de votre étape de fin, défaussez-vous de votre main. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne de faille

{X}{R}{R}

Éphémère

R

La ligne de faille inflige X blessures à chaque créature sans le vol et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fournaise

{5}{R}{R}

Éphémère

R

La Fournaise inflige 6 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouragan stellaire

{X}{R}{R}

Éphémère

R

L'Ouragan stellaire inflige X blessures à chaque créature.

Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation fracassante

{1}{R}

Éphémère

C

Rappel {3}

Détruisez l'artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vers le Noyau

{2}{R}{R}

Éphémère

U

Exilez deux artefacts ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ricochet incontrôlé

{2}{R}{R}

Éphémère

R

Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour le sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Copiez ensuite ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dernier mot

{2}{U}{U}

Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de génie

{X}{2}{U}

Éphémère

R

Un joueur ciblé pioche X cartes.

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

Faillie cyclonique

{1}{U}

Éphémère

R

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.  
Surcharge {6}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouille temporelle

{6}{U}{U}

Éphémère

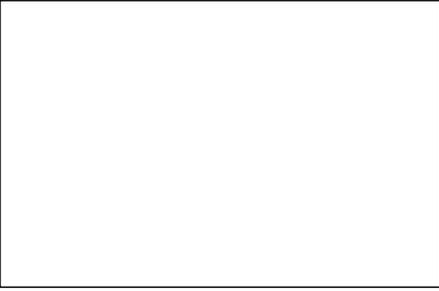
R

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

Hybridation rapide

{U}



Éphémère

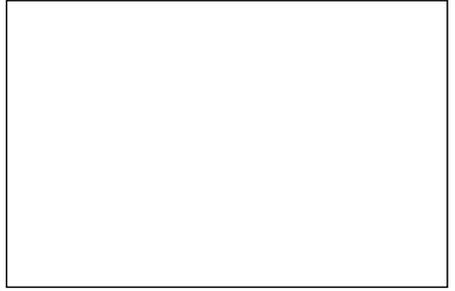
U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Occasion inespérée

{4}{U}{U}



Éphémère

U

Un joueur ciblé pioche quatre cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus mnésique

{3}{U}



Éphémère

U

Chaque joueur mélange son cimetière à sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pongidification

{U}



Éphémère

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice mystique

{U}



Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémère ou de rituel, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tissage de mythe

{4}{U}



Éphémère

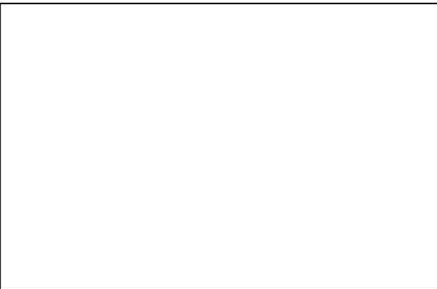
U

Mettez la créature ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire, puis destin 2. (Pour appliquer destin 2, regardez les deux cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de la bibliothèque de ce joueur et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Redirection

{U}{U}



Éphémère

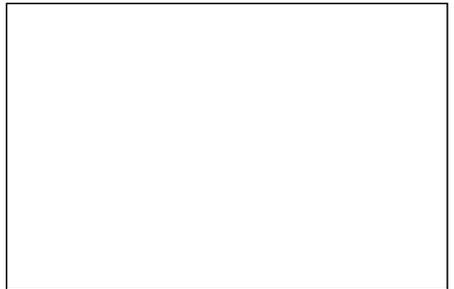
R

Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trompentrave

{1}{U}



Éphémère

R

Fraction de seconde  
Contrecarrez une capacité activée ou déclenchée ciblée. Si une capacité d'un permanent est contrecarrée de cette manière, les capacités activées de ce permanent ne peuvent pas être activées ce tour-ci. (Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Bleusoleil

{X}{U}{U}{U}

Éphémère

R

Un joueur ciblé pioche X cartes. Mélangez le Zénith de Bleusoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret de silence

{6}{U}{U}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire joue un sort, contrecarrez ce sort et mettez un marqueur « sec » sur le Décret de silence. Quand il y a au moins trois marqueurs « sec » sur le Décret de silence, sacrifiez-le.

Recyclage {4}{U}{U}

Quand vous recyclez le Décret de silence, vous pouvez contrecarrer un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreflux

{U}{U}{R}

Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
Contrecarrez un sort ciblé que vous ne contrôlez pas.  
Surcharge {1}{U}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de prescience

{2}{U}{U}

Enchantement

R

Si la Ligne ley de prescience est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.  
Vous pouvez lancer les sorts comme s'ils avaient le flash.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

