

Rampeur psychotique

{5}

Créature-artefact : phyrexian et horreur

R

La force et l'endurance du Rampeur psychotique sont chacune égales au nombre de cartes dans votre main.

À chaque fois que vous piochez une carte, chaque adversaire perd 1 point de vie.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon mage

{5}{R}{R}

Créature : dragon et sorcier

R

Vol

À chaque fois que le Dragon mage inflige des blessures de combat à un joueur, chaque joueur se défausse de sa main, puis pioche sept cartes.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabes brisesharme

{5}{R}

Créature : diable

R

Au début de votre entretien, renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel choisie au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, les Diabes brisesharme gagnent +4/+0 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflener du Bogardân

{6}{R}{R}

Créature : dragon

M

Flash

Vol

Quand l'Escouflener 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

Mage ambisort

{1}{R}{R}

Créature : humain et sorcier

R

Flash

Quand le Mage ambisort arrive sur le champ de bataille, copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revenant solitaire

{3}{U}{U}

Créature : esprit

R

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

À chaque fois que le Revenant solitaire inflige des blessures de combat à un joueur, si vous ne contrôlez pas d'autre créature, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gigantoplasme

{3}{U}

Créature : changeforme

R

Vous pouvez faire que le Gigantoplasme arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté qu'il acquiert « {X} : Cette créature à une force et une endurance de base de X/X. »

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talrand, invocateur céleste

{2}{U}{U}

Créature légendaire : ondin et sorcier

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 2/2 bleue Dräkon avec le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électromancien goblin

{U}{R}

Créature : goblin 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

Melek, Parangon d'Izzet

{4}{U}{R}

Créature légendaire : anomalie et sorcier

R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Vous pouvez lancer les sorts d'éphémère et de rituel depuis le dessus de votre bibliothèque.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel depuis votre bibliothèque, copiez-le. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gelectrode

{1}{U}{R}

Créature : anomalie

U

{T} : La Gelectrode inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez dégager la Gelectrode.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mizzix de l'Izmagnus

{2}{U}{R}

Créature légendaire : goblin et sorcier

M

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana supérieure au nombre de marqueurs « expérience » que vous avez, vous gagnez un marqueur « expérience ».

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer pour chaque marqueur « expérience » que vous avez.

2/2

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

Sorcier à cornes d'étherium

{4}{U}{R}

Créature-artefact : minotaure et sorcier

R

{1}{U}{R} : Renvoyez le Sorcier à cornes d'étherium dans la main de son propriétaire.

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

3/6

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

Maîtrise de Mizzix

{3}{R}

Rituel

R

Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière. Pour chaque carte exilée de cette manière, copiez-la, et vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana. Exilez la Maîtrise de Mizzix.

Surcharge {5}{R}{R}{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

Mitraille

{1}{R}



Rituel

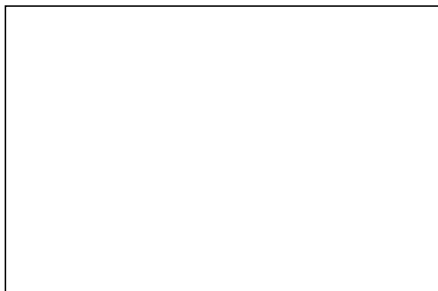
C

La mitraille inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.  
Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orage des dragons

{8}{R}



Rituel

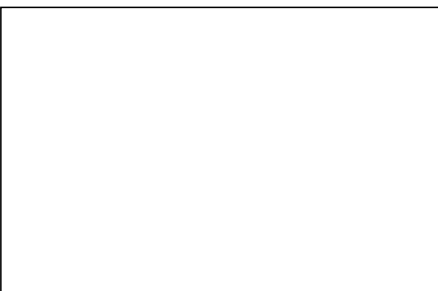
R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de permanent dragon et mettez-la sur le champ de bataille. Mélangez ensuite votre bibliothèque.  
Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortiers de mizzium

{1}{R}



Rituel

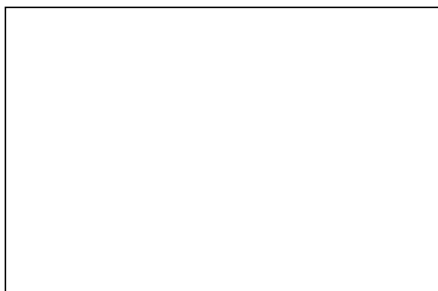
R

Les Mortiers de mizzium infligent 4 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.  
Surcharge {3}{R}{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

Salve vandale

{R}



Rituel

U

Détruisez un artefact cibléd que vous ne contrôlez pas.  
Surcharge {4}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « cibléd(e) » par « chaque » dans son texte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À mon seul désir

{4}{U}{U}

Rituel

R

Mélangez votre bibliothèque. Puis exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte sans payer son coût de mana.  
Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci.)

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

Pari de Tezzeret

{3}{UP}

Rituel

R

((UP) peut être payé au choix avec (U) ou deux points de vie.)  
Piochez deux cartes, puis proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réminiscence

{2}{U}

Rituel

U

Un joueur ciblé mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de duplication

{2}{U}{U}



Rituel

R

Kick {5} (Vous pouvez payer {5} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)  
Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée. Si ce sort a été kické, créez cinq de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du briseciel

{5}{UR}{UR}



Rituel

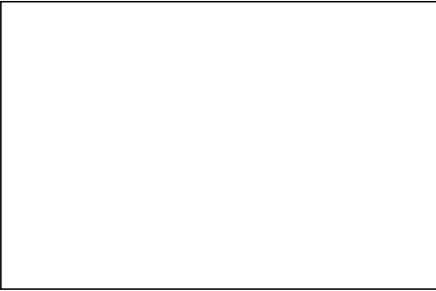
R

Créez un jeton de créature 5/5 bleue et rouge Élémental avec le vol.  
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spéculation mystique

{U}



Rituel

U

Rappel {2}  
Regard 3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expérience épique

{X}{U}{R}



Rituel

M

Exilez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer les sorts d'éphémère et de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à X parmi elles sans payer leur coût de mana. Mettez ensuite toutes les cartes exilées de cette manière qui n'ont pas été lancées dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Chaufferie d'Izzet



Terrain

U

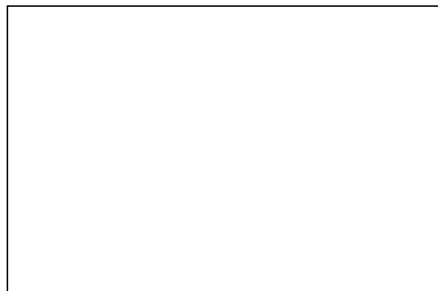
La Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.

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}.

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

### Cordillère éclatante



Terrain

U

La Cordillère éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.

{T} : Ajoutez {R}.

{T}, retirez un marqueur « charge » de la Cordillère éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Falaises des eaux vives



Terrain

C

Les Falaises des eaux vives arrivent engagées.

Quand les Falaises des eaux vives arrivent, 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

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  
{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

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

Passage des mandrins



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau éclatant



Terrain

U

Le Ruisseau éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {U}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Ruisseau éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

Temple de la fausse divinité



Terrain

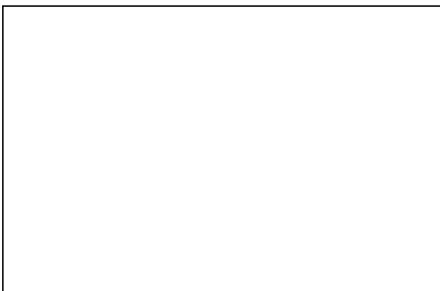
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



### Terre de Rochépine



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 mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

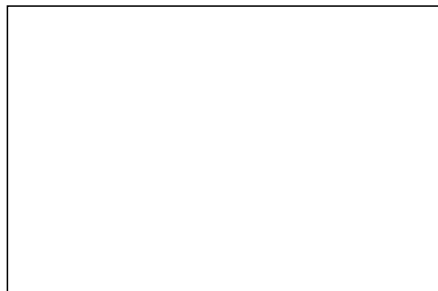
Le Terre de Rochépine arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {R}.

{R}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si un adversaire a subi au moins 7 blessures ce tour-ci.

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

### Boucle de contagion

{2}



Artefact

U

Quand la Boucle de contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.  
{4}, {T} : Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Izzet

{2}



Artefact

C

{1}, {T} : Ajoutez {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pentode prismatique

{2}



Artefact

C

Solarisation

Retirez un marqueur « charge » de la Pentode prismatique : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine à contagion

{6}



Artefact

R

Quand la Machine à contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.

{4}, {T} : Proliférez, puis proliférez à nouveau. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente. Puis recommencez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau du Pacte des Guildes

{5}



Artefact

R

Au moment où le sceau du Pacte des Guildes arrive sur le champ de bataille, choisissez deux couleurs.

Chaque sort que vous lancez coûte {1} de moins à lancer pour chacune des couleurs choisies qu'il a.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urne de pensée

{2}

Artefact

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

Divagations de désespoir

{1}{R}

Éphémère

U

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte au hasard.

Flashback {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charge à voltage

{2}{R}

Éphémère

C

La Charge à voltage inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orage de comètes

{X}{R}{R}

Éphémère

M

Multikick {1} (Vous pouvez payer {1} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Choisissez n'importe quelle cible, puis choisissez une autre cible pour chaque fois que ce sort a été kické. L'Orage de comètes inflige X blessures à chacune d'elles.

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

Réitération

{1}{R}{R}

Éphémère

R

Rappel {3} (Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, mettez cette carte dans votre main au moment où il se résout.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage selon Urza

{2}{R}

Éphémère

U

Kick {8}{R} (Vous pouvez payer {8}{R} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

La Rage selon Urza inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Si ce sort a été kické, à la place il inflige 10 blessures à ce permanent ou à ce joueur et les blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abrogation

{X}{U}

Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé avec une valeur de mana de X dans la main de son propriétaire. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blocage cérébral

{1}{U}

Éphémère

U

Un joueur ciblé meule trois cartes.  
Déluge

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements de la muse

{U}

Éphémère

P

Rappel (5)  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chavirage

{1}{U}{U}

Éphémère

C

Rappel (3)  
Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Claquement

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Dégagez jusqu'à deux terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clepsydre

{U}

Éphémère

C

Rappel {3} (Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous jouez ce sort. Si vous faites ainsi, mettez cette carte dans votre main au moment où elle se résout.) Choisissez un marqueur sur un permanent ciblé ou une carte en suspension ciblée. Retirez ce marqueur de ce permanent ou de cette carte ou mettez un autre de ces marqueurs sur lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contorsion de sort

{2}{U}

Éphémère

U

Multikick {1}{U} (Vous pouvez payer {1}{U} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.) Contrecarrer un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}. Piochez une carte pour chaque fois que la Contorsion de sort a été kickée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence mystique

{3}{U}{U}

Éphémère

R

Choisissez trois. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.  
? Contrecarez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.  
? Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.  
? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déréliction

{1}{U}

Éphémère

C

Kick {1}{R} (Vous pouvez payer {1}{R} supplémentaire quand vous jouez ce sort.) Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Si ce sort a été kické, il inflige 2 blessures à une autre créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domination

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

Éphémère

U

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En plein Roulis

{1}{U}

Éphémère

C

Kick {1}{U}

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si ce sort a été kické, piochez une carte.

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

Nourrir la cause

{2}{U}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé, puis proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

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

Progression régulière

{2}{U}



Éphémère

C

Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)  
Piochez une carte.

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



Augure de vapeur

{2}{U}{R}



Éphémère

R

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque et séparez-les en deux tas. Un adversaire choisit un de ces tas. Mettez ce tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prévision du Cérébropyre

{5}{U}{R}



Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémère ayant une valeur de mana de 3, révélez-la et mettez-la dans votre main. Puis répétez ce processus pour les cartes d'éphémère ayant des valeurs de mana de 2 et 1. Puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair prophétique

{3}{U}{R}



Éphémère

R

L'Éclair prophétique inflige 4 blessures à n'importe quelle cible. Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Curiosité

{U}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

