

Chaos planaire

{2}{R}

Enchantement

JU

Au début de votre entretien, jouez à pile ou face. Si vous perdez, sacrifiez le Chaos planaire.  
À chaque fois qu'un joueur joue un sort, ce joueur joue à pile ou face. S'il perd, contrecarrez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve élémentaire rouge

{R}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Contrecarrez le sort bleu ciblé.
- Détruisez le permanent bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

Contrecarrez le sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc de mana

{R}

Rituel

9E

Vous et l'adversaire ciblé lancez chacun une pièce en l'air.  
Le Choc de mana inflige 1 blessure à chaque joueur dont la pièce retombe sur pile. Répétez la procédure jusqu'à ce que les deux pièces tombent sur face en même temps.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}



Éphémère

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

Jeu du chaos

{R}{R}{R}



Rituel

5E

Choisissez un adversaire et lancez une pièce. Si vous gagnez le lancer, vous gagnez un point de vie et ce joueur perd un point de vie. Autrement, vous perdez un point de vie et ce joueur gagne un point de vie. Le gagnant de chaque lancé décide si vous relancez. La mise de points de vie est doublée à chaque relance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rémora mystique

{U}



Enchantement

IA

Entretien cumulatif 1

A chaque fois que l'adversaire ciblé joue un sort qui n'est pas un sort de créature, vous pouvez piocher 1 carte à moins que ce joueur ne paye 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes

{1}{U}



Éphémère

Contrecarrez le sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.

Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aléatoire

{1}{R}

Éphémère

MI

A jouer seulement après le choix de la défense.

Jouez à pile ou face avec un adversaire ciblé.

Si vous gagnez la créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet

{1}{R}

Éphémère

En tant que coût supplémentaire pour lancer le Jet, sacrifiez une créature.

Le Jet inflige à une cible, créature ou joueur, un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gambit désespéré

{R}

Éphémère

WL

Jouez à pile ou face avec un adversaire ciblé.

Si vous gagnez, doublez le nombre de blessures infligées par une source que vous contrôlez.

Sinon, prévenez toutes les blessures provenant de cette source.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chances de victoire

{R}

Éphémère

EX

Pour chaque créature bloqueuse jouez à pile ou face.

Si vous gagnez cette créature n'inflige aucune blessure de combat ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aubaine

{2}{U}

Rituel

Chaque joueur se défausse de sa main, puis il pioche un nombre de cartes égal au plus grand nombre de cartes dont un joueur s'est défaussé de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict du fantoche

{1}{R}{R}

Éphémère

MM

Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, détruisez toutes les créatures avec une force de 2 ou moins. Si vous perdez, détruisez toutes les créatures avec une force de 3 ou plus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recherche effrénée

{2}{U}

Éphémère

UL

Piochez 2 cartes puis choisissez 2 cartes et défaussez-vous en. Dégagez jusqu'à 3 terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe chaotique

{1}{R}

Éphémère

IN

Ne jouez la Frappe chaotique que pendant le combat et après que les bloqueurs ont été déclarés. Choisissez une créature ciblée et jouez à pile ou face. Si vous gagnez, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revanche de Skwi

{1}{U}{R}



Rituel

AP

Choisissez un nombre. Jouez à pile ou face ce nombre de fois ou jusqu'à ce que vous perdiez, suivant ce qui arrive en premier. Si vous avez gagné à chaque fois, piochez deux cartes pour chaque pile ou face.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plans à long terme

{2}{U}



Éphémère

SC

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mélangez votre bibliothèque, et placez-y ensuite cette carte en troisième position, depuis le dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaîne de vapeur

{U}



Éphémère

C16

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

Fabrication

{2}{U}



Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation

{U}



Rituel

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En plein Roulis

{1}{U}



Éphémère

Kick {1}{U} (Vous pouvez payer {1}{U} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)  
Renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si ce sort a été kické, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}



Éphémère

Contrecarrez le sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée dévastatrice

{3}{U}



Rituel

Renvoyez tous les permanents non-terrain dans les mains de leurs propriétaires.  
Miracle {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Izzet

{U}{R}

Éphémère

Choisissez l'un —

- Contrecarrez le sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.
- Le Charme d'Izzet inflige 2 blessures à la créature ciblée.
  
- Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orage de probabilités

{3}{R}{R}

Enchantement

DGM

À chaque fois qu'un joueur lance un sort depuis sa main, ce joueur l'exile, puis exile les carte du dessus de sa bibliothèque jusqu'à exiler une carte qui partage un type de carte avec lui. Ce joueur peut lancer cette carte sans payer son coût de mana. Il met ensuite toutes les cartes exilées avec l'Orage de probabilités au-dessous de sa bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hybridation rapide

{U}

Éphémère

C15

Détruisez la créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature met sur le champ de bataille un jeton de créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naissance en fusion

{1}{R}{R}

Rituel

M14

Mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 1/1 rouge Élémental. Jouez ensuite à pile ou face. Si vous gagnez, renvoyez la Naissance en fusion dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouille temporelle

{6}{U}{U}



Éphémère

KTK

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

Bouleversement de réalité

{1}{U}



Éphémère

Exilez la créature ciblée. Son contrôleur manifeste la carte du dessus de sa bibliothèque. (Ce joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Si c'est une carte de créature, elle peut être retournée face visible à tout moment pour son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du monastère

{2}{U}



Enchantement

Au moment où le Siège du monastère arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.

- Khans — Au début de votre étape de pioche, piochez une carte supplémentaire, puis défaussez-vous d'une carte.
- Dragons — Les sorts que vos adversaires lancent qui vous ciblent ou qui ciblent un permanent que vous contrôlez coûtent {2} de plus à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embrassement de Chandra

{3}{R}{R}



Rituel

ORI

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessure égal à sa force à chaque autre créature et chaque adversaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Nombreuses connaissances

{2}{U}



Rituel

Révélez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. En commençant par le prochain adversaire dans l'ordre du tour, chaque adversaire choisit une carte non-terrain différente parmi elles. Mettez les cartes choisies dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Par la force

{X}{R}



Rituel

Détruisez X artefacts ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Graver dans la Mémoire

{3}{U}{4}{U}{U}



Éphémère / Rituel

Graver

{3}{U}

Éphémère

Mettez le sort ciblé ou le permanent non-terrain ciblé dans la bibliothèque de son propriétaire en deuxième position à partir du dessus.

Mémoire

{4}{U}{U}

Rituel

Magic the Gathering © Wizards of the Coast  
Règles de jeu (Ne lancez ce sort que depuis votre

cimetière. Exilez-le ensuite.)

Chaque joueur mélange sa main et son cimetière avec sa bibliothèque et pioche ensuite sept cartes.

Vents de blâme

{1}{U}



Éphémère

Renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Chaque joueur met les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant du feu

{2}



Artefact

Le Diamant du feu arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {R} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont

{2}



Artefact

{T} : Ajoutez à votre réserve un mana de n'importe quelle couleur qu'un terrain contrôlé par un adversaire pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant du ciel

{2}



Artefact

Le Diamant du ciel arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit

{2}



Artefact

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Izzet

{2}



Artefact

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de frémisoie

{3}



Artefact : équipement

C16

La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille prismatique

{2}



Artefact

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant

{0}



Artefact

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

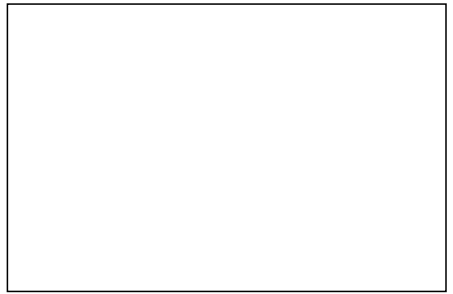
Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve de mana pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir d'immortalité

{1}



Artefact

M14

{2}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans la bibliothèque de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de cristal

{3}



Artefact

{1}, {T} : 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 n'importe quel ordre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffre-fort du sorcier

{4}



Artefact

M11

{2}, {T} : Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, sacrifiez le Coffre-fort du sorcier et piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savoir de Connaissance

{6}



Artefact

MBS

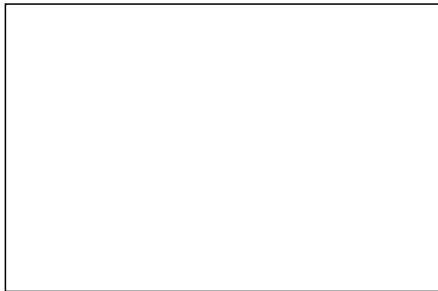
**<i>Empreinte</i>** — Quand le Savoir de Connaissance arrive sur le champ de bataille, chaque joueur exile les trois cartes du dessus de sa bibliothèque.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort depuis sa main, ce joueur l'exile. Si ce joueur fait ainsi, il peut lancer une autre carte non-terrain exilée avec le Savoir de Connaissance sans payer le coût de mana de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau de l'inquisiteur

{2}



Artefact : équipement

ISD

Si la créature équipée devait infliger des blessures de combat, elle inflige le double de ces blessures à la place. Si une autre créature devait infliger des blessures de combat à la créature équipée, elle inflige le double de ces blessures à la créature équipée à la place.  
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de pied agile

{2}



Artefact : équipement

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heaume du rôdeur

{2}



Artefact : équipement

THS

La créature équipée ne peut pas être bloquée, excepté par des murs.  
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tas-boum

{4}



Artefact

C16

{T} : Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, détruisez tous les permanents non-terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

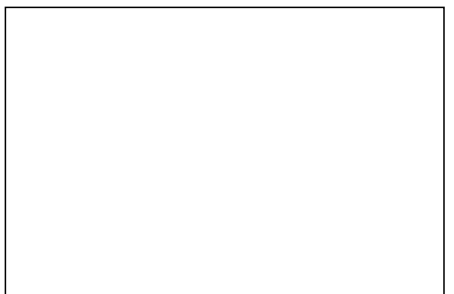
île



Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaufferie d'Izzet



Terrain

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

Immensité terramorphe



Terrain

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Izzet



Terrain : porte

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

Étendues sauvages en évolution



Terrain

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base et mettez-la sur le champ de bataille engagée et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises des eaux vives



Terrain

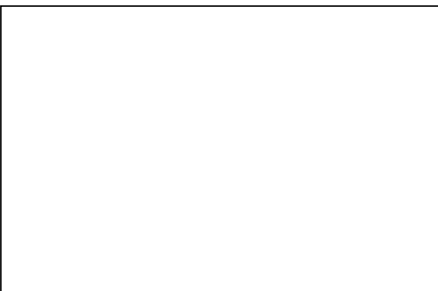
Les Falaises des eaux vives arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Falaises des eaux vives arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac des hautes terres



Terrain

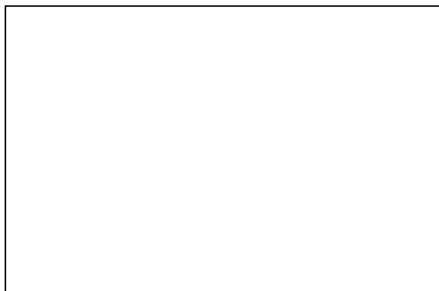
Le Lac des hautes terres arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empois chaotique

{2}{R}{R}



Invoquer : limon

TE

L'Empois chaotique arrive en jeu avec 3 marqueurs +1/+1 sur lui.

Pendant votre entretien vous pouvez jouer à pile ou face.

Si vous gagnez mettez un marqueur +1/+1 sur l'Empois chaotique, autrement retirez lui un marqueur +1/+1.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djinn mijaëne

{R}{R}{R}



Créature : djinn

R

À chaque fois que le Djinn mijaëne attaque, jouez à pile ou face. Si vous perdez, retirez le Djinn mijaëne du combat et engagez-le.

6/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin mogg

{2}{R}



Invoquer : goblin

EX

{T} : jouez à pile ou face.


Si vous gagnez, détruisez la créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

Autrement, détruisez une créature ciblée au choix de cet adversaire.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Soudeur goblin** {R}




Créature : goblin et artificier

{T} : Choisissez un artefact ciblé qu'un joueur contrôle et une carte d'artefact ciblée dans le cimetière de ce joueur. Si les deux cibles sont encore légales au moment où cette capacité se résout, ce joueur sacrifie l'artefact et renvoie simultanément la carte d'artefact sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Téfeiri, mage de Zhalfir** {2}{U}{U}



Créature légendaire : humain et sorcier

Flash

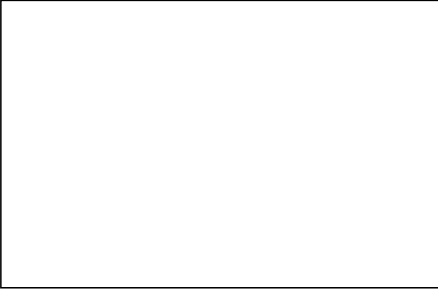
Les cartes de créature que vous possédez qui ne sont pas sur le champ de bataille ont le flash.

Chaque adversaire ne peut lancer des sorts qu'à tout moment où il pourrait lancer un rituel.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Archéologue goblin** {1}{R}



Créature : goblin et artificier DS

{R}, {T} : Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, détruisez l'artefact ciblé et dégagez l'Archéologue goblin. Si vous perdez, sacrifiez l'Archéologue goblin.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Rosse griffeciel** {3}{U}{R}



Créature-artefact : viashino et guerrier ARB

À chaque fois que le Rosse griffeciel attaque, jouez à pile ou face. Si vous gagnez, le Rosse griffeciel gagne +1/+1 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer d'acier

{6}



Créature-artefact : dragon

Vol

{2} : L'Escouflenfer d'acier gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

{X} : Détruisez chaque permanent non-terrain avec un coût converti de mana de X dont le contrôleur a subi des blessures de combat par l'Escouflenfer d'acier ce tour-ci. N'activez cette capacité qu'une seule fois par tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archéomancienne

{2}{U}{U}



Créature : humain et sorcier

Quand l'Archéomancienne arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archiviste de Jace

{1}{U}{U}



Créature : vedalken et sorcier

C15

{U}, (T) : Chaque joueur se défausse de sa main, puis il pioche un nombre de cartes égal au plus grand nombre de cartes dont un joueur s'est défaussé de cette manière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerf bruni

{3}



Créature-artefact : élan

C15

{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 et mélangez votre bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Boumiste goblin

{1}{R}



Créature : goblin et guerrier

M15

Au début de votre entretien, créez un jeton d'artefact incolore appelé Mine terrestre avec « {R}, sacrifiez cet artefact : Cet artefact inflige 2 blessures à une créature attaquante sans le vol ciblée. » Jouez ensuite à pile ou face. Si vous perdez, le Boumiste goblin s'inflige 2 blessures.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de la Roue

{2}{R}



Créature : humain et sorcier

{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