

Diabes brisecharme

{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 brisecharme gagnent +4/+0 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin des rues

{2}{R}

Créature : gobelin et shaman

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer du Bogardân

{6}{R}{R}

Créature : dragon

M

Flash

Vol

Quand l'Escouflenfer 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

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

Régente chute glace

{3}{U}{U}

Créature : dragon

R

Vol

Quand la Régente chute glace arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur tant que vous contrôlez la Régente chute glace.

Les sorts que vous adversaires lancent qui ciblent la Régente chute glace coûtent {2} de plus à lancer.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Keiga, l'étoile des marées

{5}{U}

Créature légendaire : dragon et esprit

R

Vol

Quand Keiga, l'étoile des marées meurt, acquérez le contrôle d'une créature ciblée.

5/5

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 Drâkon avec le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Æthermage vedalken

{1}{U}



Créature : vedalken et sorcier

C

Flash

Quand l'Æthermage vedalken arrive sur le champ de bataille, renvoyez le slivoïde ciblé dans la main de son propriétaire.

Recyclage de sorcier {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de sorcier, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez ensuite.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électromancien gobelin

{U}{R}



Créature : gobelin 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

Dragon hypersonique

{3}{U}{R}



Créature : dragon

R

Vol, célérité

Vous pouvez lancer les sorts de rituels comme s'ils avaient le flash.

4/4

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

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

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

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

Niv-Mizzet, le Cérébropyre

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

Maitrise 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

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}{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

Pillage sans foi

{R}

Rituel

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

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

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

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

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

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

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

Réminiscence

{2}{U}



Rituel

U

Un joueur ciblé mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spéculation mystique

{U}



Rituel

U

Rappel {2}
Regard 3

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

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

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

Chutes de soufre



Terrain

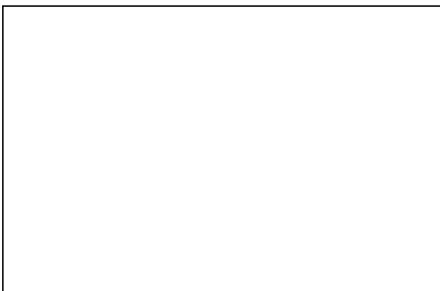
R

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

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



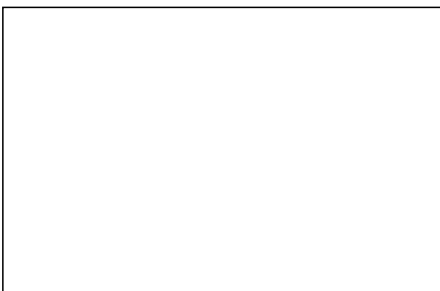
Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} ou {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

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
{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



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



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



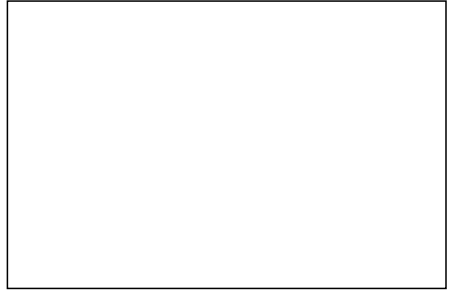
Terrain de base : île

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

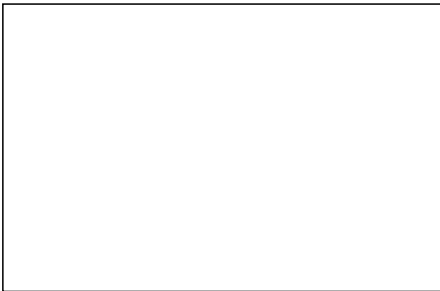


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Izzet



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation



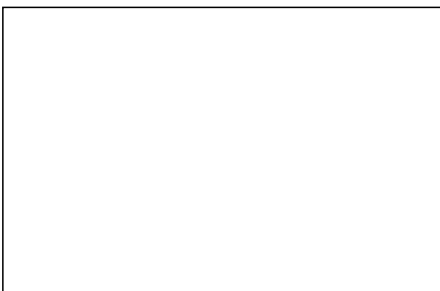
Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

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

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, exiliez-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 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

Cachet d'Izzet

{2}



Artefact

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}



Artefact : équipement

U

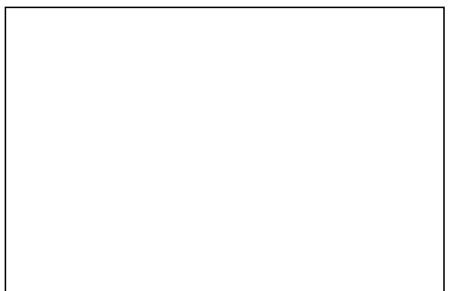
La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)

Équipement {1} {1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {0}

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

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

Chute des titans

{X}{X}{R}

Éphémère

R

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

Ciblez jusqu'à deux cibles. La Chute des titans leur inflige X blessures à chacune.

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

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

Chuchotements de la muse

{U}

Éphémère

P

Rappel {5}

Piochez une carte.

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

Confluence mystique

{3}{U}{U}



Éphémère

R

Choisissez trois. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.

? Contrecarrez 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

Disperser aux quatre vents

{1}{U}{U}



Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé.

Éveil 3 ? {4}{U}{U} (Si vous lancez ce sort pour {4}{U}{U}, mettez trois marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez et il devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.)

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

Éclair de génie

{X}{2}{U}

Éphémère

R

Un joueur ciblé pioche X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explosion de sort

{X}{U}

Éphémère

U

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.)
Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de X ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En plein Roulis

{1}{U}

Éphémère

C

Kick {1}{U} (Vous pouvez payer {1}{U} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
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

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, remplacez « ciblé(e) » par « chaque » dans son texte.)

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

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

Rembobinage

{2}{U}{U}

Éphémère

U

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

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

Expulsion brutale

{2}{U}{R}

Éphémère

R

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)

Choisissez l'un ou les deux ?

? Renvoyez un sort ciblé ou une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

? L'Expulsion brutale inflige 2 blessures à une créature ciblée ou à un planeswalker ciblé. Si cette créature ou ce planeswalker devait être mis dans un cimetière ce tour-ci, exilez-le à la place.

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

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

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

