

Ertai revenu à la vie

{2}{U}{B}



Créature légendaire : phyrexian et humain et sorcier **R**

Flash

Quand Ertai revenu à la vie arrive sur le champ de bataille, choisissez jusqu'à l'un ?

? Contrecarrez une cible, sort, capacité activée ou capacité déclenchée. Son contrôleur pioche une carte.

? Détruisez une cible, autre créature ou planeswalker. Son contrôleur pioche une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djinn de la fontaine

{4}{U}{U}



Créature : djinn **U**

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, choisissez l'un ?

? Le Djinn de la fontaine gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

? Exilez le Djinn de la fontaine. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

? Regard 1.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canaliseur d'Éther

{2}{U}



Créature : humain et sorcier **R**

Quand le Canalseur d'Éther arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?

? Créez un jeton de créature 1/1 blanche Oiseau avec le vol.

? Renvoyez une autre permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

? Piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte

{B}



Rituel **C**

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation du désespoir

{1}{B}{B}{B}



Rituel

R

Un adversaire ciblé sacrifie une créature. S'il ne peut pas le faire, il perd 2 points de vie et vous piochez une carte. Puis répétez ce processus pour un enchantement et un planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée dévorante

{2}{U}{U}



Rituel

R

Chaque joueur choisit un permanent non-terrain qu'il contrôle. Renvoyez tous les permanents non-terrain non choisis de cette manière dans les mains de leurs propriétaires. Puis vous piochez une carte pour chaque adversaire qui a plus de cartes dans sa main que vous.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crépuscule de Bleusoleil

{X}{U}{U}



Rituel

R

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée dont le coût de mana est inférieur ou égal à X. Si X est supérieur ou égal à 5, créez un jeton qui est une copie de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aquifère contaminé



Terrain : île et marais

C

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

L'Aquifère contaminé arrive sur le champ de bataille engagé.

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

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

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marigot lugubre



Terrain

C

Le Marigot lugubre arrive sur le champ de bataille engagé.  
Quand le Marigot lugubre arrive sur le champ de bataille,  
vous gagnez 1 point de vie.  
{T} : Ajoutez {U} or {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

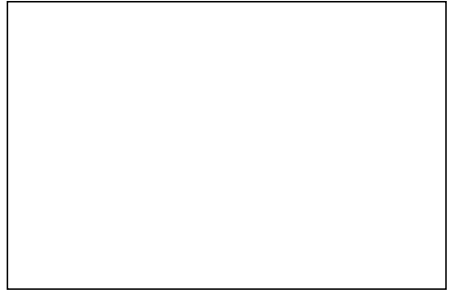
C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Consécration par l'affliction

{1}{B}



Éphémère

C

Exilez une créature ciblée si elle a une valeur de mana  
inférieure ou égale à 3.  
&lt;i>Corrompu</i> ? Exilez cette créature à la place  
si son contrôleur a au moins trois marqueurs « poison ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éteindre la lumière

{2}{B}{B}

Éphémère

C

Détruisez une cible, créature ou planeswalker. Si sa valeur de mana était inférieure ou égale à 3, vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Botte dédaigneuse

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4 ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exterminer

{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée de force et d'endurance totale inférieure ou égale à 5.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capture d'essence

{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort de créature ciblé. Ciblez jusqu'à une créature que vous contrôlez. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déclencher la machine

{2}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie (4). Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie avec la décomposition. (Il ne peut pas bloquer. Quand il attaque, sacrifiez-le à la fin du combat.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge de réminiscences

{2}{U}{U}



Éphémère

R

Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant la quantité de mana dépensée pour lancer ce sort. Mettez deux d'entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire. Flashback {5}{U}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

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

Faire disparaître

{1}{U}

Éphémère

C

Victime 1 (Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez sacrifier une créature de force supérieure ou égale à 1. Quand vous faites ainsi, copiez ce sort.)  
Contrearez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion

{1}{U}

Éphémère

C

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gestion

{1}{U}

Éphémère

C

Surveillez 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.)  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mépris selon Ertai

{1}{U}{U}

Éphémère

U

Ce sort coûte {U} de moins à lancer si un adversaire a lancé au moins deux sorts ce tour-ci.  
Contrearez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Que naisse la fin !

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.  
&lt;i>Corrompu&lt;/i> ? Contrecarrez ce sort à la place si son contrôleur a au moins trois marqueurs « poison ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Onde-geist

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si vous contrôlez ce permanent, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enfermé dans le cimetière

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand Enfermé dans le cimetière arrive sur le champ de bataille, s'il y a au moins cinq cartes dans votre cimetière, engagez la créature enchantée.

La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Enchantement : saga

U

Lecture rapide (Choisissez un chapitre et commencez avec autant de marqueurs sagesse. Ajoutez-en un après votre étape de pioche. Les chapitres passés ne se déclenchent pas. Sacrifiez après III.)

I ? Vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana de 1 ou 2 depuis votre main sans payer son coût de mana.

II ? Un joueur ciblé meule quatre cartes.

III ? Exiliez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière. Copiez-la. Vous pouvez lancer la copie.