

Détisseuse de destin	{3}{B}
Créature-enchantement : mégère	R
À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, la Détisseuse de destin inflige 1 blessure à ce joueur.	
١	3/4

_		
	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	

Familier nyctasophe	{1}{B}
Créature : zombie	С
	_
Les sorts bleus et les sorts rouges que vous lance {1} de moins à lancer.	z coutent
{1}{B} : Régénérez le Familier nyctasophe.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Maître du festin {1	}{B}{B}	Seizan, corrupteur de la Verité	{3}{B}{B}
Créature-enchantement : démon	R	Créature légendaire : démon et esprit	R
Vol		Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueu	ır perd 2
Au début de votre entretien, chaque adversaire pioch	e une	points de vie et pioche deux cartes.	a. po.u.z
carte.		·	
Γ	5/5		6/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
mago the dationing of meanas of the dottet		magic and datasing a mediad of the doubt	

Parasite de Kederekt	{B}
Créature : horreur	R
À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, si vo contrôlez un permanent rouge, vous pouvez faire que	
Parasite de Kederekt inflige 1 blessure à ce joueur.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

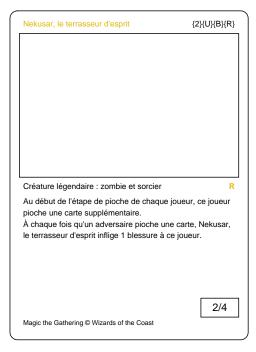
Archiviste de Jace	{1}{U}{U}
Créature : vedalken et sorcier	R
{U}, {T}: Chaque joueur se défausse d pioche un nombre de cartes égal au pl cartes dont un joueur s'est défaussé de	us grand nombre de

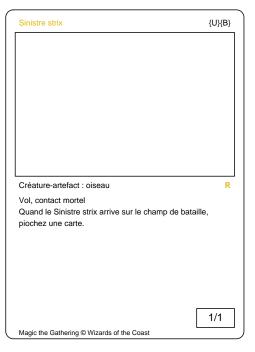
Kami du croissant de lune	{U}{U}			Sphinx consacré	{4}{U}{U}
Créature légendaire : esprit	R		Ī	Créature : sphinx	M
Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce ju pioche une carte supplémentaire.	oueur			Vol À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, v pouvez piocher deux cartes.	vous
	1/3				4/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

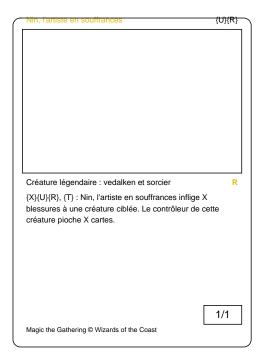
Mage aux breloques	{2}{U}
Créature : humain et sorcier	
Quand le Mage aux breloques arrive sur le c	hamp de
bataille, vous pouvez chercher dans votre bil	oliothèque une
carte d'artefact avec une valeur de mana infé égale à 1, révélez cette carte, mettez-la dans	
puis mélangez.	o volte main,
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Aberration dévorante	{3}{U}{B}
Créature : horreur	R
La force et l'endurance de l'Aberration dévo	rante sont
chacune égales au nombre de cartes dans	les cimetières
de vos adversaires.	
A chaque fois que vous lancez un sort, chac révèle les cartes du dessus de sa bibliothèq	•
révéler une carte de terrain, puis il met ces	
cimetière.	
	*/*
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

M







Chagrin accablant

Rituel
C
Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.
Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang	{B}{B}
Rituel	С
Un joueur ciblé pioche deux cartes et p	perd 2 points de vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Analyse en profondeur {3	B}{U}
Rituel	С
Un joueur ciblé pioche deux cartes.	
Flashback ? {1}{U}, payez 3 points de vie. (Vous pouvez	
lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d	de
flashback. Exilez-la ensuite.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Commandement incendiaire	{3}{R}{R
Rituel	F
Choisissez deux ?	
? Le Commandement incendiaire inflige	e 4 blessures à un
joueur ciblé ou un planeswalker ciblé.	
? Le Commandement incendiaire inflige	e 2 blessures à
chaque créature.	
? Détruisez un terrain non-base ciblé.	
? Chaque joueur se défausse de toutes	
main et pioche ensuite autant de cartes	S.

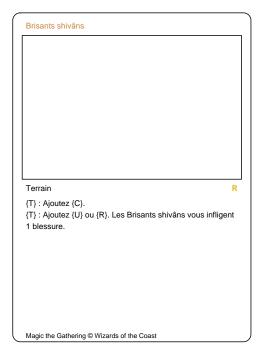
Contemplation	{U}
Rituel	С
Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothé	eque,
puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.	Vous
pouvez mélanger. Piochez une carte.	
r iound and darie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ecriture céleste {X	{U}{U}		Prospérité	{X}{U}
Rituel	U		Rituel	U
Chaque joueur pioche X cartes.	4		Chaque joueur pioche X cartes.	
Prévision ? {2}{U}, révélez l'Écriture céleste depuis von main : Chaque joueur pioche une carte. (N'activez qu				
pendant votre entretien et qu'une seule fois par tour.)				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast				
		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Grand nettoyage	{3}{U
Rituel	U
Renvoyez tous les permanents de l dans les mains de leurs propriétaire	
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	

Spirale temporelle	4}{U}{U}
Rituel	R
Exilez la spirale temporelle. Chaque joueur mélange	
main et son cimetière à sa bibliothèque puis pioche cartes. Vous dégagez jusqu'à six terrains.	7
,,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
wagic the Gathering © wizards of the Coast	

Rituel	U
<b>Peine</b>	
{2}{B} Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 point	ts de vie
on joudar dible product deax darted of pera 2 point	io do vio.
<b>Trouble</b>	
{2}{R}	blooguroo
Le Trouble inflige à un joueur ciblé un nombre de égal au nombre de cartes dans la main de ce joue	
	•
Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés Magic the Gathering Wizzards of the Coast Carle depuis Voire main.)	de cette



_	Vision diabolique	{U}{B}	
	Rituel Regardez les cinq cartes du dessus de votre biblioth Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-de de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.		
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Carnarium de Rakdos		
Terrain	U	۱
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		

Caveau des chuchotements	Chaufferie d'Izzet
Terrain-artefact C {T}: Ajoutez {B}.	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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Cavernes du Sacrifice  Terrain  C  Les Cavernes du Sacrifice arrivent sur le champ de bataille engagées.  Quand les Cavernes du Sacrifice arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.  {T}: Ajoutez {B} ou {R}.	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

Falaises des eaux vives		Grand Fourneau
Terrain C		Terrain-artefact C
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}.		{T}: Ajoutez {R}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Fosse à goudron rampante	)	Île
тооо и доилоттапрани		

Fosse à goudron rampante	
Terrain	R
La Fosse à goudron rampante arrive sur le champ de bataille engagée.	
{T}: Ajoutez {U} ou {B}.	
{1}{U}{B} : La Fosse à goudron rampante devient une	
créature 3/2 bleue et noire Élémental jusqu'à la fin du tou	
et elle ne peut pas être bloquée ce tour-ci. C'est toujours terrain.	un

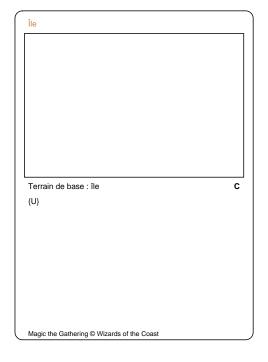
Île	
Terrain de base : île	С
{U}	

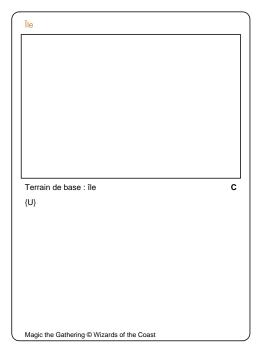


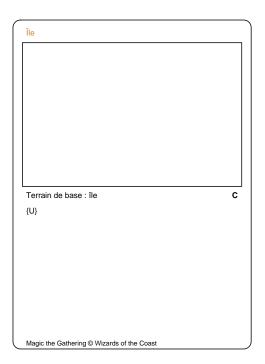












	_
Île souillée	,
Terrain U	
{T}: Ajoutez {C}.	
T: Ajoutez {U} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un	
marais.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Marécage éclatant
Terrain de base : marais C		Terrain U
{B}		Le Marécage éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.
		{T}: Ajoutez {B}.
		{T}, retirez un marqueur « charge » du Marécage éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Marécage de Bojuka		Marigot lugubre

Terrain	С
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	

Mikokoro, Centre de la mer		Montagne
Terrain légendaire R		Terrain de base : montagne C
<ul><li>{T}: Ajoutez {C}.</li><li>{2}, {T}: Chaque joueur pioche une carte.</li></ul>		{R}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Nécropole croulante	Rahba de la coterie
Terrain  La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.  {T}: Ajoutez {U}, {B} ou {R}.	Terrain  {T}: Ajoutez {B}. La Rahba de la Coterie vous inflige 1 blessure.  \$\text{st}\tikesty:\Seuil\tikesty:\frac{7}{8}, \text{T}, sacrifiez la Rahba de la Coterie: Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. N'activez que s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Grixis	
Terrain	С
{T}: Ajoutez {C}.	
{1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Grixis : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île, de marais ou de	
montagne de base, mettez-la sur le champ de bataille	
engagée, puis mélangez.	
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

Rivière souterraine	Temple de la fausse divinité
Terrain  {T}: Ajoutez {C}.  {T}: Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vous inflige 1 blessure.	Terrain  (T): Ajoutez (C)(C). N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Ruisseau éclatant	Temple de la tromperie
Terrain  Le Ruisseau éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.  {T}: Ajoutez {U}.  {T}, retirez un marqueur « charge » du Ruisseau éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	Terrain  Le Temple de la tromperie arrive sur le champ de bataille engagé.  Quand le Temple de la tromperie arrive sur le champ de bataille, regard 1.  {T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement	Arche de mana	{1}
Terrain C	Artefact	R
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.	L'arche de mana ne se dégage pas pendant votre étape dégagement. Au début de votre entretien, vous pouvez payer {4}. Si vo faites ainsi, dégagez l'Arche de mana. Au début de votre étape de pioche, si l'Arche de mana es engagée, elle vous inflige 1 blessure. {T}: Ajoutez {C}{C}C}.	ous
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Anneau solaire	{1}
Artefact	U
{T} : Ajoutez {C}{C}.	

Boîte à mystère de Téfeiri	{4}
Artefact	R
Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce j met les cartes dans sa main au-dessous de sa biblio dans n'importe quel ordre, puis pioche autant de cart	thèque
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bottes de piedagile	{2}		Cloche du temple	{3}
Artefact : équipement	U		Artefact	R
	U			K
La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.) Équipement {1}			{T}: Chaque joueur pioche une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	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	

Enclume du Bogardân	{2}
Artefact	R
Les joueurs n'ont pas de taille de main maximale.	
Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce j pioche une carte supplémentaire, puis se défausse d	
carte.	une
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lingot de sombracier	{3}		Mine rugissante {	2}
Artefact	U		Artefact	R
Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.) {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.			Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Minrugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.	€ 1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Manalithe	{3}
Artefact	С
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	C
(1) . Agodicz an mana do la coulour de voite choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Obélisque de Grixis	{3}
Artefact	С
{T}: Ajoutez {U}, {B} ou {R}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Jace Beleren	{1}{U}{U}
Planeswalker légendaire : Jace	М
{+2} : Chaque joueur pioche une carte.	
{-1}: Un joueur ciblé pioche une carte.	
{-10} : Un joueur ciblé meule vingt cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/

Deliquescence soudaine	{1}{B}{B}
Éphémère	R
Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la p joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer capacités qui ne sont pas des capacités de mana. Jusqu'à la fin du tour, les créatures qu'un joueur c contrôle perdent toutes leurs capacités et ont une une endurance de base de 0/2.	de ) iblé
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Téfeiri, archimage temporel	{4}{U}{U}
	Planeswalker légendaire : Téfeiri	R
	{+1}: Regardez les deux cartes du dessus de votr bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main au-dessous de votre bibliothèque.	
	{-1}: Dégagez jusqu'à quatre permanents ciblés.	
	{-10} : Vous gagnez un emblème avec « Vous pou	ıvez
	activer les capacités de loyauté des planeswalkers vous contrôlez pendant le tour de n'importe quel jo	•
	tout moment où vous pourriez lancer un éphémère Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
l	Téfeiri, archimage temporel peut être votre comma	andant.

Mort // Enterré	${R}{2}{R}$
Éphémère	С
<b>Mort</b>	
{R}	
Mort inflige 2 blessures à une créature ciblée.	
<b>Enterré</b>	
{2}{R}	
Renvoyez une créature ciblée que vous ne contr	ôlez pas
dans la main de son propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ouragan stellaire {X}{R}	}{R}	Écheveaux de vision	{1}{U}
Éphémère	R	Éphémère	С
L'Ouragan stellaire inflige X blessures à chaque créature	э.	Chaque joueur pioche deux ca	rtes.
Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochune carte.)	hez		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the	e Coast

C
piocher rochain
du prochain

En plein Roulis {1}{\lambda}	J}
Éphémère	c
Kick {1}{U}	
Renvoyez un 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	

Fracture de rêve	{1}{U}{U}	Pari de l	l'illusionniste {2}{U}{U}
Éphémère	C	Éphémè	
Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleu Piochez une carte.	ir piocrie une carre.	bloqueu Retirez i dégagez combat pendant attaquer	ez ce sort que pendant l'étape de déclaration des irs pendant le tour d'un adversaire. toutes les créatures attaquantes du combat et z-les. Cette phase est suivie d'une phase de supplémentaire. Chacune de ces créatures attaque t ce combat si possible. Elles ne peuvent pas vous r ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez t ce combat.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the	Gathering © Wizards of the Coast

La roue tourne	{3}{U}
Éphémère	R
N'importe quel nombre d'adversaires ciblés défausse chacun leur main puis piochent sept cartes. Piochez une carte.	ent
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	

Visions de l'au-delà	{U}
Éphémère	R
Piochez une carte. Si un cimetière contient au moins cartes, piochez trois cartes à la place.	vingt
curtos, piocrioz trois curtos a la piace.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Caveau de Lim-Dûl	{U}{B}
Éphémère	U
Regardez les cinq cartes du dessus de votre biblic Autant de fois que vous le choisissez, vous pouve point de vie, mettre ces cartes au-dessous de votr bibliothèque dans n'importe quel ordre et regarder cartes du dessus de votre bibliothèque. Ensuite, n et mettez les dernières cartes que vous avez rega cette manière au-dessus dans n'importe quel ordre	ez payer 1 re r les nélangez ardées de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Charme de Crosis	{U}{B}{R}
Éphémère	U
Choisissez l'un ?	
? Renvoyez un permanent ciblé dans la main	de son
propriétaire.	
? Détruisez une créature non-noire ciblée. Ell être régénérée.	le ne peut pas
? Détruisez un artefact ciblé.	
. Bottulocz dir artolact olbic.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Charme d'izzet {U}{F	₹}
Éphémère  Choisissez l'un ? ? Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.	U
<ul> <li>? Le Charme d'Izzet inflige 2 blessures à une créature ciblée.</li> <li>? Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.</li> </ul>	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Charme de Dimir	{U}{B}
Éphémère	U
Choisissez l'un ?	
? Contrecarrez un sort de rituel ciblé.	
? Détruisez une créature ciblée de force inférieure o	u égale
à 2.	
? Regardez les trois cartes du dessus de la bibliothè	•
joueur ciblé, puis remettez l'une d'elles au-dessus de bibliothèque de ce joueur et le reste, dans son cime	
bibliotrieque de ce joueur et le reste, dans son cime	uere.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Charme de Grixis {U	J}{B}{R}
Éphémère	U
Choisissez l'un ?	
? Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son	
propriétaire.	
? La créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour	
? Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 ju la fin du tour.	isqu'a
ia iiii da toui.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Manipulation de l'âme	{1}{U}{B}
Éphémère	U
Choisissez l'un ou les deux ?	
? Contrecarrez un sort de créature ciblé.	otro
? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis v cimetière dans votre main.	olle
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lointain // Distant	<del>(1){U}{2}{B}</del>
Éphémère	U
<b>Lointain</b> {1}{U}	
Renvoyez une créature ciblée dans la main de s	on
propriétaire.	
<b>Distant</b> {2}{B}	
Un joueur ciblé sacrifie une créature.	
Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés	de cette
carte depuis votre main.)	
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	

Rêves du monde souterrain {B}{B}{B}	Precepte de Kruphix {1}{U}{U}
Enchantement R	Enchantement R
À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rêves du monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.	Flash Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de saignée	(3){R){R
Enchantement : aura et malédiction	F
Enchanter : joueur	
Si une source devait infliger des blessures au joueu enchanté, elle inflige le double de ces blessures à d	
joueur à la place.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Visions de dépit {2}{BR}{BR	۲}
Enchantement	R
Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire. À chaque fois qu'un joueur pioche une carte, les Visions d dépit infligent 1 blessure à ce joueur.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

