

Ange déchu {3}{B}{B}

Créature : ange R

Vol

Sacrifiez une créature : L'Ange déchu gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon dépouilleur {4}{B}{B}{B}

Créature : démon R

Vol

Quand le Démon dépouilleur arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, détruisez toutes les créatures non-artefact non-noires. Elles ne peuvent pas être régénérées.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cacodémon de l'effroi {7}{B}{B}{B}

Créature : démon R

Quand le Cacodémon de l'effroi arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, détruisez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent, puis engagez toutes les autres créatures que vous contrôlez.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oni aux mâchoires de rasoir {3}{B}

Créature : démon et esprit U

Les créatures noires ne peuvent pas bloquer.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akroma, ange de la Fureur

{5}{R}{R}{R}

Créature légendaire : ange

M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Vol, piétinement, protection contre le blanc et contre le bleu

{R} : Akroma, ange de la Fureur gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Mue {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mue.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon chargé au mana

{4}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol, piétinement

&lt;i>Union des forces</i> ? À chaque fois que le Dragon chargé au mana attaque ou qu'il bloque, chaque joueur en commençant par vous peut payer n'importe quelle quantité de mana. Le Dragon chargé au mana gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant la quantité totale de mana payée de cette manière.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar du massacre

{6}{R}{R}

Créature : avatar

R

Toutes les créatures ont la double initiative et elles attaquent à chaque combat si possible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragonnet

{2}{R}{R}

Créature : dragon

U

Vol

{R} : Le Dragonnet gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Si cette capacité a été activée au moins quatre fois ce tour-ci, sacrifiez le Dragonnet au début de la prochaine étape de fin.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragonnet du fourneau

{2}{R}{R}



Créature : dragon

U

Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par des créatures avec le vol ou la portée.)

{R} : Le Dragonnet du fourneau gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oni des lieux sauvages

{5}{R}



Créature : démon et esprit

U

Célérité

Au début de votre entretien, renvoyez une créature rouge que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Colère

{3}{R}



Créature : incarnation

U

Célérité

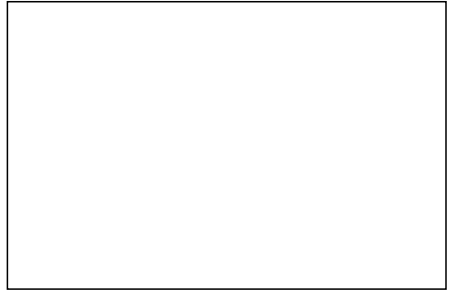
Tant que La Colère est dans votre cimetière et que vous contrôlez une montagne, les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de Serra

{3}{W}{W}



Créature : ange

U

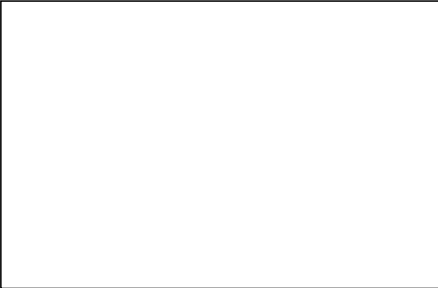
Vol

Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange fracassé {3}{W}{W}



Créature : phyrexian et ange U

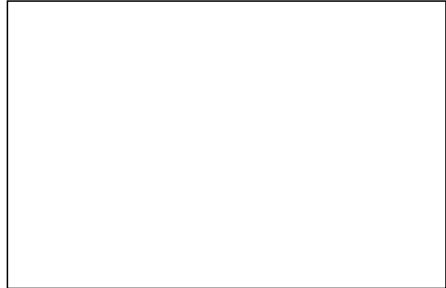
Vol

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous pouvez gagner 3 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange de la discorde {5}{W}{W}



Créature : ange R

Vol

Au moment où l'Archange de la discorde arrive sur le champ de bataille, chaque joueur choisit entre la guerre et la paix.


Les créatures contrôlées par les joueurs qui ont choisi la guerre gagnent +3/+0.

Les créatures contrôlées par les joueurs qui ont choisi la paix gagnent +0/+3.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbitre angélique {5}{W}{W}



Créature : ange R

Vol


Chaque adversaire qui a lancé un sort ce tour-ci ne peut pas attaquer avec des créatures.

Chaque adversaire qui a attaqué avec une créature ce tour-ci ne peut pas lancer de sorts.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardelumière d'Éméria {3}{W}



Créature : ange U

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

Vol

Quand la Gardelumière d'Éméria arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie pour chaque fois qu'elle a été kickée.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mère des runes {W}

Créature : humain et clerc U

{T} : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailelame le Ressuscité {3}{B}{R}{R}

Créature légendaire : zombie et dragon R

Vol

Quand Ailelame le Ressuscité arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de permanent Dragon ciblée depuis votre cimetière.

{B}{R} : Toutes les créatures Dragon gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voix du Grand Tout {2}{W}{W}

Créature : ange R

Vol

Au moment où la Voix du Grand Tout arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

La Voix du Grand Tout a la protection contre la couleur choisie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange du désespoir {3}{W}{W}{B}{B}

Créature : ange R

Vol

Quand l'Ange du désespoir arrive sur le champ de bataille, détruisez un permanent ciblé.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basandra, séraphine de combat

{3}{R}{W}

Créature légendaire : ange

R

Vol

Les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts pendant le combat.

{R} : La créature ciblée attaque ce tour-ci si possible.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Boros

{RW}{RW}

Créature : humain et sorcier

U

{1}{R} : Une créature ciblée acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

{1}{W} : Une créature ciblée acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage d'Orzhov

{WB}{WB}

Créature : humain et sorcier

U

{2}{W} : Un joueur ciblé gagne 1 point de vie.

{2}{B} : Chaque joueur perd 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kaalia de l'Immensité

{1}{R}{W}{B}

Créature légendaire : humain et clerc

M

Vol

À chaque fois que Kaalia de l'Immensité attaque un adversaire, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, depuis votre main, une carte d'ange, de démon ou de dragon, engagée et attaquant cet adversaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage des haies duergar

{2}{RW}



Créature : nain et shaman

U

Quand le Mage des haies duergar arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux montagnes, vous pouvez détruire un artefact ciblé.

Quand le Mage des haies duergar arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux plaines, vous pouvez détruire un enchantement ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malfégor

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



Créature légendaire : démon et dragon

M

Vol

Quand Malfégor arrive sur le champ de bataille, défaussez-vous de votre main. Chaque adversaire sacrifie une créature pour chaque carte défaussée de cette manière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage des haies gwyll

{2}{WB}



Créature : mégère et sorcier

U

Quand le Mage des haies gwyll arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux plaines, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 blanche Sangami et Soldat.

Quand le Mage des haies gwyll arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux marais, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur la créature ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oros, le vengeur

{3}{R}{W}{B}



Créature légendaire : dragon

R

Vol

À chaque fois qu'Oros, le vengeur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{W}. Si vous faites ainsi, Oros inflige 3 blessures à chaque créature non-blanche.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tariel, héliaste d'âmes

{4}{R}{W}{B}



Créature légendaire : ange

M

Vol, vigilance

{T} : Choisissez une carte de créature au hasard dans le cimetière d'un adversaire ciblée. Mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}



Rituel

U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justice de l'incarmal

{2}{B}{B}



Rituel

C

Rappel {3}

La Justice de l'incarmal inflige 2 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphonner l'esprit

{3}{B}



Rituel

C

Chaque autre joueur se défausse d'une carte. Vous piochez une carte pour chaque carte défaussée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Siphonner la chair

{4}{B}

Rituel

U

Chaque autre joueur sacrifie une créature. Vous créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie pour chaque créature sacrifiée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tremblement de terre

{X}{R}

Rituel

R

Le Tremblement de terre inflige X blessures à chaque créature sans le vol et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décès par dragons

{4}{R}{R}

Rituel

U

Chaque joueur autre qu'un joueur ciblé crée un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance selon Akroma

{4}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.  
Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilique d'Orzhov



Terrain

U

La Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {W}{B}.

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

Carnarium de Rakdos



Terrain

U

Le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {B}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne zoécite



Terrain

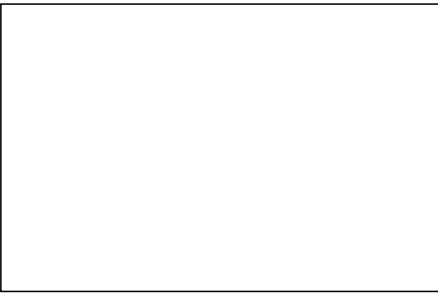
U

{T} : Ajoutez {C}.

Mue {2} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crassier en fusion



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Mettez un marqueur « stock » sur le Crassier en fusion.

{1}, retirez X marqueurs « stock » du Crassier en fusion : Ajoutez X manas de n'importe quelle combinaison de {B} et/ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garnison de Boros



Terrain

U

La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {R}{W}.

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

Lande stérile



Terrain

U

La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka



Terrain C

Le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

{T} : Ajoutez {B}.

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  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



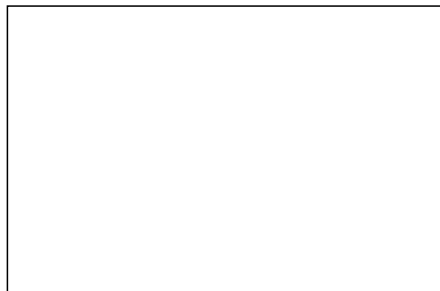
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge d'Akoum



Terrain

U

Le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie éclatante



Terrain

U

La Prairie éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.

{T} : Ajoutez {W}.

{T}, retirez un marqueur « charge » de la Prairie éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes retirées



Terrain

C

Les Steppes retirées arrivent sur le champ de bataille engagées.

{T} : Ajoutez {W}.

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

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

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de la Rupture



Terrain

C

La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachez d'Orzhov

{2}



Artefact

U

{1}, {T} : Ajoutez {W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Boros

{2}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)  
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Rakdos

{2}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lingot de sombracier

{3}



Artefact

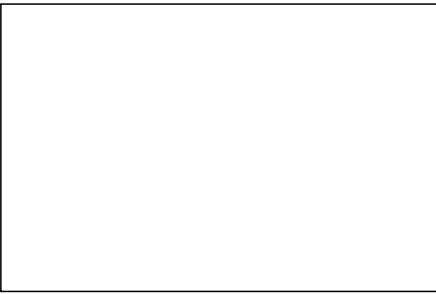
U

Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère armillaire

{2}



Artefact

C

{2}, {T}, sacrifiez la Sphère armillaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayon purificateur

{4}{R}



Éphémère

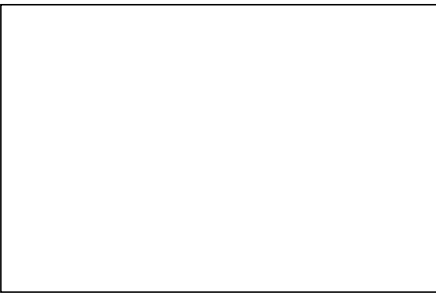
U

&lt;&gt;Irradiance&lt;/i&gt; ? Le Rayon purificateur inflige 2 blessures à une créature ciblée et à chaque autre créature qui partage une couleur avec elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orage de comètes

{X}{R}{R}



Éphémère

M

Multikick {1} (Vous pouvez payer {1} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Choisissez n'importe quelle cible, puis choisissez une autre cible pour chaque fois que ce sort a été kické. L'Orage de comètes inflige X blessures à chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve sulfureuse

{2}{R}{R}



Éphémère

C

La Salve sulfureuse inflige 2 blessures à chaque créature et à chaque joueur. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, la Salve sulfureuse inflige 3 blessures à chaque créature et à chaque joueur à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assemblée des fidèles

{3}{W}



Éphémère

U

Le joueur ciblé gagne 2 points de vie pour chaque créature sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bain de lumière

{1}{W}



Éphémère

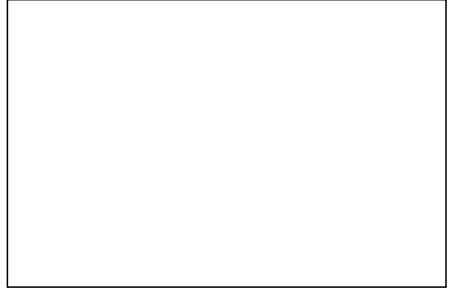
U

Choisissez une couleur. La créature ciblée et chaque autre créature qui partage une couleur avec elle gagnent la protection contre la couleur choisie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rendre à la poussière

{2}{W}{W}



Éphémère

U

Exilez une cible, artefact ou enchantement. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, vous pouvez exiler jusqu'à une autre cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tonnerre selon Orime

{2}{W}



Éphémère

C

Kick {R} (Vous pouvez payer {R} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)  
Détruisez l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé. Si ce sort a été kické, il inflige un nombre de blessures égal au coût converti de mana de ce permanent à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise de l'art de la guerre

{2}{RW}{RW}



Éphémère

R

Ne lancez ce sort qu'avant la déclaration des attaquants. Vous choisissez quelles créatures attaquent ce tour-ci. Vous choisissez quelles créatures bloquent ce tour-ci et comment ces créatures bloquent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boulet de démolition

{2}{B}{R}



Éphémère

C

Détruisez une créature ciblée ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification

{1}{W}{B}



Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyrohépathite

{2}{R}{R}

Enchantement

U

Au début de l'étape de fin, s'il n'y a pas de créature sur le champ de bataille, sacrifiez la Pyrohépathite.  
{R} : La Pyrohépathite inflige 1 blessure à chaque créature et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

V?u de malice

{2}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2, a l'intimidation et elle ne peut pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Strangulation

{3}{R}

Enchantement

R

Vos adversaires ne peuvent pas chercher dans les bibliothèques.  
Si un adversaire devait commencer un tour supplémentaire, ce joueur passe ce tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



V?u de foudre

{2}{R}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2, a l'initiative et elle ne peut pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet spirituel

{W}

Enchantement

U

{W}, sacrifiez le Collet spirituel : Exilez une créature ciblée qui vous attaque ou qui attaque un planeswalker que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cause des justes

{3}{W}{W}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature attaque, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

V?u de devoir

{2}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2, a la vigilance et elle ne peut pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

