

Archimage émérite

{2}{U}{U}

Créature : humain et sorcier

R

<i>Sorcellerie</i> ? À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de sort

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

R

Quand le Chercheur de sort arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baral, directeur de conformité

{1}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

R

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

À chaque fois qu'un sort ou une capacité que vous contrôlez contrecarre un sort, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaissez-vous d'une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fæ des souhaits

{1}{U}

Créature : peuple fée et sorcier

R

Vol
{1}{U}, défaissez-vous de deux cartes : Renvoyez la Fæ des souhaits dans la main de son propriétaire.

<i>Exaucé</i> {3}{U}
<i>Rituel : aventure</i>

Vous pouvez révéler une carte non-créature que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main.

1/4

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

Vrilles d'angoisse

{2}{B}{B}



Rituel

U

Un joueur ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

Déluge

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur infernal

{1}{B}



Rituel

R

Révélez une carte de votre main. Cherchez dans votre bibliothèque une carte du même nom que cette carte, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.
<i>Acharnement</i> ? Si vous n'avez pas de carte en main, à la place, cherchez dans votre bibliothèque une carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

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

Passé enflammé

{3}{R}



Rituel

R

Chaque carte d'éphémère et de rituel de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.
Flashback {4}{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souhait brûlant

{1}{R}



Rituel

R

Vous pouvez révéler une carte de rituel que vous possédez en dehors de la partie et mettez-la dans votre main. Exilez le Souhait brûlant.

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

Summum de la promesse

{X}{R}{R}



Rituel

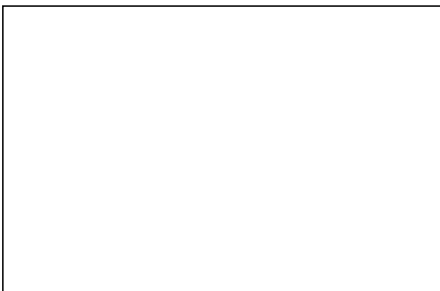
M

Vous pouvez lancer jusqu'à une carte d'éphémère ciblée et/ou jusqu'à une carte de rituel ciblée chacune avec une valeur de mana inférieure ou égale à X depuis votre cimetière sans payer leur coût de mana. Si une carte lancée de cette manière devait être mise dans votre cimetière, exilez-la à la place. Si X est supérieur ou égal à 10, copiez chacun de ces sorts deux fois. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Round bonus

{1}{R}{R}



Rituel

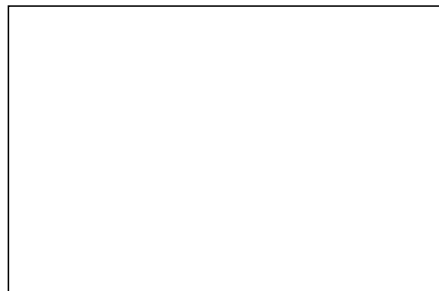
R

Jusqu'à la fin du tour, à chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel, ce joueur le copie et peut choisir de nouvelles cibles pour la copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écho des éons

{4}{U}{U}



Rituel

M

Chaque joueur mélange sa main et son cimetière avec sa bibliothèque et pioche ensuite sept cartes.
Flashback {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation

{U}



Rituel

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez mélanger.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passe-passe

{U}



Rituel

C

Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque.

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

Tracer un cap

{1}{U}



Rituel

U

Piochez deux cartes. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous n'ayez attaqué ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale temporelle

{4}{U}{U}



Rituel

R

Exilez la spirale temporelle. Chaque joueur mélange sa main et son cimetière à sa bibliothèque puis pioche 7 cartes. Vous dégagez jusqu'à six terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voir la Vérité

{1}{U}



Rituel

R

Regardez les trois 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. Si ce sort a été lancé depuis autre part que votre main, mettez chacune de ces cartes dans votre main à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Itération expressive

{U}{R}

Rituel

U

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez l'une d'elles dans votre main, mettez l'une d'elles
au-dessous de votre bibliothèque, et exilez l'une d'elles.
Vous pouvez jouer la carte exilée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation

Terrain : marais et montagne

R

{(T)} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation

Terrain : marais et montagne

R

{(T)} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation

Terrain : marais et montagne

R

{(T)} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



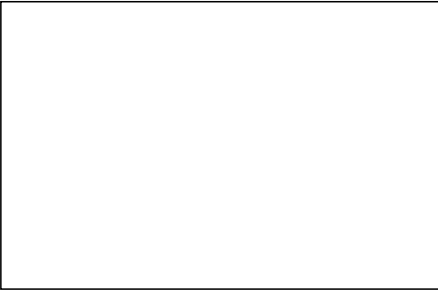
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



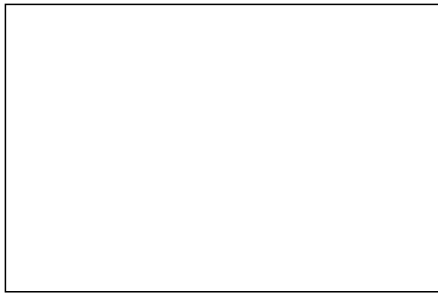
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



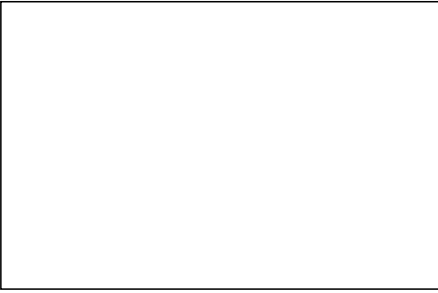
Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



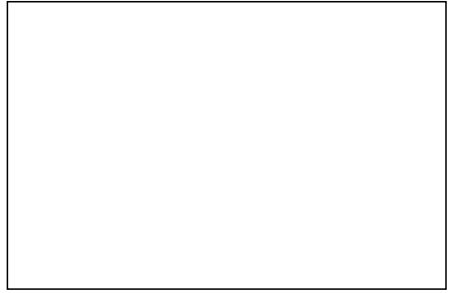
Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île tropicale



Terrain : forêt et île
(T) : Ajoutez {G} ou {U}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île volcanique



Terrain : île et montagne
(T) : Ajoutez {U} ou {R}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île volcanique



Terrain : île et montagne
(T) : Ajoutez {U} ou {R}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île volcanique



Terrain : île et montagne
(T) : Ajoutez {U} ou {R}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île volcanique



Terrain : île et montagne
(T) : Ajoutez {U} ou {R}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



Terrain : île et marais
(T) : Ajoutez {U} ou {B}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



Terrain : île et marais
(T) : Ajoutez {U} ou {B}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taïga



Terrain : montagne et forêt
(T) : Ajoutez {R} ou {G}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant de l'œil du lion

{0}



Artefact

R

Défaussez-vous de votre main, sacrifiez le Diamant de l'œil du lion : Ajoutez trois manas d'une couleur quelconque unique. N'activez que comme un éphémère.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus

{0}



Artefact

C

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grille de défense

{2}



Artefact

R

Chaque sort coûte {3} de plus à lancer excepté pendant le tour de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman griffe de souhait

{1}{B}



Artefact

R

Le Talisman griffe de souhait arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, trois marqueurs « souhait ».
{1}, {T}, retirez un marqueur « souhait » du Talisman griffe de souhait : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez-la dans votre main, puis mélangez. Un adversaire acquiert le contrôle du Talisman griffe de souhait. N'activez que pendant votre tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe de la Coterie

{1}{B}



Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

⁢⁢Seuil⁢/i⁢ ? Ajoutez {B}{B}{B}{B}{B} à la place s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant

{2}{R}



Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}



Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de désespoir

{1}{R}



Éphémère : arcane

U

Ajoutez {R}{R}{R}.

Imprégnation d'arcane {1}{R} (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel pyrétique

{1}{R}

Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

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

Déluge irrité

{U}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.
Déluge

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dons non-donnés

{3}{U}



Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à quatre cartes avec des noms différents et révéléz-les. Un adversaire ciblé choisit deux de ces cartes. Mettez les cartes choisies dans votre cimetière et le reste dans votre main. Puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revirement

{2}{U}{U}



Éphémère

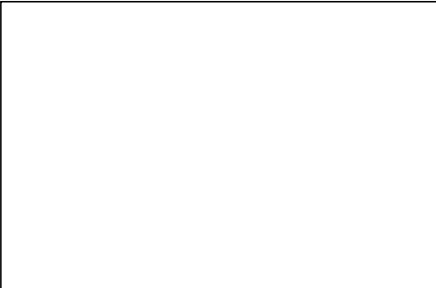
U

Choisissez artefact, créature ou terrain. Engagez tous les permanents dégagés du type choisi qu'un joueur ciblé contrôle ou dégagez tous les permanents engagés de ce type que ce joueur contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option

{U}



Éphémère

C

Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.) Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vision de Silundi

{2}{U}



Éphémère

U

Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'éphémère ou de rituel parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Izzet

{U}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

? Le Charme d'Izzet inflige 2 blessures à une créature ciblée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manamorphose

{1}{RG}

Éphémère

U

Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Prismari

{1}{U}{R}

Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Le Commandement de Prismari inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

? Un joueur ciblé pioche deux cartes, puis se défausse de deux cartes.

? Un joueur ciblé crée un jeton Trésor.

? Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La conjecture du Mirari

{4}{U}

Enchantement : saga

R

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? Renvoyez une carte d'éphémère ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

II ? Renvoyez une carte de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

III ? Jusqu'à la fin du tour, à chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, copiez-le. Vous pouvez

Magic the Gathering © Wizards of the Coast
 Mais il ne nouvelles cartes pour cette copie

Jeune pyromancien

{1}{R}

Créature : humain et shaman

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Massacre

{2}{B}{B}

Rituel

U

Si un adversaire contrôle une plaine et que vous contrôlez un marais, vous pouvez lancer ce sort sans payer son coût de mana.

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lutri, le chasse-sorts

{1}{UR}{UR}

Créature légendaire : élémental et loutre

R

Compagnon ? Chaque carte non-terrain dans votre deck de départ a un nom différent. (Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la lancer une fois depuis l'extérieur de la partie.)

Flash

Quand Lutri, le chasse-sorts arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé, copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évacuation des terriers

{3}{R}

Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rappel enflammé

{4}{R}

Rituel

R

Défaussez-vous d'une carte, puis piochez une carte.
Quand vous vous défaussez d'une carte non-terrain de cette manière, le Rappel enflammé inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de cette carte à une cible, créature ou planeswalker.
Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'été

{G}

Éphémère

U

Piochez une carte si un adversaire a lancé un sort bleu ou noir ce tour-ci. Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés ce tour-ci. Vous et les permanents que vous contrôlez acquérez la défense talismanique contre le bleu et contre le noir jusqu'à la fin du tour. (Vous et eux ne pouvez pas être les cibles de sorts ou de capacités bleus ou noirs que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de l'hiver

{2}

Artefact

R

Tant que l'Orbe de l'hiver est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain durant leur étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orage de feu

{R}

Éphémère

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de X cartes.
L'Orage de feu inflige X blessures à chacune des X cibles.

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

Force de négation

{1}{U}{U}

Éphémère

R

Si ce n'est pas votre tour, vous pouvez exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez le sort non-créature ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaîne de vapeur

{U}

Éphémère

U

Renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Le contrôleur de ce permanent peut ensuite sacrifier un terrain. Si le joueur fait ainsi, il peut copier ce sort et peut choisir une nouvelle cible pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention de Thassa

{X}{U}{U}

Éphémère

R

Choisissez l'un ?

? Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque.

Mettez jusqu'à deux d'entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

? Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie deux fois {X}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aria de flammes

{2}{R}

Enchantement

R

Quand l'Aria de flammes arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire gagne 10 points de vie.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, mettez un marqueur « verset » sur l'Aria de flammes, puis il inflige un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs « verset » sur lui à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nid d'écureuils

{1}{G}{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté a « {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Écureuil. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast