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

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

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant chef de guerre {3}{R}{R}

Créature : géant et guerrier U

Célérité
Myriade (À chaque fois que cette créature attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez créer un jeton qui est une copie de cette créature, engagé et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle. Exilez ces jetons à la fin du combat.)

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archiviste de Jace {1}{U}{U}

Créature : vedalken et sorcier R

{U}, {T} : Chaque joueur se défausse de sa main, puis il pioche un nombre de cartes égal au plus grand nombre de cartes dont un joueur s'est défaussé de cette manière.

2/2

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

Embusqueur illusoire {4}{U}

Créature : chat et illusion U

Flash
À chaque fois que l'Embusqueur illusoire subit des blessures, piochez autant de cartes.

4/1

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

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

Arjun, la flamme changeante {4}{U}{R}

Créature légendaire : sphinx et sorcier M

Vol
À chaque fois que vous lancez un sort, mettez les cartes de votre main au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix, et piochez ensuite autant de cartes.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère née de la couvée {4}{U}

Créature : serpent U

Myriade (À chaque fois que cette créature attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez créer un jeton qui est une copie de cette créature qui est engagé et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle. Exilez ces jetons à la fin du combat.)
À chaque fois que la Vipère née de la couvée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

3/3

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

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

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 occurences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

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

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

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

Salve météoritique {X}{R}{R}{R}

Rituel U

La Salve météoritique inflige 4 blessures à chacune des X cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réaction en chaîne {2}{R}{R}

Rituel R

La Réaction en chaîne inflige X blessures à chaque créature, X étant le nombre de créatures sur le champ de bataille.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aubaine {2}{U}

Rituel U

Chaque joueur se défausse de sa main, puis il pioche un nombre de cartes égal au plus grand nombre de cartes dont un joueur s'est défaussé de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination {U}

Rituel C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchandises volées {3}{U}

Rituel R

L'adversaire ciblé exile les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte non-terrain. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana.

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

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

Vol éhonté {4}{U}{U}{U}

Rituel R

Pour chaque adversaire, acquérez le contrôle d'un permanent ciblé que ce joueur contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommeil {2}{U}{U}

Rituel U

Engagez toutes les créatures qu'un joueur ciblé contrôle. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de ce joueur.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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 **C**

{R}

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 **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{R}

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 **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{R}

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 **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

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

Passage des malandrins

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

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

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

Tertre 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 Tertre 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lithoforce usée {3}

Artefact U

La Lithoforce usée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {C}{C}.

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urne de pensée {2}

Artefact C

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

Acte d'agressivité {3}{RP}{RP}

Éphémère U

({RP} peut être payé au choix avec {R} ou deux points de vie.)
Acquérez le contrôle d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parole d'appropriation {3}{R}{R}

Éphémère R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Dégagez un permanent ciblé et acquérez-en le contrôle jusqu'à la fin du tour. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tremblement de lave {X}{R}{R}

Éphémère R

Le Tremblement de lave inflige X blessures à chaque créature sans le vol et à chaque planeswalker.

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

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

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

Confrontation miroir {4}{U}{U}

Éphémère U

Ne lancez ce sort que pendant l'étape de déclaration des bloqueurs.
Pour chaque créature qui vous attaque ou qui attaque un planeswalker que vous contrôlez, créez un jeton qui est une copie de cette créature et qui est bloquant cette créature. Exilez ces jetons à la fin du combat.

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

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

Forte bourrasque {U}

Éphémère U

Engagez une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Surcharge {3}{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

Fauche dans l'Æther {4}{U}{U}

Éphémère R

Acquérez le contrôle d'un sort ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour celui-ci. (Si ce sort devient un permanent,il arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges {U}

Éphémère C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rênes du pouvoir {2}{U}{U}

Éphémère R

Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez et toutes les créatures que l'adversaire ciblé contrôle. Vous et cet adversaire acquérez chacun le contrôle de toutes les créatures contrôlées par l'autre jusqu'à la fin du tour. Ces créatures acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

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

Vérité résonnante {1}{U}

Éphémère C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent dans les mains de leurs propriétaires.

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

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}{U}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

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

Éveil du tyran céleste {3}{R}

Enchantement R

Quand une source qu'un adversaire contrôle vous inflige des blessures, sacrifiez l'Éveil du tyran céleste. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de l'orage en furie {3}{R}{R}

Enchantement U

Les créatures nommées Furie d'éclairs ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer les planeswalkers que vous contrôlez.
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur crée un jeton de créature 5/1 rouge Élémental appelé Furie d'éclairs. Il a le piétinement, la célérité et « Au début de l'étape de fin, sacrifiez cette créature. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réverbération de pensée {4}{U}{U}{U}

Enchantement R

Si vous deviez piocher une carte, piochez deux cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast