

Zaffai, conducteur de foudre

{2}{U}{R}

Créature légendaire : humain et shaman

M

À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, regard 1. Si la valeur de mana de ce sort est supérieure ou égale à 5, créez un jeton de créature 4/4 bleue et rouge Élémental. Si la valeur de mana de ce sort est supérieure ou égale à 10, Zaffai, conducteur de foudre inflige 10 blessures à un adversaire choisi au hasard.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artiste radieuse

{3}{R}{R}

Créature : humain et sorcier

R

Flash

Quand l'Artiste radieuse arrive sur le champ de bataille, si vous la lancez depuis votre main, choisissez un sort ciblé ou une capacité ciblée qui cible un seul permanent ou joueur. Copiez ce sort ou cette capacité pour chaque autre permanent ou joueur que le sort ou la capacité pourrait cibler. Chaque copie cible un permanent ou joueur différent parmi eux.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artiste au four à tempête

{3}{R}

Créature : nain et shaman

U

L'Artiste au four à tempête gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez.

À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton Trésor.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cyclope imprévisible

{3}{R}

Créature : cyclope et shaman

R

Piétinement

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Cyclope imprévisible gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant la valeur de mana de ce sort.

0/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Etali, Tempête primordiale

{4}{R}{R}

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure

R

À chaque fois qu'Etali, Tempête primordiale attaque, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de chaque joueur, puis vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts parmi ces cartes sans payer leur coût de mana.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabes du feu dévastateur

{3}{R}

Créature : diable

R

Quand les Diabes du feu dévastateur arrivent sur le champ de bataille et au début de votre entretien, choisissez un joueur au hasard. Ce joueur exile une carte d'éphémère ou de rituel depuis son cimetière. Copiez cette carte. Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Humble défecteur

{1}{R}

Créature : humain et gremlin

U

{T} : Piochez deux cartes. Un adversaire ciblé acquiert le contrôle de l'Humble défecteur. N'activez que pendant votre tour.

2/1

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

Rionya, danseuse du feu

{3}{R}{R}

Créature légendaire : humain et sorcier

R

Au début du combat pendant votre tour, créez X jetons qui sont des copies d'une autre créature ciblée que vous contrôlez, X étant un plus le nombre de sorts d'éphémère et de rituel que vous avez lancés ce tour-ci. Ils acquièrent la célérité. Exilez-les au début de la prochaine étape de fin.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Projet de fournaise

{6}{R}

Créature : élémental

R

Piétinement

Le Projet de fournaise arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui, X étant la valeur de mana totale des cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instigateur sounois

{3}{U}

Créature : humain et sorcier

R

{U}, {T} : Jusqu'à votre prochain tour, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle ne peut pas être bloquée. Incitez cette créature. (Jusqu'à votre prochain tour, cette créature attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naru Meha, maître sorcier

{2}{U}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

M

Flash

Quand Naru Meha, maître sorcier arrive sur le champ de bataille, copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Les autres sorciers que vous contrôlez gagnent +1/+1.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Primordial diluvien

{5}{U}{U}

Créature : avatar

R

Vol

Quand le Primordial diluvien arrive sur le champ de bataille, pour chaque adversaire, vous pouvez lancer jusqu'à une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis le cimetière de ce joueur sans payer son coût de mana. Si un sort lancé de cette manière devait être mis dans un cimetière ce tour-ci, exiliez-le à la place.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Octavia, thèse vivante

{8}{U}{U}

Créature légendaire : élémental et pieuvre

R

Ce sort coûte {8} de moins à lancer si vous avez au moins huit cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière.

Parade {8}

<i>Sorcillerie</i> ? À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, une créature ciblée a une force et une endurance de base de 8/8 jusqu'à la fin du tour.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sapience vivante

{3}{U}

Créature : avatar

U

Au moment où la Sapience vivante arrive sur le champ de bataille, exiliez une carte d'éphémère ou de rituel depuis votre cimetière.

La force et l'endurance de la Sapience vivante sont chacune égales à la valeur de mana de la carte exilée.

À chaque fois que la Sapience vivante inflige des blessures de combat, vous pouvez la sacrifier. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la carte exilée sans payer son coût de mana.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx éblouissant

{3}{U}{U}



Créature : sphinx

R

Vol

À chaque fois que le Sphinx éblouissant inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte d'éphémère ou de rituel. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana. Ce joueur met ensuite les cartes exilées qui n'ont pas été lancées de cette manière au-dessous de sa bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn crépitant

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



Créature : drakôn

U

Vol

La force du Drakôn crépitant est égale au nombre total de cartes d'éphémère et de rituel que vous possédez en exil et dans votre cimetière.

Quand le Drakôn crépitant arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

*/4

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

Rootha, artiste mercurielle

{1}{U}{R}



Créature légendaire : orque et shamane

U

{2}, renvoyez Rootha, artiste mercurielle dans la main de son propriétaire : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veyran, voix de la dualité

{1}{U}{R}

Créature légendaire : éfrit et sorcier

M

À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, Veyran, voix de la dualité gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Si le fait que vous lanciez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déferlement victorieux

{4}{R}{R}

Rituel

R

Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière. Les créatures que vous contrôlez gagnent +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant la valeur de mana de cette carte. À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur ce tour-ci, copiez la carte exilée. Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte blasphématoire

{8}{R}

Rituel

R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature sur le champ de bataille. L'Acte blasphématoire inflige 13 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don d'Hardiesce

{6}{R}

Rituel

R

Pour chaque terrain que vous contrôlez, créez un jeton Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geyser de mana

{3}{R}{R}

Rituel

C

Ajoutez {R} pour chaque terrain engagé que vos adversaires contrôlent.

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

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

Refrain entraînant

{3}{R}{R}

Rituel

R

Ajoutez {R} pour chaque carte dans la main d'un adversaire ciblé. Jusqu'à la fin du tour, vous ne perdez pas ce mana au moment où les étapes et les phases se terminent. Exilez le Refrain entraînant avec trois marqueurs « temps » sur lui. Suspension 3 ? {1}{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {1}{R} et l'exiler avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Technique de création

{4}{R}



Rituel

R

Démonstration (Quand vous lancez ce sort, vous pouvez le copier. Si vous faites ainsi, choisissez un adversaire pour qu'il le copie aussi. Les joueurs peuvent choisir de nouvelles cibles pour leurs copies.)

Mélangez votre bibliothèque, puis révéléz les cartes du dessus jusqu'à ce que vous révéléz une carte non-terrain. Exilez cette carte et mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Vous pouvez lancer la carte exilée sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith du pouvoir

{7}{R}{R}{R}



Rituel

M

Exilez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer des sort parmi elles. Si ce sort a été lancé depuis votre main, ajoutez dix manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vision volcanique

{5}{R}{R}



Rituel

R

Renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main. La Vision volcanique inflige à chaque créature que vos adversaires contrôlent un nombre de blessures égal à la valeur de mana de cette carte. Exilez la Vision volcanique.

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

Bourrasque d'Éther

{3}{U}{U}



Rituel

U

Renvoyez six permanents non-terrains ciblés dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fortune des mers

{7}{U}



Rituel

C

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Piochez trois cartes.

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

Refrain inspirateur

{4}{U}{U}



Rituel

R

Piochez deux cartes. Exilez le Refrain inspirateur avec trois marqueurs « temps » sur lui.
Suspension 3 ? {2}{U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {2}{U} et l'exiler avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum

{U}



Rituel

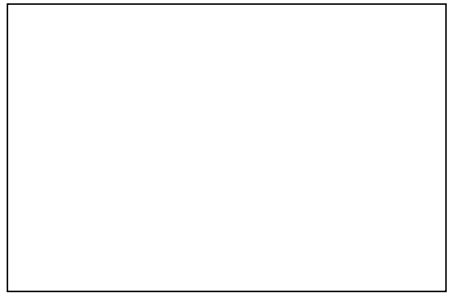
U

Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez 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

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

Vortex de muse

{X}{U}{U}



Rituel

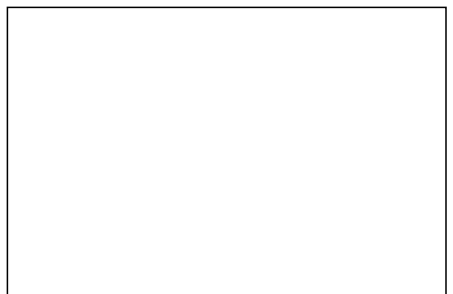
R

Exilez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à X parmi elles sans payer son coût de mana. Mettez ensuite les cartes d'éphémère et de rituel exilées qui n'ont pas été lancées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef d'œuvre élémentaire

{5}{U}{R}



Rituel

C

Créez deux jetons de créature 4/4 bleue et rouge Élémental.
{UR}{UR}, défaussez-vous du Chef d'œuvre élémentaire : Créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

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

Banc de sable isolé



Terrain

U

Le Banc de sable isolé arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

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

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

Campus de Prismari



Terrain

C

Le Campus de Prismari arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.
{4}, {T} : Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne oubliée



Terrain

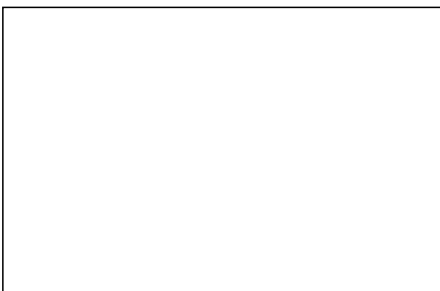
C

La Caverne oubliée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R}.
Recyclage {R} ({R}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cataracte gangrenée



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{5}{U}, {T}, sacrifiez la Cataracte gangrenée : Piochez deux cartes.

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

Désert de la Fervente



Terrain : désert C

Le Désert de la Fervente arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {R}.

Recyclage {1}{R} ({1}{R}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désert du Clairvoyant



Terrain : désert C

Le Désert du Clairvoyant arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

Recyclage {1}{U} ({1}{U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

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
{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

Mémorial au génie



Terrain

U

Le Mémorial au génie arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

{4}{U}, {T}, sacrifiez le Mémorial au génie : Piochez deux cartes.

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
{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

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réseau des Anneaux du Mage



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Mettez un marqueur « stock » sur le Réseau des Anneaux du Mage.

{T}, retirez n'importe quel nombre de marqueurs « stock » du Réseau des Anneaux du Mage : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « stock » retiré de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salle d'étude



Terrain

C

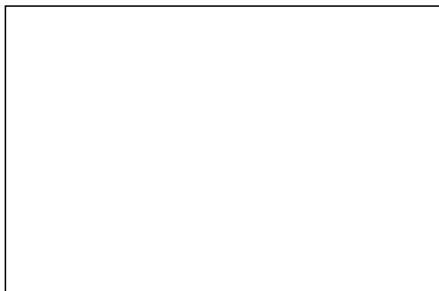
{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Quand vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, appliquez regard X, X étant le nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation



Terrain

R

Le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{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

Terrains des charognards



Terrain : désert

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez un désert : Exilez tous les cimetières.

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

Verger exotique



Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

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

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}



Artefact

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

Lettre d'admission

{3}



Artefact

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{2}, {T}, sacrifiez la Lettre d'admission : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'lzzet

{2}



Artefact

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lunettes du pyromancien

{5}



Artefact légendaire

M

{T} : Ajoutez {R}. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort d'éphémère ou de rituel rouge, copiez ce sort et vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palette d'élémentaliste

{3}



Artefact

R

À chaque fois que vous lancez un sort avec {X} dans son coût de mana, mettez deux marqueurs « charge » sur la Palette d'élémentaliste.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur la Palette d'élémentaliste. Ne dépensez ce mana que pour des coûts qui contiennent {X}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de créativité

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Le Talisman de créativité vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jaya Ballard

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



Planeswalker légendaire : Jaya

M

{+1} : Ajoutez {R}{R}{R}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'éphémère ou de rituel.

{+1} : Défaussez-vous de jusqu'à trois cartes, puis piochez autant de cartes.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Vous pouvez lancer des sorts d'éphémère et de rituel depuis votre cimetière. Si un sort lancé de cette manière devait être mis dans votre cimetière, exiliez-le à la place. »

5/

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

Fouille temporelle

{6}{U}{U}

Éphémère

R

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez deux d'entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute ardente

{5}{R}

Éphémère

C

La Chute ardente inflige 5 blessures à une créature ciblée.

Recyclage de terrain de base {1}{R} ({1}{R}),
défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Projections d'Éther

{3}{U}{U}

Éphémère

R

Pour chaque créature attaquante, son propriétaire la met au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque.

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

Visions traumatisantes

{3}{U}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé.
Recyclage de terrain de base {1}{U} ({1}{U}),
défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Resculpter

{1}{U}



Éphémère

C

Exilez une cible, artefact ou créature. Son contrôleur crée un jeton de créature 4/4 bleue et rouge Élémental.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réinterpréter

{2}{U}{R}



Éphémère

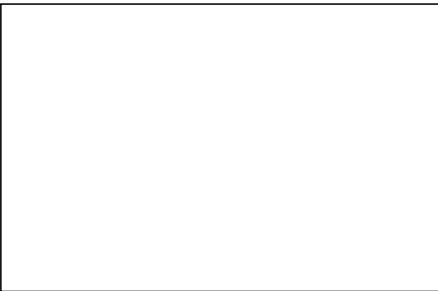
R

Contrecarrez un sort ciblé. Vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation de l'oiseau-soleil

{5}{R}



Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort depuis votre main, révéléz les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant la valeur de mana de ce sort. Vous pouvez lancer une carte avec une valeur de mana inférieur ou égale à X révélée de cette manière sans payer son coût de mana. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocations métallurgiques

{3}{U}{U}



Enchantement

M

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature-artefact X/X incolore Construction, X étant la valeur de mana de ce sort. {3}{U}{U}, exiliez les Invocations métallurgiques : Renvoyez toutes les cartes d'éphémère et de rituel depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que si vous contrôlez au moins six artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intelligence de l'essaim

{6}{U}



Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez copier ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast