

Ornithoptère {0}



Créature-artefact : mécanoptère U
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}



Créature-artefact : mécanoptère U
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}



Créature-artefact : mécanoptère U
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}



Créature-artefact : mécanoptère U
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révoicateur phyrexian

{2}



Créature-artefact : phyrexian et horreur

R

Au moment où le Révoicateur phyrexian arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain. Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révoicateur phyrexian

{2}



Créature-artefact : phyrexian et horreur

R

Au moment où le Révoicateur phyrexian arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain. Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révoicateur phyrexian

{2}



Créature-artefact : phyrexian et horreur

R

Au moment où le Révoicateur phyrexian arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain. Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révoicateur phyrexian

{2}



Créature-artefact : phyrexian et horreur

R

Au moment où le Révoicateur phyrexian arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain. Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange illusoire {2}{U}



Créature : ange et illusion U

Vol

Ne lancez l'Ange illusoire que si vous avez lancé un autre sort ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange illusoire {2}{U}



Créature : ange et illusion U

Vol

Ne lancez l'Ange illusoire que si vous avez lancé un autre sort ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange illusoire {2}{U}



Créature : ange et illusion U

Vol

Ne lancez l'Ange illusoire que si vous avez lancé un autre sort ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange illusoire {2}{U}



Créature : ange et illusion U

Vol

Ne lancez l'Ange illusoire que si vous avez lancé un autre sort ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracrier



Terrain-artefact U
Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

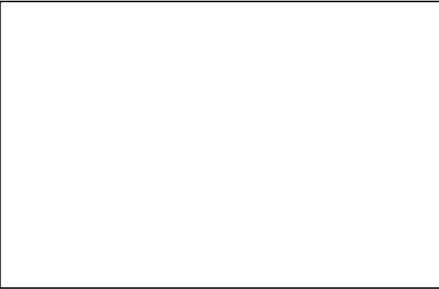
Citadelle de sombracrier



Terrain-artefact U
Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

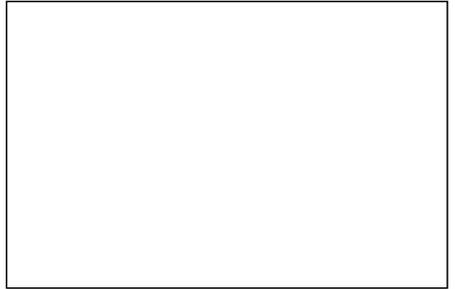
Citadelle de sombracrier



Terrain-artefact U
Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracrier



Terrain-artefact U
Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana

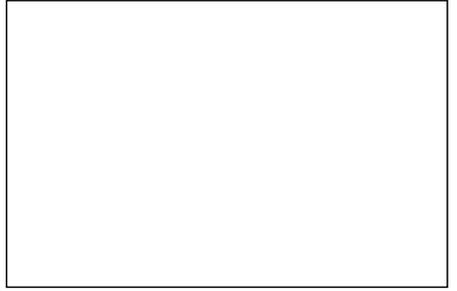


Terrain M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

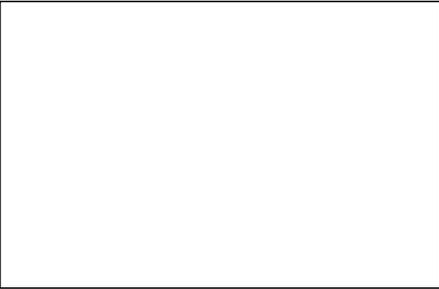


Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana

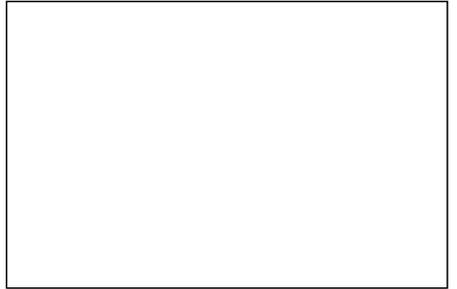


Terrain M

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

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

Montagne



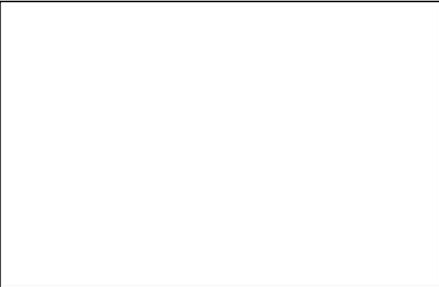
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



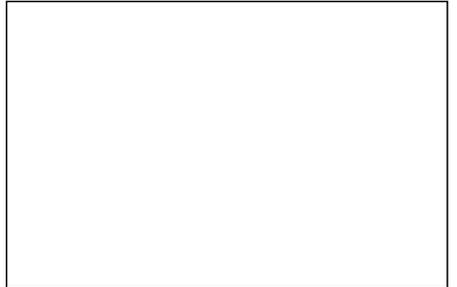
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

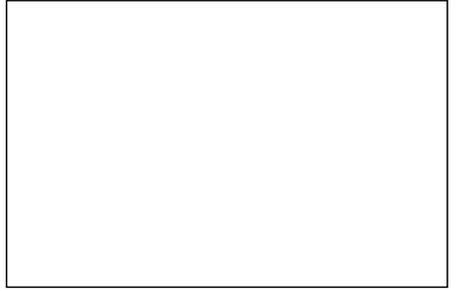


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation



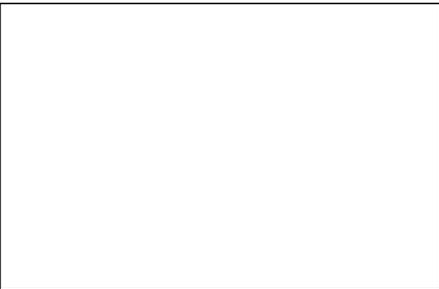
Terrain

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

Montagne

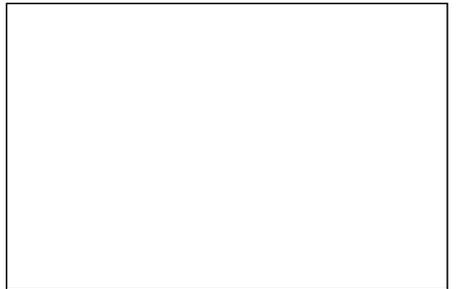


Terrain de base : montagne
{R}

C

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 révélation



Terrain

R

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

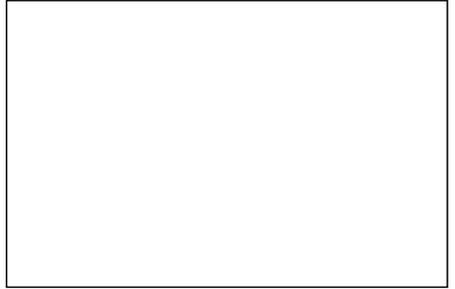
Quand le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame d'ectofeu

{1}



Artefact : équipement

R

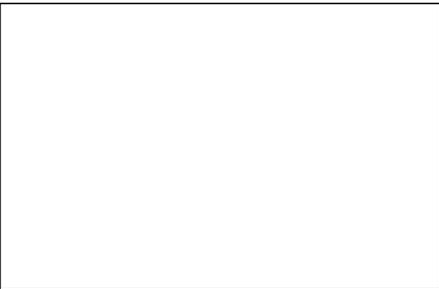
La créature équipée gagne +2/+2.

Équipement {3}

La capacité d'équipement de la Lame d'ectofeu coûte {2} de moins à activer si elle cible une créature incolore.

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.

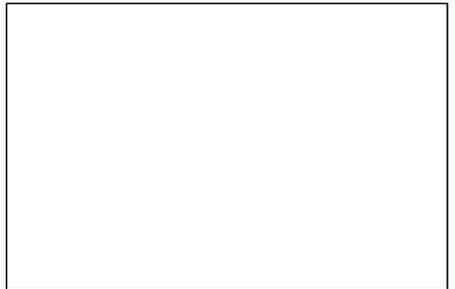
Quand le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame d'ectofeu

{1}



Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+2.

Équipement {3}

La capacité d'équipement de la Lame d'ectofeu coûte {2} de moins à activer si elle cible une créature incolore.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame d'ectofeu

{1}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+2.

Équipement {3}

La capacité d'équipement de la Lame d'ectofeu coûte {2} de moins à activer si elle cible une créature incolore.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tambour de sautefeuille

{1}

Artefact

U

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame d'ectofeu

{1}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+2.

Équipement {3}

La capacité d'équipement de la Lame d'ectofeu coûte {2} de moins à activer si elle cible une créature incolore.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tambour de sautefeuille

{1}

Artefact

U

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tambour de sautefeuille

{1}

Artefact

U

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez :
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, pyromaitresse

{2}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra

M

{+1} : Chandra, pyromaitresse inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker, et 1 blessure à jusqu'à une créature ciblée que ce joueur ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle. Cette créature ne peut pas bloquer ce tour-ci.

{+0} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la jouer ce tour-ci.

{-7} : Exilez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque.

Choisissez une carte d'éphémère ou de rituel exilée de cette manière et copiez-la trois fois. Vous pouvez lancer les copies sans payer leur coût de mana.

Tambour de sautefeuille

{1}

Artefact

U

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez :
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarkhan, le languedragon

{3}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Sarkhan

M

{+1} : Jusqu'à la fin du tour, Sarkhan, le languedragon devient une créature 4/4 rouge Dragon avec le vol, l'indestructible et la célérité. (Il ne perd pas de loyauté tant qu'il n'est pas un planeswalker.)

{-3} : Sarkhan, le languedragon inflige 4 blessures à une créature ciblée.

{-6} : Vous gagnez un emblème avec « Au début de votre étape de pioche, piochez deux cartes supplémentaires » et « Au début de votre étape de fin, défaussez-vous de votre main. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma

{1}{R}

Éphémère

C

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma

{1}{R}

Éphémère

C

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma

{1}{R}

Éphémère

C

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma

{1}{R}

Éphémère

C

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve d'éclats d'obus

{1}{R}

Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact.

La Salve d'éclats d'obus inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve d'éclats d'obus

{1}{R}

Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact.

La Salve d'éclats d'obus inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve d'éclats d'obus

{1}{R}

Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact.

La Salve d'éclats d'obus inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve d'éclats d'obus

{1}{R}

Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact.

La Salve d'éclats d'obus inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni obstiné

{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.
<i>Férocité</i> ? Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, contrecarrez ce sort à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni obstiné

{U}



Éphémère

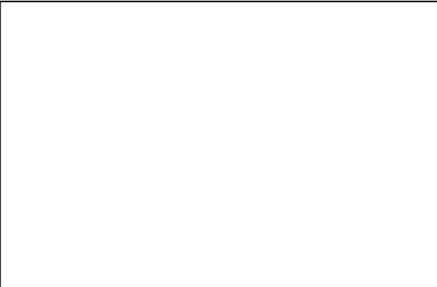
U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.
<i>Férocité</i> ? Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, contrecarrez ce sort à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni obstiné

{U}



Éphémère

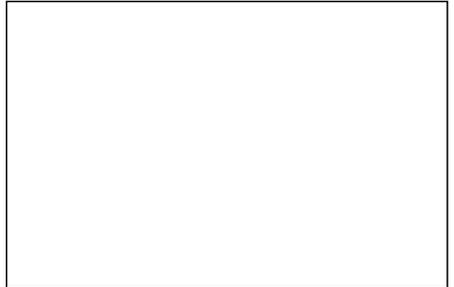
U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.
<i>Férocité</i> ? Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, contrecarrez ce sort à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni obstiné

{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.
<i>Férocité</i> ? Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, contrecarrez ce sort à la place.

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

Négation

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature 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

Négation

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infuser l'âme aux artefacts

{1}{U}



Enchantement : aura

U

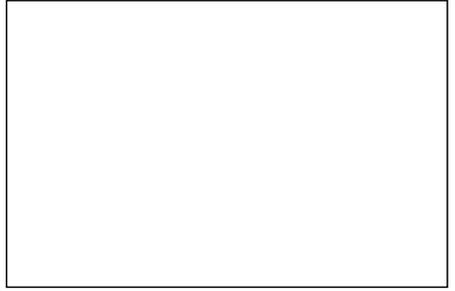
Enchanter : artefact

L'artefact enchanté est une créature avec une force et une endurance de base de 5/5 en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infuser l'âme aux artefacts

{1}{U}



Enchantement : aura

U

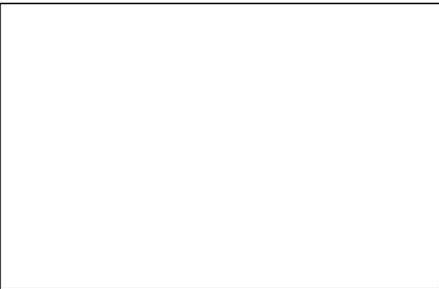
Enchanter : artefact

L'artefact enchanté est une créature avec une force et une endurance de base de 5/5 en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infuser l'âme aux artefacts

{1}{U}



Enchantement : aura

U

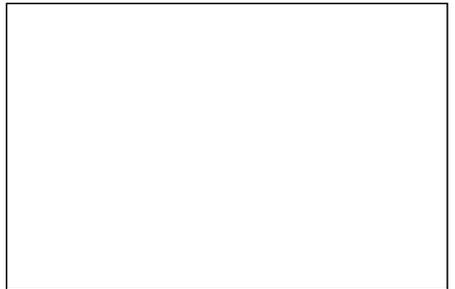
Enchanter : artefact

L'artefact enchanté est une créature avec une force et une endurance de base de 5/5 en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infuser l'âme aux artefacts

{1}{U}



Enchantement : aura

U

Enchanter : artefact

L'artefact enchanté est une créature avec une force et une endurance de base de 5/5 en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme de la Nouvelle Phyrexia

{6}

Créature-artefact : phyrexian et avatar

M

Piétinement

{5} : Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

{5}, exiliez l'Âme de la Nouvelle Phyrexia depuis votre cimetière : Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine de mort galopante

{6}

Créature-artefact : construction

R

La Machine de mort galopante ne peut pas être bloquée par des créatures avec une force inférieure ou égale à 2. Quand la Machine de mort galopante meurt, elle inflige 6 blessures à une cible, adversaire ou planeswalker.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djaggernaut

{4}

Créature-artefact : djaggernaut

U

Le Djaggernaut attaque à chaque combat si possible.

Le Djaggernaut ne peut pas être bloqué par des murs.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon au souffle de tempête

{3}{R}{R}

Créature : dragon

M

Vol, célérité, protection contre le blanc

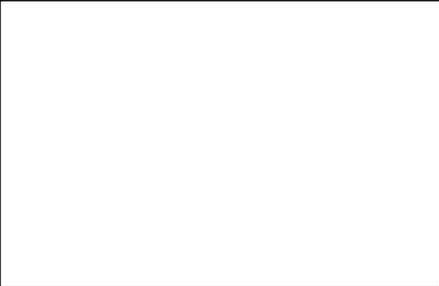
{5}{R}{R} : Monstruosité 3. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

Quand le Dragon au souffle de tempête devient monstrueux, il inflige à chaque adversaire un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans la main de ce joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vive-lance du monastère {R}

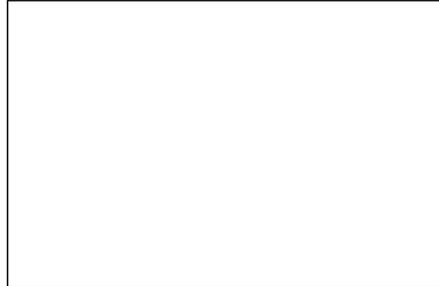


Créature : humain et moine U
Célérité, prouesse

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleuse audacieuse {2}{U}



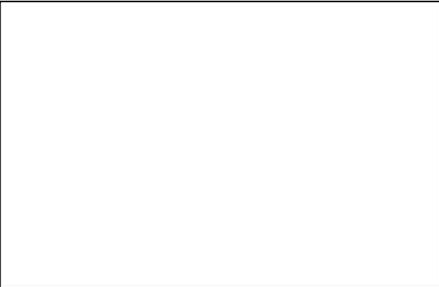
Créature : humain et grelin R

<i>Inspiration</i> ? À chaque fois que la Voleuse audacieuse devient dégagée, vous pouvez échanger le contrôle d'un permanent non-terrain ciblé que vous contrôlez contre celui d'un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle qui partage un type de carte avec lui.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingénieur en chef {1}{U}



Créature : vedalken et artificier R

Les sorts d'artefact que vous lancez ont la convocation. (Vos créatures peuvent aider à lancer ces sorts. Chaque créature que vous engagez en lançant un sort d'artefact paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

1/3

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

Crypte de Tormod

{0}

Artefact

U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contradiction

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant du cygne

{U}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort d'enchantement, d'éphémère ou de rituel ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 2/2 bleue Oiseau avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissoudre

{1}{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Regard 1.

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

Minage agressif

{3}{R}



Enchantement

R

Vous ne pouvez pas jouer de terrain.
Sacrifiez un terrain : Piochez deux cartes. N'activez qu'une seule fois par tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve glaciale

{X}{U}



Éphémère

R

Engagez X créature ciblées.
<i>Férocité</i> ? Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leurs contrôleurs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast