

Niv-Mizzet, Parun

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

Créature légendaire : dragon et sorcier

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Vol

À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-Mizzet,

Parun inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel, vous piochez une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem météoritique

{7}

Créature-artefact : golem

U

Quand le Golem météoritique arrive sur le champ de bataille, détruisez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerf bruni

{3}

Créature-artefact : élan

U

{3}, sacrifiez le Cerf bruni : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intermédiaire ésotérique

{7}

Créature-artefact : sorcier

M


Prototype {1}{U}{U} ? 2/1 (Vous pouvez lancer ce sort avec un coût de mana, une couleur et une taille différents. Il garde ses capacités et ses types.)

Quand l'Intermédiaire ésotérique arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé, exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à la force de l'Intermédiaire ésotérique depuis votre cimetière. Copiez cette carte. Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Diable valet {2}{R}



Créature : diable et guerrier **R**


Piétinement, célérité

<i>Alliance</i> ? À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, doublez la force du Diable valet jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boyaux, zélatrice des Vraies âmes {2}{R}



Créature légendaire : goblin et shaman **U**

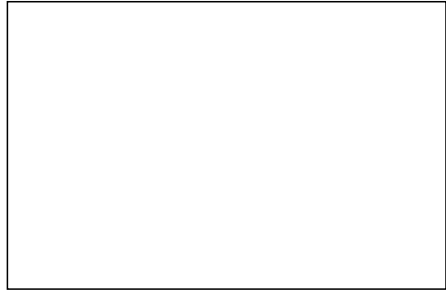
À chaque fois que vous attaquez, vous pouvez sacrifier une autre créature ou un artefact. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 4/1 noire Squelette avec la menace, engagé et attaquant. (Il ne peut pas être bloqué excepté par deux créatures ou plus.)

Choisissez un passé (Vous pouvez avoir un passé comme deuxième commandant.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krenko, baron de la rue d'étain {2}{R}



Créature légendaire : goblin **R**

À chaque fois que Krenko, baron de la rue d'étain attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur lui, puis créez un nombre de jetons de créature 1/1 rouge Gobelin égal à la force de Krenko.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de la Roue

{2}{R}

Créature : humain et sorcier

R

{1}{R}, {T}, sacrifiez le Mage de la Roue : Chaque joueur se défausse de sa main, puis pioche sept cartes.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscrite maître-dragon

{R}

Créature : humain et shaman

M

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins six terrains, créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Neheb, champion de la Horde de l'effroi

{2}{R}{R}

Créature légendaire : zombie et minotaure et guerrier

R

Piétinement

À chaque fois que Neheb, champion de la Horde de l'effroi inflige des blessures de combat à un joueur ou un planeswalker, vous pouvez vous défausser de n'importe quel nombre de cartes. Si vous faites ainsi, piochez autant de cartes et ajoutez autant de {R}. Jusqu'à la fin du tour, vous ne perdez pas ce mana au moment où les étapes et les phases se terminent.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ratier fou

{3}{R}

Créature : gobelin

U

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, créez deux jetons de créature 1/1 noire Rat.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corpus de savoir

{3}{U}{U}

Créature : avatar

R

La force et l'endurance du Corpus de savoir sont chacune égales au nombre de cartes dans votre main.
Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.
À chaque fois que le Corpus de savoir subit des blessures, piochez autant de cartes.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ensorceleuse à l'esprit aberrant

{4}{U}

Créature : humain et elfe et shaman

U

<>Sorts psioniques</i> ? Quand l'Ensorceleuse à l'esprit aberrant arrive sur le champ de bataille, choisissez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée dans votre cimetière, puis lancez un d20.

1-9 | Vous pouvez mettre cette carte au-dessus de votre bibliothèque.

10-20 | Renvoyez cette carte dans votre main.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enquêteur éthéré

{3}{U}

Créature : esprit

R

Vol

Quand l'Enquêteur éthéré arrive sur le champ de bataille, enquêtez X fois, X étant le nombre d'adversaires que vous avez. (Pour enquêter, créez un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kraken du nadir

{1}{U}{U}

Créature : kraken

R

À chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur le Kraken du nadir et créez un jeton de créature 1/1 bleue Tentacule.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique de la salle aux miroirs

{3}{U}

Créature : esprit

R

Vous pouvez faire que le Mimique de la salle aux miroirs arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que c'est un esprit en plus de ses autres types.

Perturbation {3}{U}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière transformée pour son coût de perturbation.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brudiclad, ingénieur telchor

{4}{U}{R}

Créature-artefact légendaire : phyrexian et artificier

M

Les jetons de créature que vous contrôlez ont la célérité. Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton de créature-artefact 2/1 bleue Phyrexian et Myr. Vous pouvez ensuite choisir un jeton que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, chaque autre jeton que vous contrôlez devient une copie de ce jeton.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique bruissant

{3}{U}

Créature : humain et sorcier

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 bleue Oiseau et Illusion avec le vol.

1/5

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

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

Jori En, plongeuse des ruines

{1}{U}{R}

Créature légendaire : ondin et sorcier

R

À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort chaque tour, piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entité des eaux sanguines

{1}{U}{R}

Créature : élémental

U

Vol

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

Quand l'Entité des eaux sanguines arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Najal, le coureur de l'orage

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

Créature légendaire : éfrit et sorcier

U

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

À chaque fois que Najal, le coureur de l'orage attaque, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, quand vous lancez votre prochain sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci, copiez-le. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exagération

{5}{R}{R}



Rituel

R

Chaque joueur révèle un nombre de cartes du dessus de sa bibliothèque égal au nombre de permanents non-terrain qu'il contrôle, met toutes les cartes de permanent qu'il a révélées de cette manière sur le champ de bataille, et met le reste dans son cimetière.

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

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

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

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac des hautes terres



Terrain

U

Le Lac des hautes terres arrive sur le champ de bataille engagé.

{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

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

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage merveilleux



Terrain

R

{T}, sacrifiez le Passage merveilleux : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagez ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



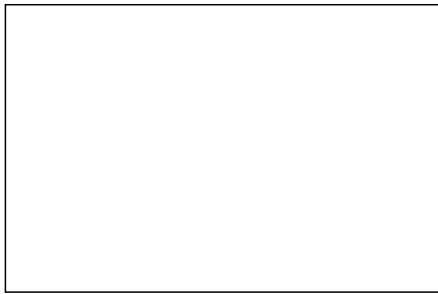
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la Falaise



Terrain : porte

C

La Porte de la Falaise arrive sur le champ de bataille engagée.

Au moment où la Porte de la Falaise arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le rouge.

{T} : Ajoutez {R} ou un mana de la couleur choisie.

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

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

Sanctuaire mystique



Terrain : île

C

((T) : Ajoutez {U}.)

Le Sanctuaire mystique arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres îles.

Quand le Sanctuaire mystique arrive sur le champ de bataille dégagée, vous pouvez mettre une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archive hédron

{4}



Artefact

U

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

{2}, {T}, sacrifiez l'Archive hédron : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel du panthéon

{3}



Artefact

C

Votre dévotion à chaque couleur et à chaque combinaison de couleurs est augmentée de un.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Si vous contrôlez un dieu, un demi-dieu ou un enchantement légendaire, vous gagnez 1 point de vie.

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

Bouclier miroir

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +0/+2 et a la défense talismanique et « À chaque fois qu'une créature avec le contact mortel bloque ou devient bloquée par cette créature, détruisez la créature avec le contact mortel. »
Équipement {2} ({2} : 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

Cachet d'Izzet

{2}



Artefact

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaille d'Izzet

{3}



Artefact

C

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.
{UR}{UR}{UR}{UR}, {T}, sacrifiez le Médaille d'Izzet :
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont

{2}



Artefact

U

{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

Monument d'Hazoret

{3}



Artefact légendaire

U

Les sorts de créature rouges que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
À chaque fois que vous lancez un sort de créature, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réceptacle du Cérébropyre

{4}



Artefact

C

Le Réceptacle du Cérébropyre arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez deux manas de couleurs différentes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant

{3}



Artefact

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.
Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, porteur de mystères

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



Planeswalker légendaire : Jace

R

Si vous deviez piocher une carte alors que votre bibliothèque ne contient aucune carte, vous gagnez la partie à la place.

{+1} : Un joueur ciblé meule deux cartes. Piochez une carte.

{-8} : Piochez sept cartes. Puis, si votre bibliothèque ne contient aucune carte, vous gagnez la partie.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminal du réseau

{3}



Artefact

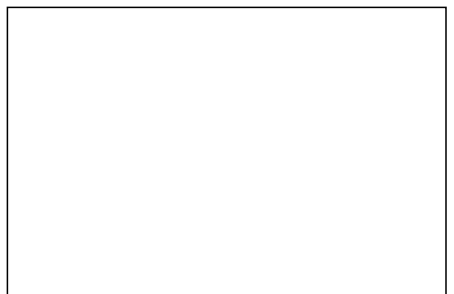
C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{1}, {T}, engagez un autre artefact dégagé que vous contrôlez : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ploiment d'éclair

{3}{R}



Éphémère

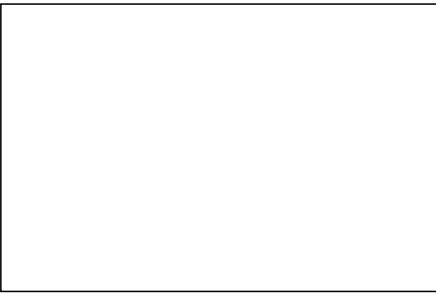
U

Ce sort coûte {3} de moins à lancer si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.
Remplacez la cible d'un sort ou d'une capacité avec une cible unique ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation électrique

{2}{R}



Éphémère

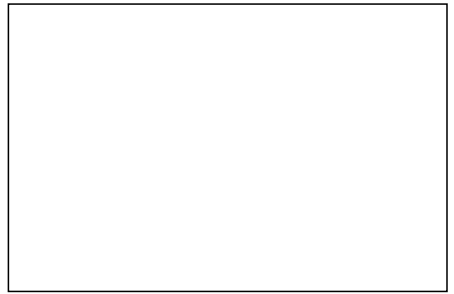
C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte. Piochez deux cartes. Flashback {3}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accès refusé

{3}{U}{U}



Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé. Créez X jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol, X étant la valeur de mana de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissimulation fourbe

{2}{U}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire. Vous pouvez mélanger jusqu'à quatre cartes ciblées depuis votre cimetière dans votre bibliothèque.?

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fallait dire « S'il te plaît » !

{1}{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur meule trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recherche effrénée

{2}{U}

Éphémère

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes. Dégagez jusqu'à trois terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protocole de perturbation

{U}{U}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, engagez un artefact dégagé que vous contrôlez ou payez {1}. Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secousses d'impact

{1}{R}

Enchantement

C

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les Secousses d'impact infligent 1 blessure à chaque adversaire.

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

Alliance improbable

{U}{R}

Enchantement

U

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, créez un jeton de créature 1/1 bleue Peuple fée avec le vol.

{4}{U}{R} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il d'ophidien

{2}{U}

Enchantement : aura

C

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez jouer un éphémère.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast