

Foudre

{R}



Éphémère

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}



Éphémère

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}



Éphémère

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum

{U}

Rituel

Piochez une carte. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum

{U}

Rituel

Piochez une carte. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum

{U}



Rituel

Piochez une carte. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice d'éclairs

{R}{W}



Éphémère

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible, et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum

{U}



Rituel

Piochez une carte. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice d'éclairs

{R}{W}



Éphémère

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible, et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électrolyse

{1}{U}{R}

Éphémère

L'Électrolyse inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles, créatures et/ou joueurs. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet à sorts

{U}

Éphémère

Contrecarrez le sort ciblé dont le coût converti de mana est de 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électrolyse

{1}{U}{R}

Éphémère

L'Électrolyse inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles, créatures et/ou joueurs. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nœud logique

{X}{U}{U}

Éphémère

Fouille (Vous pouvez exiler n'importe quel nombre de cartes de votre cimetière au moment où vous lancez ce sort. Il coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte exilée de cette manière.)
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {X}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement cryptique

{1}{U}{U}{U}



Éphémère

Choisissez deux —

- Contrecarrez le sort ciblé.
- Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.
- Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.
- Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement cryptique

{1}{U}{U}{U}



Éphémère

Choisissez deux —

- Contrecarrez le sort ciblé.
- Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.
- Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.
- Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement cryptique

{1}{U}{U}{U}



Éphémère

Choisissez deux —

- Contrecarrez le sort ciblé.
- Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.
- Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.
- Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement cryptique

{1}{U}{U}{U}



Éphémère

Choisissez deux —

- Contrecarrez le sort ciblé.
- Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.
- Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.
- Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

Contrecarrez le sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

Exilez la créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée et mélanger ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

Exilez la créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée et mélanger ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}

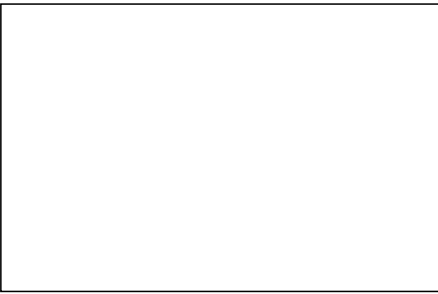
Éphémère

Exilez la créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée et mélanger ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



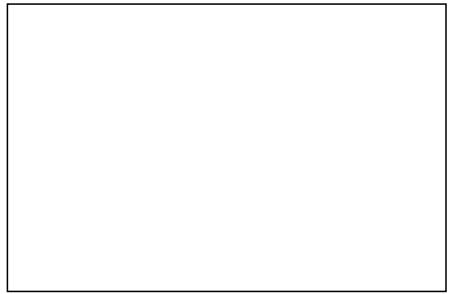
Éphémère

Exilez la créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée et mélanger ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conquête des landes

{X}{W}



Éphémère

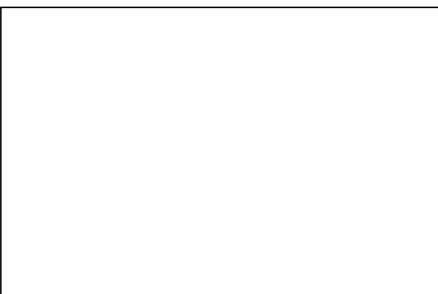
DTK

Mettez sur le champ de bataille X jetons de créature 1/1 blanche Guerrier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême

{1}{W}{W}{U}

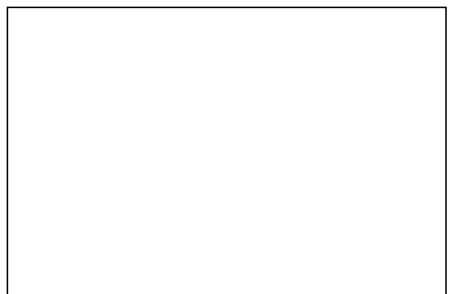


Rituel

Le Verdict suprême ne peut pas être contrecarré.
Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain
{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou
d'île et mettez-la sur le champ de bataille. Mélangez
ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou
d'île et mettez-la sur le champ de bataille. Mélangez
ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou
d'île et mettez-la sur le champ de bataille. Mélangez
ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou
d'île et mettez-la sur le champ de bataille. Mélangez
ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

{R}{W}
Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de
bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le
faites pas, la Fonderie sacrée arrive sur le champ de
bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

{R}{W}

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

{W}{U}

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



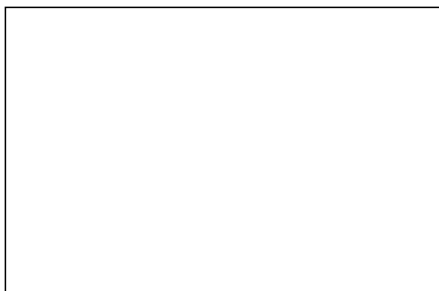
Terrain : plaine et île

{W}{U}

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

{T} : Ajoutez {W} ou {U} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



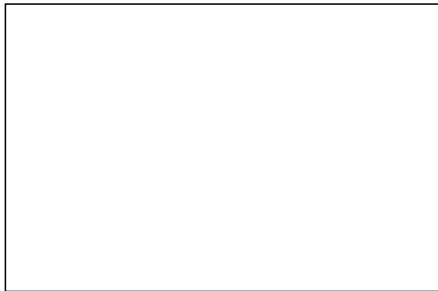
Terrain

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

{T} : Ajoutez {W} ou {U} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant

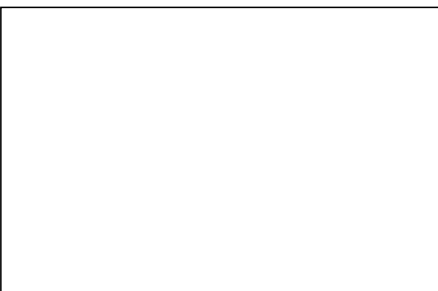


Terrain

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne et mettez-la sur le champ de bataille. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



Terrain

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine et mettez-la sur le champ de bataille. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colonnade céleste



Terrain

WWK

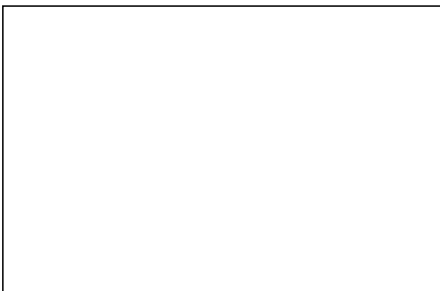
La Colonnade céleste arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {W} ou {U} à votre réserve.

{3}{W}{U} : Jusqu'à la fin du tour, la Colonnade céleste devient une créature 4/4 blanche et bleue Élémental avec le vol et la vigilance. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colonnade céleste



Terrain

WWK

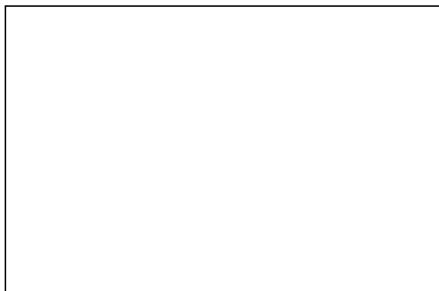
La Colonnade céleste arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {W} ou {U} à votre réserve.

{3}{W}{U} : Jusqu'à la fin du tour, la Colonnade céleste devient une créature 4/4 blanche et bleue Élémental avec le vol et la vigilance. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

ISD

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} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colonnade céleste



Terrain

WWK

La Colonnade céleste arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {W} ou {U} à votre réserve.

{3}{W}{U} : Jusqu'à la fin du tour, la Colonnade céleste devient une créature 4/4 blanche et bleue Élémental avec le vol et la vigilance. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

ISD

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} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

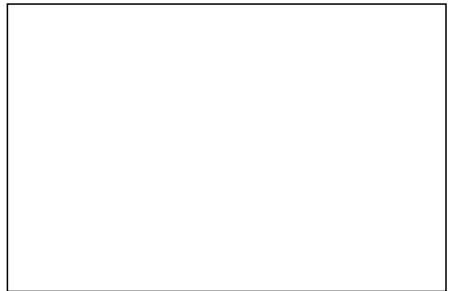
ISD

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} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

{U}{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, les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

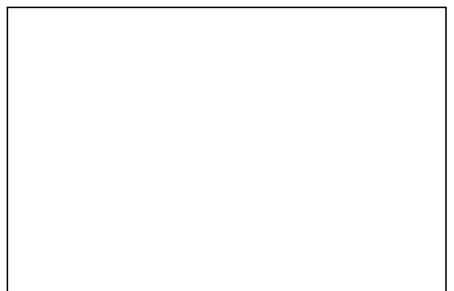
{U}{R}

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, les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani le Vengeur

{2}{R}{W}



Planeswalker : Ajani

{+1} : Le permanent ciblé ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

{-2} : Ajani le Vengeur inflige 3 blessures à une cible, créature ou joueur et vous gagnez 3 points de vie.

{-7} : Détruisez tous les terrains que le joueur ciblé contrôle.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani le Vengeur

{2}{R}{W}

Planeswalker : Ajani

{+1} : Le permanent ciblé ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

{-2} : Ajani le Vengeur inflige 3 blessures à une cible, créature ou joueur et vous gagnez 3 points de vie.

{-7} : Détruisez tous les terrains que le joueur ciblé contrôle.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, le sculpteur de l'esprit

{2}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

{+2} : Regarde la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte en dessous de la bibliothèque de ce joueur.

{+0} : Piochez trois cartes, puis mettez deux cartes de votre main au dessus de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

{-1} : Renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire.

{-12} : Exilez toutes les cartes de la bibliothèque du joueur ciblé, puis ce joueur mélange sa main avec sa bibliothèque.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, le sculpteur de l'esprit

{2}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

{+2} : Regarde la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte en dessous de la bibliothèque de ce joueur.

{+0} : Piochez trois cartes, puis mettez deux cartes de votre main au dessus de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

{-1} : Renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire.

{-12} : Exilez toutes les cartes de la bibliothèque du joueur ciblé, puis ce joueur mélange sa main avec sa bibliothèque.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, torche de la défiance

{2}{R}{R}

Planeswalker : Chandra

{+1} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer cette carte. Si vous ne le faites pas, Chandra, torche de la défiance inflige 2 blessures à chaque adversaire.

{+1} : Ajoutez {R}{R} à votre réserve.

{-3} : Chandra, torche de la défiance inflige 4 blessures à une créature ciblée.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort, cet emblème inflige 5 blessures à une cible, créature ou joueur. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage lancevif

{1}{U}

Créature : humain et sorcier

Flash

Quand le Mage lancevif arrive sur le champ de bataille, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage lancevif

{1}{U}

Créature : humain et sorcier

Flash

Quand le Mage lancevif arrive sur le champ de bataille, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage lancevif

{1}{U}

Créature : humain et sorcier

Flash

Quand le Mage lancevif arrive sur le champ de bataille, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse mécanique torrentielle

{4}{U}{U}

Créature-artefact : construction

Flash

Quand la Carcasse mécanique torrentielle arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ciblée depuis votre cimetière sans payer son coût de mana. Si cette carte devait être mise dans votre cimetière ce tour-ci, exilez-la à la place.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

