

Berserker endurci

{2}{R}



Créature : humain et berserker

C

À chaque fois que le Berserker endurci attaque, le prochain sort que vous lancez ce tour-ci coûte {1} de moins à lancer.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chien du bûcher

{3}{R}



Créature : élémental et chien

C

Piétinement

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, mettez un marqueur +1/+1 sur le Chien du bûcher.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berserker endurci

{2}{R}



Créature : humain et berserker

C

À chaque fois que le Berserker endurci attaque, le prochain sort que vous lancez ce tour-ci coûte {1} de moins à lancer.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux du four

{1}{R}



Créature : élémental et bête

C

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Fielleux du four gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux du four

{1}{R}

Créature : élémental et bête

C

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Fielleux du four gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin des rues

{2}{R}

Créature : gobelin et shaman

C

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Gobelin des rues inflige 2 blessures à chaque adversaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudroyeur cérébral

{1}{R}{R}

Créature : élémental

R

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort d'éphémère ou de rituel blanc ou bleu, le Foudroyeur cérébral inflige 2 blessures à ce joueur.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin des rues

{2}{R}

Créature : gobelin et shaman

C

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Gobelin des rues inflige 2 blessures à chaque adversaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Javelinier au feu de guerre

{3}{R}

Créature : minotaure et guerrier

U

Quand le Javelinier au feu de guerre arrive sur le champ de bataille, il inflige X blessures à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle, X étant le nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charmepoing insaisissable

{1}{U}

Créature : humain et moine

C

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, le Charmepoing insaisissable gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phénix de Chandra

{1}{R}{R}

Créature : phénix

R

Vol

Célérité (Cette créature peut attaquer et (T) dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

À chaque fois qu'un adversaire subit des blessures d'un sort d'éphémère ou de rituel rouge que vous contrôlez ou d'un planeswalker rouge que vous contrôlez, renvoyez dans votre main le Phénix de Chandra depuis votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serpent cryptique

{5}{U}{U}

Créature : grand serpent

U

Le Serpent cryptique coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spécialiste de l'incursion

{1}{U}

Créature : humain et sorcier

U

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort chaque tour, le Spécialiste de l'incursion gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cyclope de Nivix

{1}{U}{R}

Créature : cyclope

C

Défenseur

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Cyclope de Nivix gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour et peut attaquer comme s'il n'avait pas le défenseur.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spécimen pris dans la glace

{1}{U}

Créature : horreur

R

Défenseur

Le Spécimen pris dans la glace arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs « glace » sur lui.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, retirez un marqueur « glace » du Spécimen pris dans la glace. Ensuite, s'il n'a plus de marqueur « glace » sur lui, transformez-le.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn du logogriphe

{1}{U}{R}

Créature : drakôn

U

Vol

La force du Drakôn du logogriphe est égale au nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

*/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn du logogriphe

{1}{U}{R}

Créature : drakôn

U

Vol

La force du Drakôn du logogriphe est égale au nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

* / 4

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

Électromancien gobein

{U}{R}

Créature : gobein 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

Brasier

{X}{R}

Rituel

U

Le Brasier inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couteau // Plaie

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

Rituel

R

Couteau

{2}{R}

Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour-ci. Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures ce tour-ci, elle inflige le double de ces blessures à la place.

Plaie

{2}{R}

Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)

La Plaie inflige 2 blessures à une créature ciblée et 2

blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Molestation

{R}

Rituel

C

La Molestation inflige 2 blessures à une créature ciblée.

Cette créature ne peut pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge magmatique

{1}{R}

Rituel

C

Les créatures sans le vol ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voic lancinante

{1}{R}

Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée brûlante

{R}



Rituel

C

La Volée brûlante inflige 1 blessure à chaque créature que vos adversaires contrôlent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée brûlante

{R}



Rituel

C

La Volée brûlante inflige 1 blessure à chaque créature que vos adversaires contrôlent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée brûlante

{R}



Rituel

C

La Volée brûlante inflige 1 blessure à chaque créature que vos adversaires contrôlent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cours de pensées

{1}{U}



Rituel

C

Duplication {1}{U} (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication.)
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cours de pensées

{1}{U}



Rituel

C

Duplication {1}{U} (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication.)

Piochez une carte.

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

Fils cachés

{1}{U}



Rituel

C

Vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé, puis engager ou dégager un autre permanent ciblé.

Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

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

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

Fumerolle vagabonde



Terrain R

La Fumerolle vagabonde arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.
{2}{U}{R} : Jusqu'à la fin du tour, la Fumerolle vagabonde devient une créature 1/4 bleue et rouge Élémental avec «
{0} : Échangez la force et l'endurance de cette créature jusqu'à la fin du tour. » C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



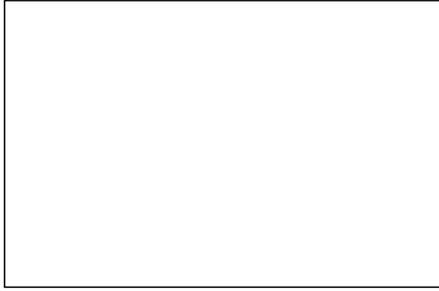
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



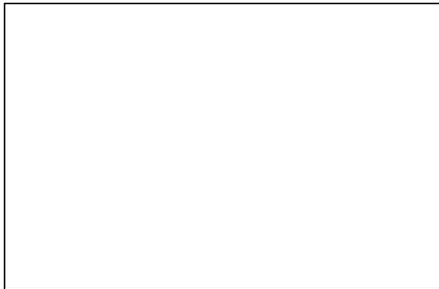
Terrain de base : île

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

Montagne



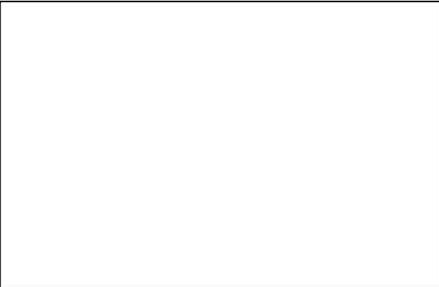
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



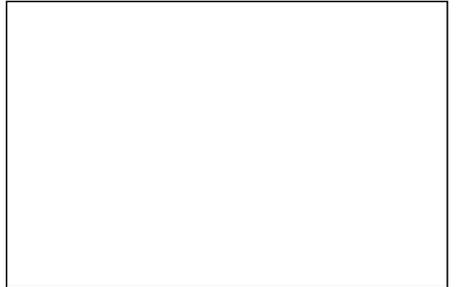
Terrain de base : île

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
{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

Montagne

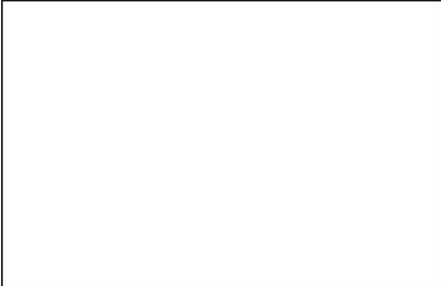


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

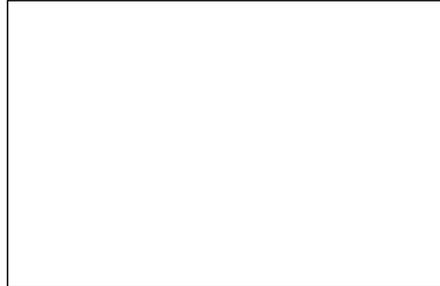
Choc {R}



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

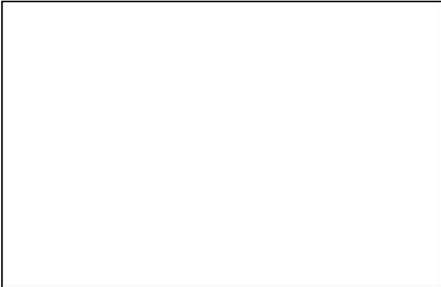
Choc {R}



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

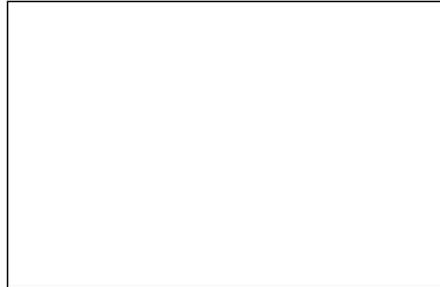
Choc {R}



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épluchage de réalité {1}{U}

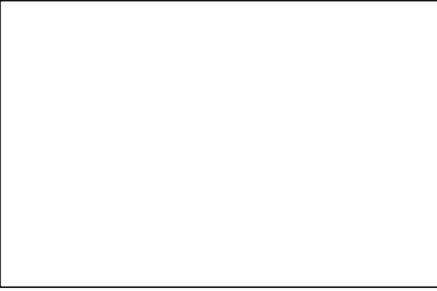


Éphémère C
Renvoyez une créature ciblée que vous contrôlez et une créature ciblée que vous ne contrôlez pas dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épluchage de réalité

{1}{U}



Éphémère

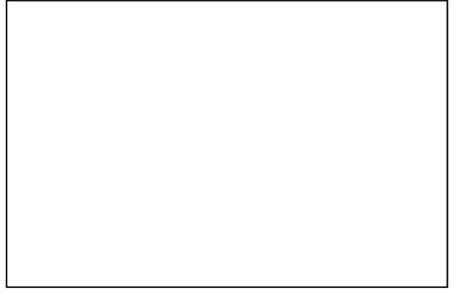
C

Renvoyez une créature ciblée que vous contrôlez et une créature ciblée que vous ne contrôlez pas dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure révélatrice

{1}{U}



Éphémère

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez une de ces cartes dans votre main, une autre au-dessus de votre bibliothèque et la dernière au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure révélatrice

{1}{U}



Éphémère

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez une de ces cartes dans votre main, une autre au-dessus de votre bibliothèque et la dernière au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydrodéferlante

{U}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -5/-0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tactiques tritones

{U}

Éphémère

U

Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +0/+3 jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures. À la prochaine fin de combat de ce tour-ci, engagez chaque créature qui a été bloquée, ce tour-ci, par une de ces créatures et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage d'écho

{1}{U}{U}

Créature : humain et sorcier

R

Montée de niveau {1}{U} ({1}{U}) : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-3 > {U}{U}, {T}] : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. (2/4)

[Niveau 4+ > {U}{U}, {T}] : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé deux fois. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies. (2/5)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions fiévreuses

{1}{U}{R}

Enchantement

R

Au début de l'étape de fin de chaque joueur, ce joueur pioche une carte. Si le joueur est votre adversaire et qu'il a au moins quatre cartes en main, les Visions fiévreuses infligent 2 blessures à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mini dragonautes

{1}{U}{R}

Créature : peuple fée et sorcier

U

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, les Mini dragonautes gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mini dragonautes

{1}{U}{R}

Créature : peuple fée et sorcier

U

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, les Mini dragonautes gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combustion du dedans

{X}{R}

Rituel

R

La Combustion du dedans inflige X blessures à n'importe quelle cible. Si une créature subit des blessures de cette manière, elle perd l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exiliez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tibor et Lumia

{2}{U}{R}

Créature légendaire : humain et sorcier

R

À chaque fois que vous lancez un sort bleu, une créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que vous lancez un sort rouge, Tibor et Lumia infligent 1 blessure à chaque créature sans le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combustion du dedans

{X}{R}

Rituel

R

La Combustion du dedans inflige X blessures à n'importe quelle cible. Si une créature subit des blessures de cette manière, elle perd l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exiliez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décès soudain

{X}{R}

Rituel

R

Choisissez une couleur. Le Décès soudain inflige X blessures à chaque créature de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument de Kefnet

{3}

Artefact légendaire

U

Les sorts de créature bleus que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégageement de son contrôleur.

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

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

Déni irrésistible

{2}{U}{U}



Éphémère

R

Déferlement {U}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de déferlement si vous ou un équipier avez lancé un autre sort ce tour-ci.)

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vitesse du message

{R}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a le piétinement et la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast