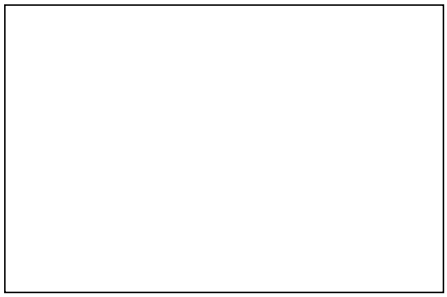
Myr de sombracier {3}



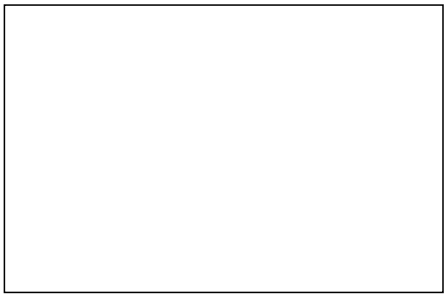
Créature-artefact : myr U

Indestructible

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phénix au sillage de flammes {1}{R}{R}



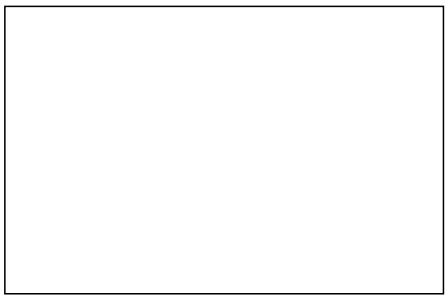
Créature : phénix R

Vol, célérité
Le Phénix au sillage de flammes attaque à chaque combat si possible.
<i>Férocité</i> ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Phénix au sillage de flammes sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artiste de sang {1}{B}



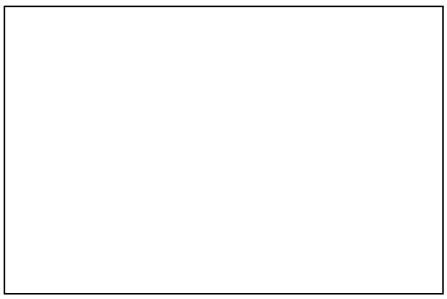
Créature : vampire U

À chaque fois que l'Artiste de sang ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadière angélique {3}{W}{W}



Créature : ange M

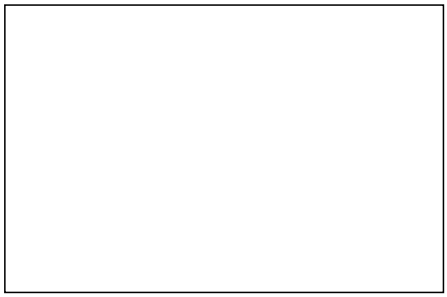
Vol
Tant que vous contrôlez un humain, la Brigadière angélique a la défense talismanique et l'indestructible.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage du Disque {2}{W}{W}



Créature : humain et sorcier R

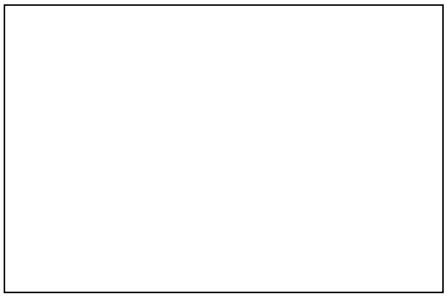
Le mage du Disque arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tajic, lame de la Légion {2}{R}{W}



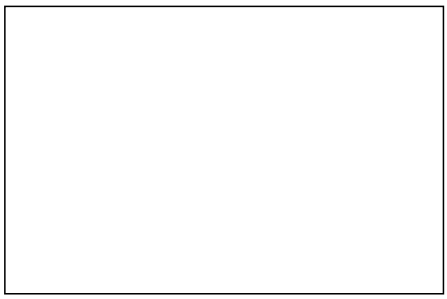
Créature légendaire : humain et soldat R

Indestructible
<i>Bataillon</i> ? À chaque fois que Tajic, lame de la Légion et au moins deux autres créatures attaquent, Tajic gagne +5/+5 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Iroas, dieu de la Victoire {2}{R}{W}



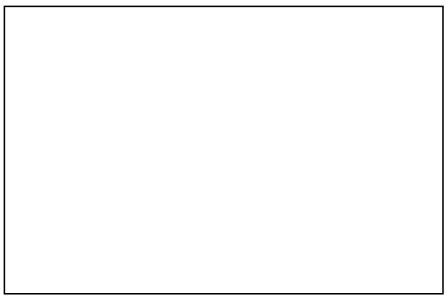
Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au rouge et au blanc est inférieure à 7, Iroas n'est pas une créature.
Les créatures que vous contrôlez ont la menace.
Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées aux créatures attaquantes que vous contrôlez.

7/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zurgo Brisecasque {2}{R}{W}{B}



Créature légendaire : orque et guerrier M

Célérité
Zurgo Brisecasque attaque à chaque combat si possible.

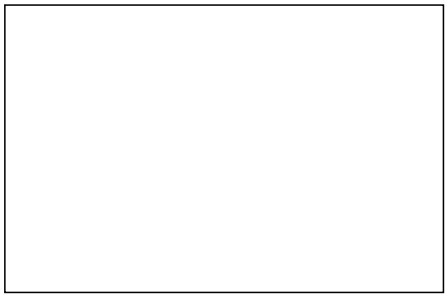
Zurgo Brisecasque a l'indestructible tant que c'est votre tour.
À chaque fois qu'une créature blessée par Zurgo Brisecasque ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Zurgo Brisecasque.

7/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ambition grandissante {4}{B}

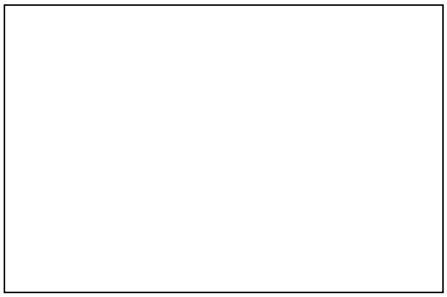


Rituel R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque et mettez cette carte dans votre main. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, cherchez à la place deux cartes dans votre bibliothèque, mettez-les dans votre main, puis mélangez. Flashback {7}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pivot du destin {3}{B}{B}

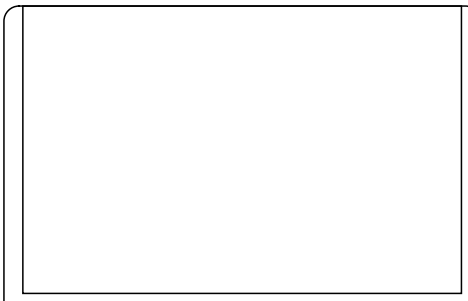


Rituel R

Choisissez l'un ?
? Détruisez toutes les créatures Dragon.
? Détruisez toutes les créatures non-Dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation {2}{B}{B}

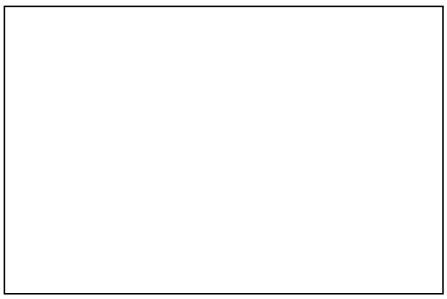


Rituel R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque {2}{B}{B}



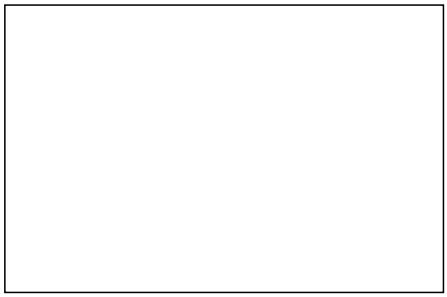
Rituel U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacres de déterrement {4}{B}

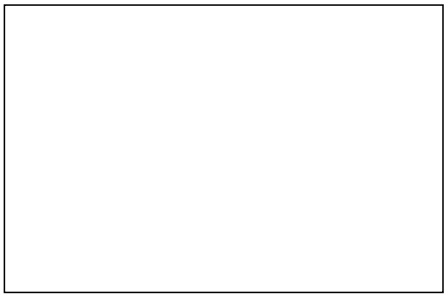


Rituel U

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.
Flashback {3}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte blasphématoire {8}{R}

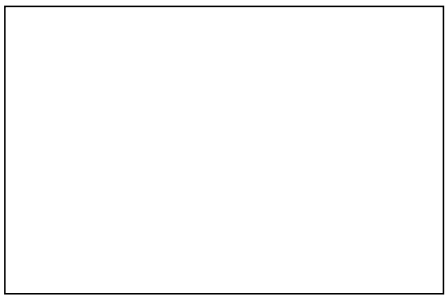


Rituel R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature sur le champ de bataille.
L'Acte blasphématoire inflige 13 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague meurtrière {X}{B}

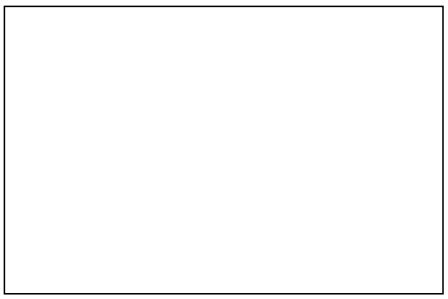


Rituel R

Pour chaque créature, son contrôleur la sacrifie à moins qu'il ne paie X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embrasement de Chandra {3}{R}{R}



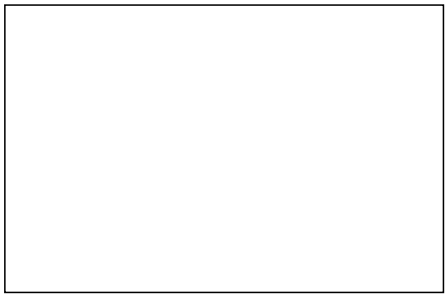
Rituel R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mers bouillonnantes {3}{R}

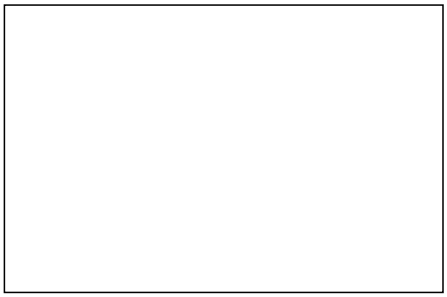


Rituel U

Détruisez toutes les îles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme {1}{R}

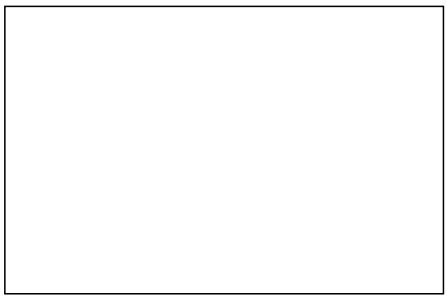


Rituel U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oblitération {6}{R}{R}

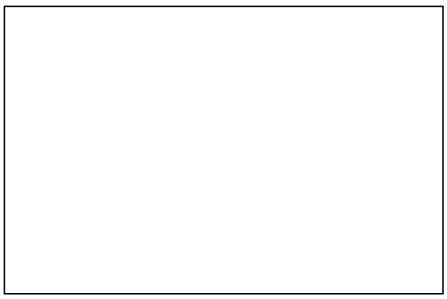


Rituel R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez tous les artefacts, créatures et terrains. Ils ne peuvent pas être régénérés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempête de scories {1}{R}{R}



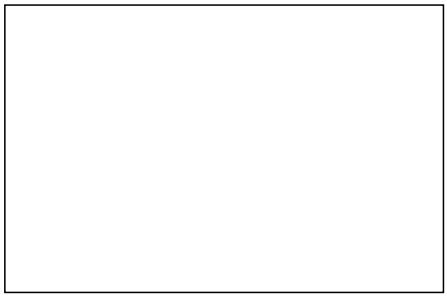
Rituel R

Choisissez l'un ?
? La Tempête de scories inflige 3 blessures à chaque créature.
? La Tempête de scories inflige 3 blessures à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armaguedon {3}{W}

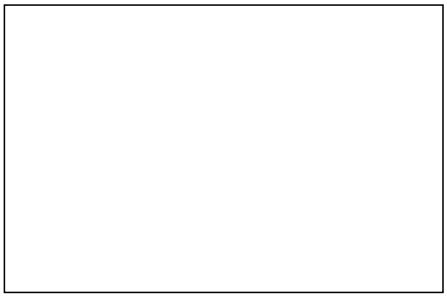


Rituel R

Détruisez tous les terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défaite {3}{W}{W}

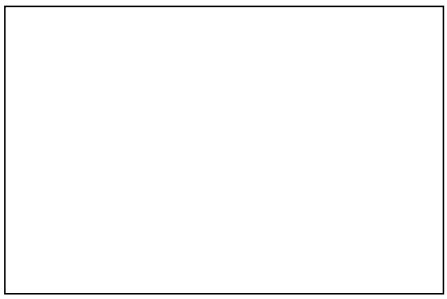


Rituel R

Vous pouvez lancer la Défaite comme si elle avait le flash si vous payez {2} supplémentaires pour la lancer.
Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu {2}{W}{W}

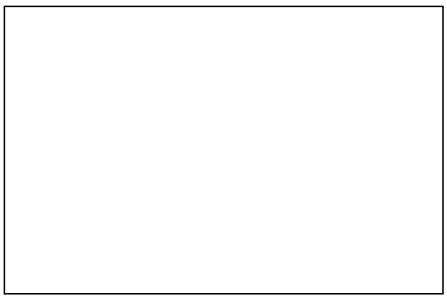


Rituel R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation {2}{W}{W}



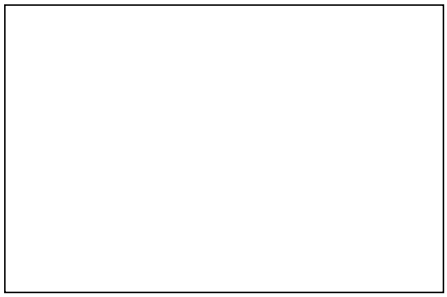
Rituel R

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugement divin {2}{W}{W}

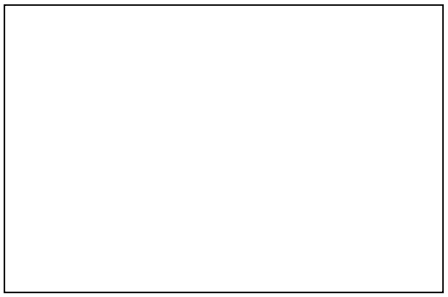


Rituel R

Chaque joueur choisit une créature qu'il contrôle. Détruisez le reste.
Flashback {5}{W}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilique d'Orzhov

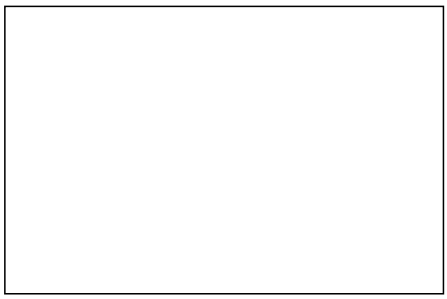


Terrain C

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

Avant-poste nomade

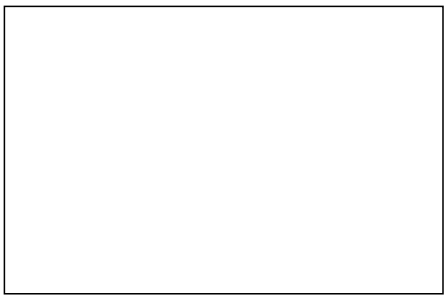


Terrain U

L'Avant-poste nomade arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R}, {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnarium de Rakdos



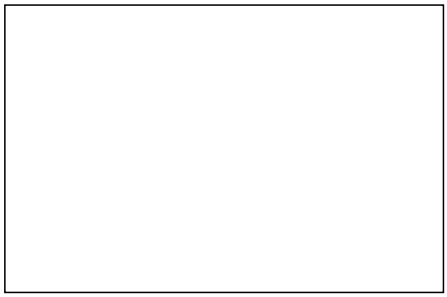
Terrain U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos

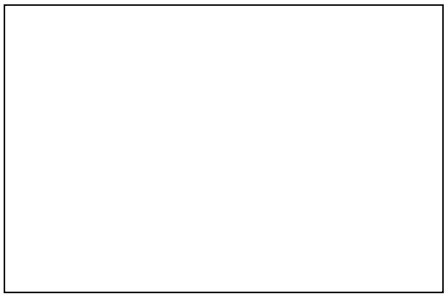


Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

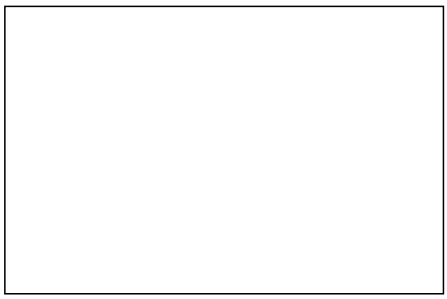


Terrain C

{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

Crypte de sang

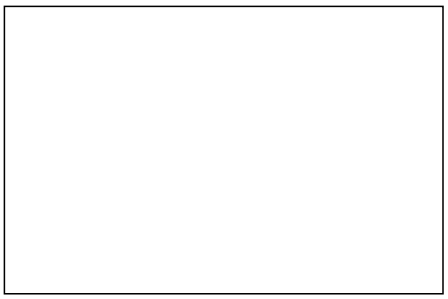


Terrain : marais et montagne C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



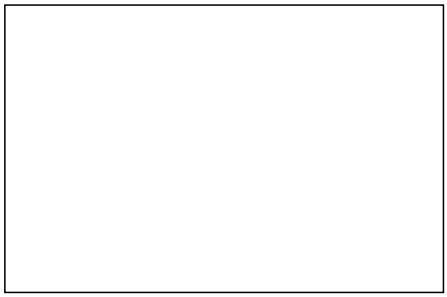
Terrain : montagne et plaine R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garnison de Boros

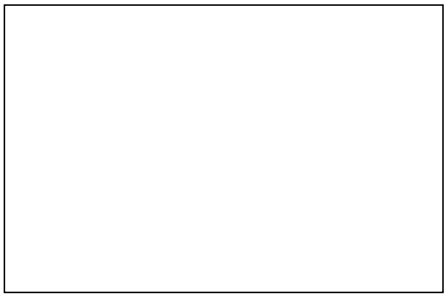


Terrain U

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

Marais

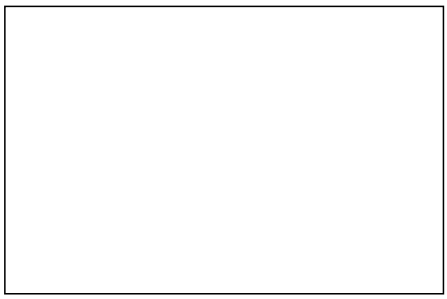


Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

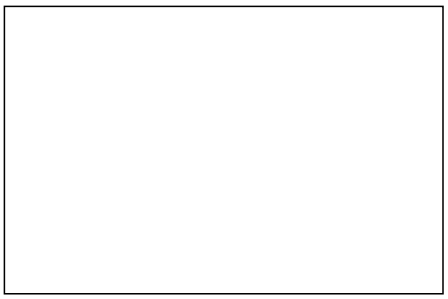


Terrain C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



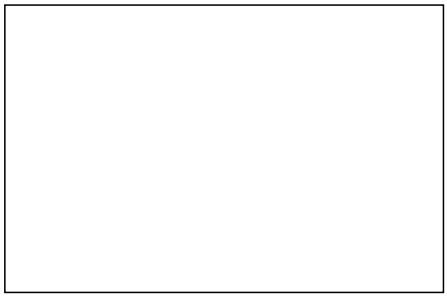
Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

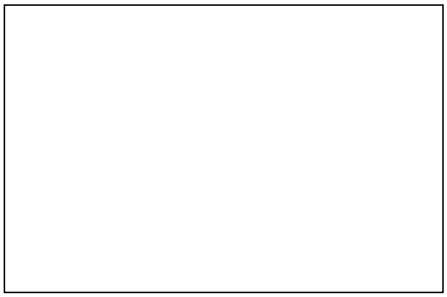


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

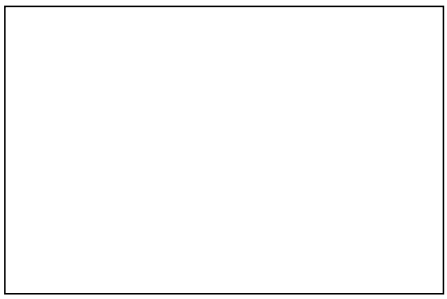


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

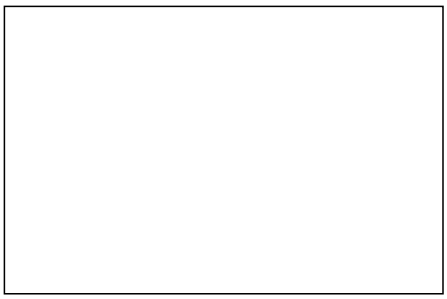


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **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 **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

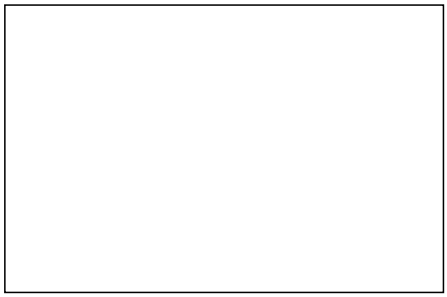
Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

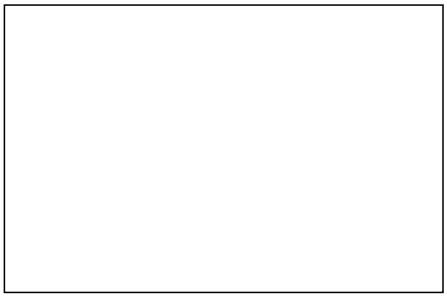


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

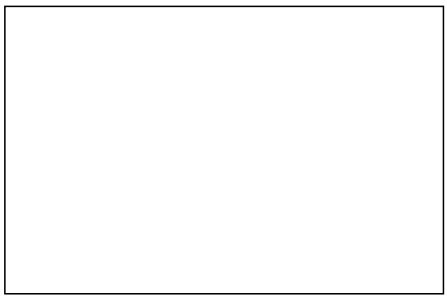


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

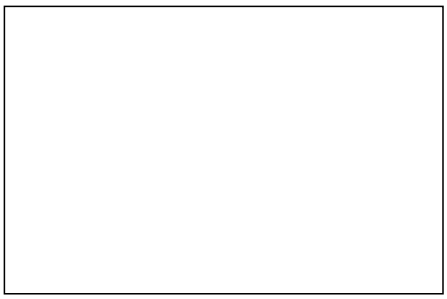


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

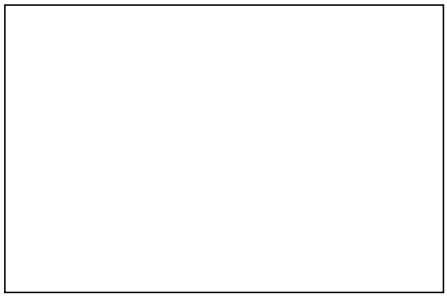


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

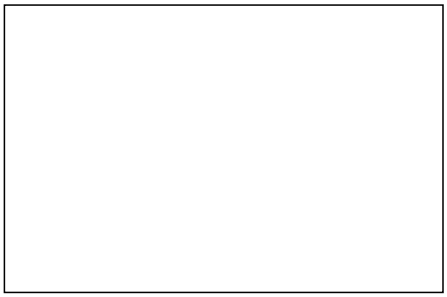


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

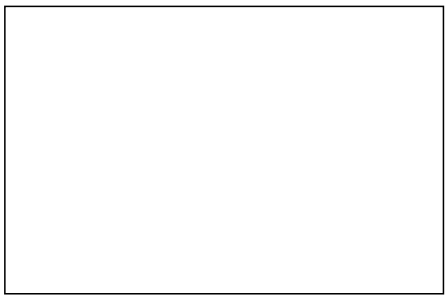


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

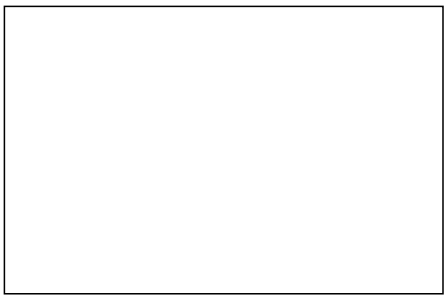


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

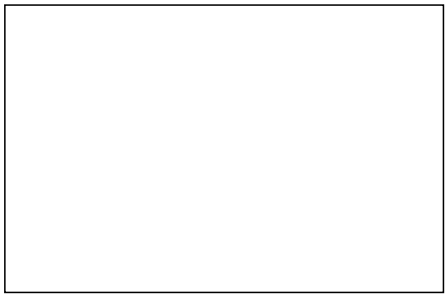


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

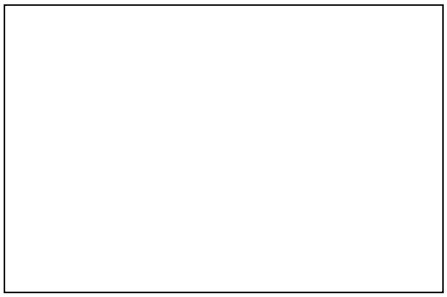


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros

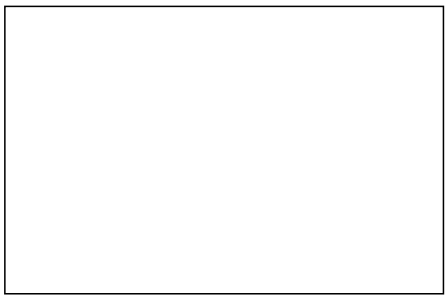


Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Orzhov

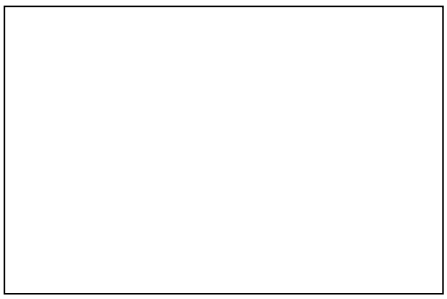


Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos



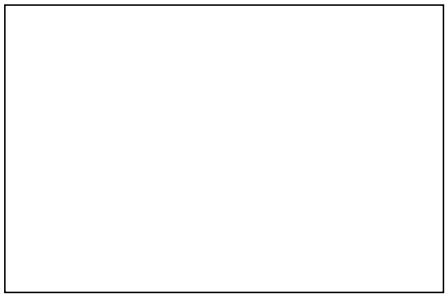
Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solcastel, forteresse de la Légion

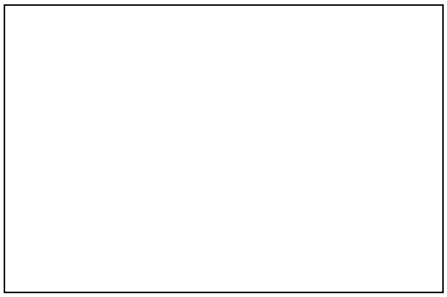


Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{2}{R}{W}, {T} : Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de la Rupture

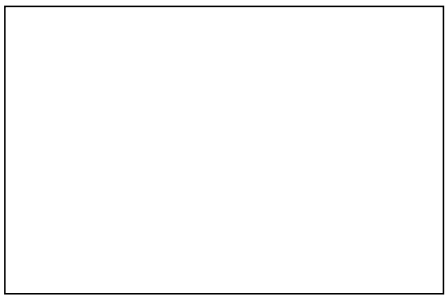


Terrain C

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

Tour de commandement

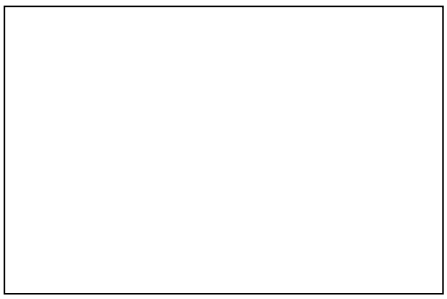


Terrain C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à rochet {2}



Artefact R

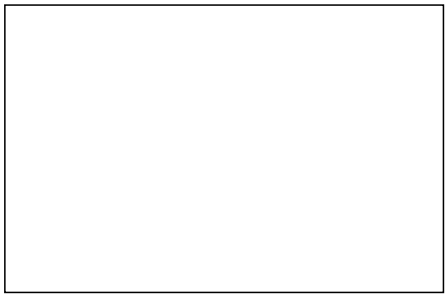
{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Bombe à rochet.

{T}, sacrifiez la Bombe à rochet : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Bombe à rochet.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Orzhov {2}

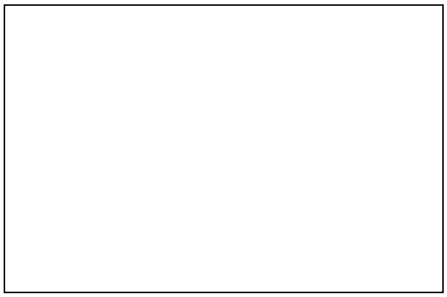


Artefact **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Rakdos {2}

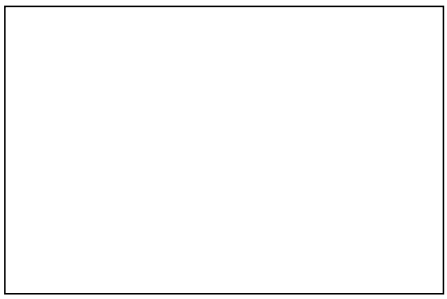


Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Boros {2}

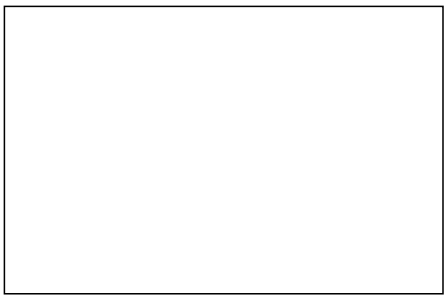


Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carte d'expédition {1}



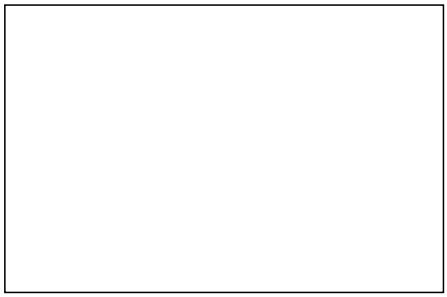
Artefact U

{2}, {T}, sacrifiez la Carte d'expédition : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral {4}

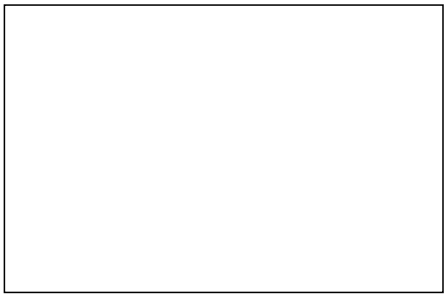


Artefact R

Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.
{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe-devant mortefer {1}

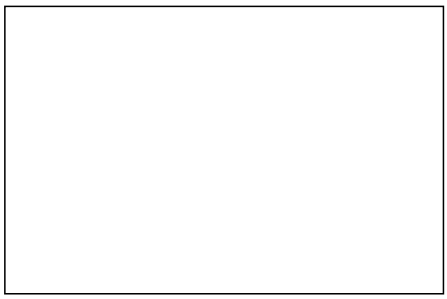


Artefact : équipement U

À chaque fois que la créature équipée bloque ou devient bloquée par une créature, détruisez les deux créatures.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendard de Mardu {3}

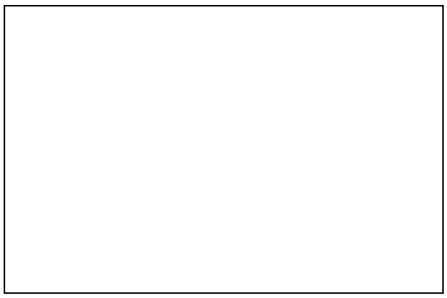


Artefact C

{T} : Ajoutez {R}, {W} ou {B}.
{R}{W}{B}, {T}, sacrifiez l'Étendard de Mardu : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du chef de sang {1}



Artefact : équipement R

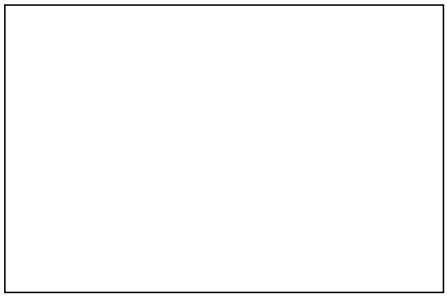
À chaque fois qu'une créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée. Si la créature équipée est un vampire, mettez sur elle deux marqueurs +1/+1 à la place.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sablier d'écurage {3}{W}{W}

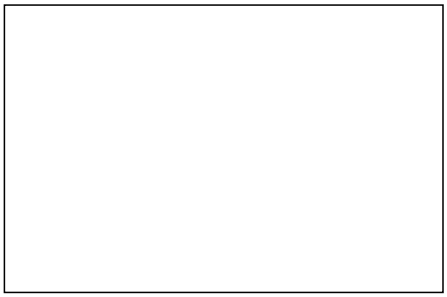


Artefact R

{T}, sacrifiez le Sablier d'écurage : Détruisez tous les permanents excepté les artefacts et les terrains. N'activez que pendant votre entretien.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haine {3}{B}{B}

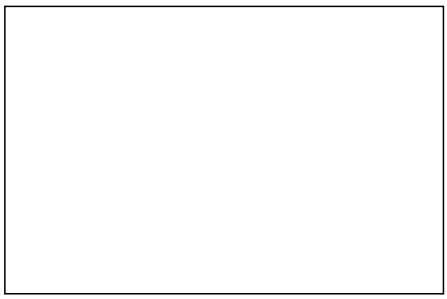


Éphémère R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez X points de vie.
Une créature ciblée gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani, meneur de la bande {1}{W}{W}



Planeswalker : Ajani M

{+1} : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

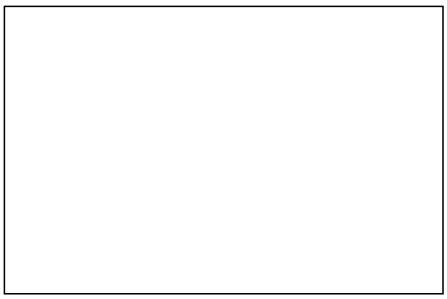
{-3} : Une créature ciblée acquiert le vol et la double initiative jusqu'à la fin du tour.

{-8} : Créez X jetons de créature 2/2 blanche Chat, X étant votre total de points de vie.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Afflux de sang {2}{R}



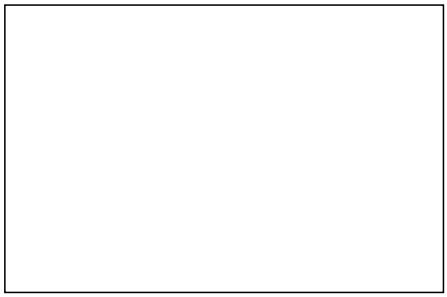
Éphémère U

Une créature ciblée gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frénésie fatale {2}{R}

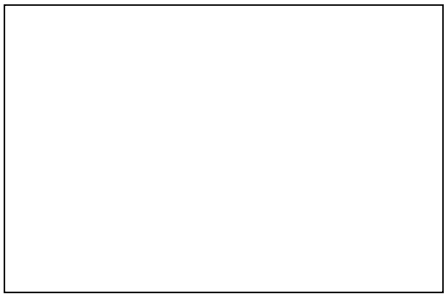


Éphémère R

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert le piétinement et gagne +X/+0, X étant sa force. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage de bataille temurienne {1}{R}

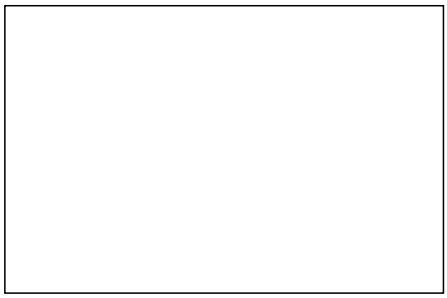


Éphémère C

Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.
<i>Férocité</i> ? Cette créature acquiert aussi le piétinement jusqu'à la fin du tour si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur psychotique {1}{R}

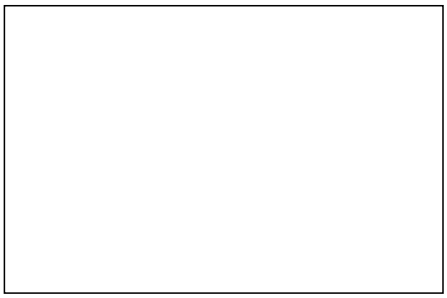


Éphémère C

Une créature multicolore ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil {W}



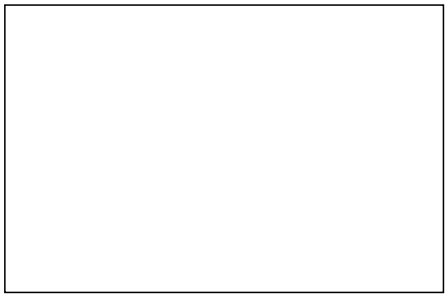
Éphémère U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays {W}

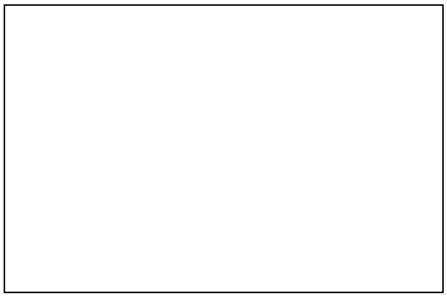


Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annulation angoissée {1}{W}{B}

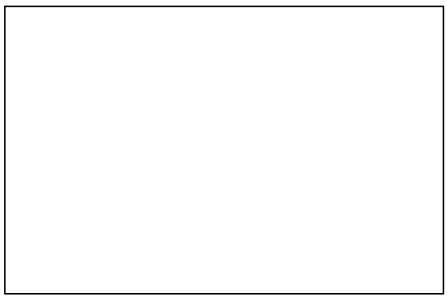


Éphémère R

Exilez un permanent non-terrain ciblé. Vous perdez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sans une égratignure {W}

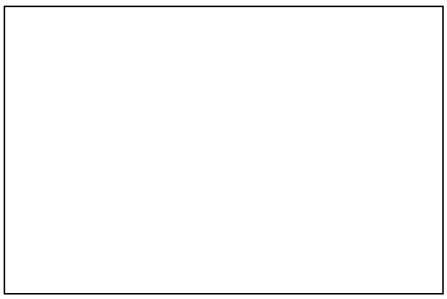


Éphémère U

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Boros {R}{W}



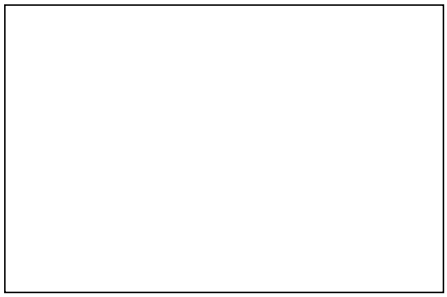
Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.
? Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
? Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destruction totale {2}{W}{B}

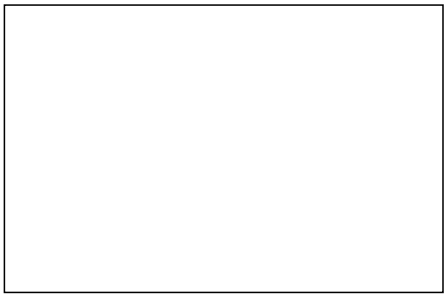


Éphémère R

Exilez un permanent non-terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usure // Déchiqueture {1}{R}{W}



Éphémère U

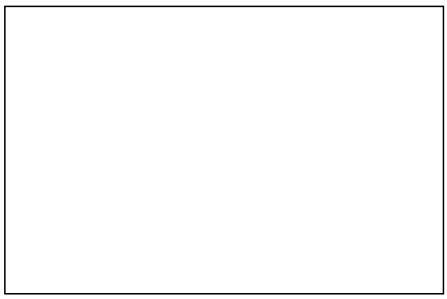
<b>Usure</b>
{1}{R}
Détruisez un artefact ciblé.

<b>Déchiqueture</b>
{W}
Détruisez un enchantement ciblé.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Double tranche {1}{RW}

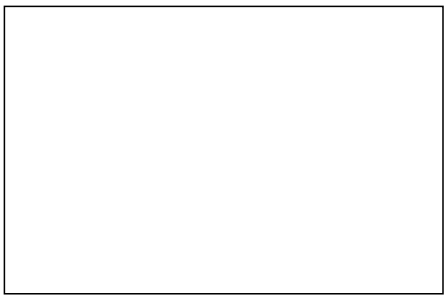


Éphémère C

Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour. (Elle inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peste {2}{B}{B}



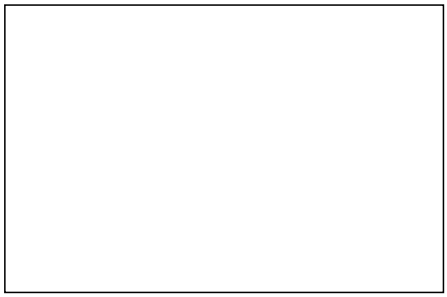
Enchantement U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rira bien qui rira le dernier {2}{B}{B}

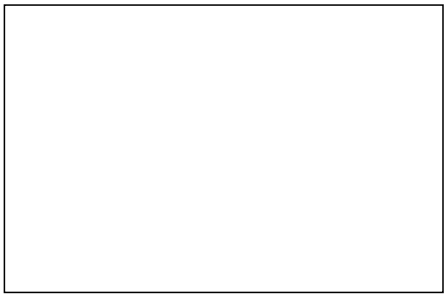


Enchantement R

À chaque fois qu'un permanent autre que Rira bien qui rira le dernier est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, Rira bien qui rira le dernier inflige 1 blessure à chaque créature et à chaque joueur.
Quand il n'y a pas de créatures sur le champ de bataille, sacrifiez Rira bien qui rira le dernier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyrohépathite {2}{R}{R}

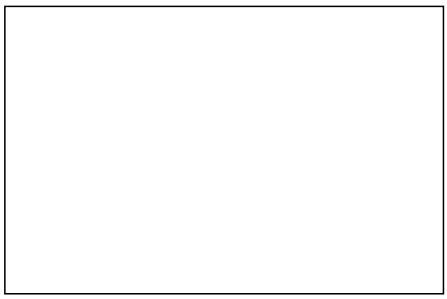


Enchantement U

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

Soif éternelle {1}{B}

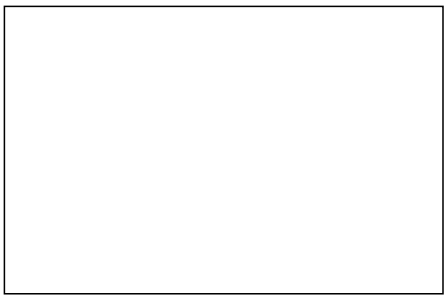


Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée a le lien de vie et « À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effondrement planaire {1}{W}



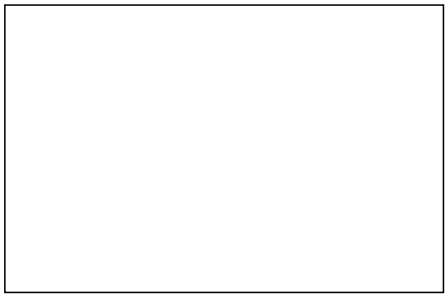
Enchantement R

Au début de votre entretien, s'il y a quatre créatures ou plus sur le champ de bataille, sacrifiez l'Effondrement planaire et détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nodules de porphyre {W}

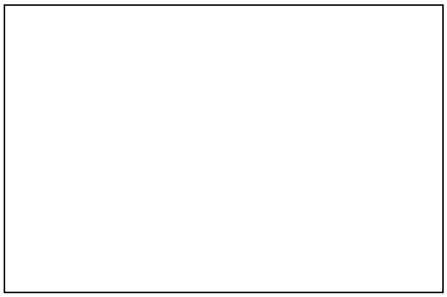


Enchantement R

Au début de votre entretien, détruisez la créature avec la force la plus faible. Elle ne peut pas être régénérée. Si au moins deux créatures partagent la force la plus faible, vous choisissez l'une d'elles.
Quand il n'y a pas de créature sur le champ de bataille, sacrifiez les Nodules de porphyre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don d'Orzhova {1}{WB}{WB}

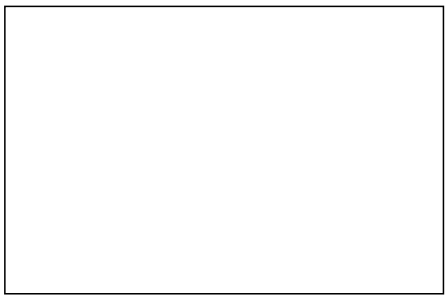


Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a le vol et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paria {2}{W}

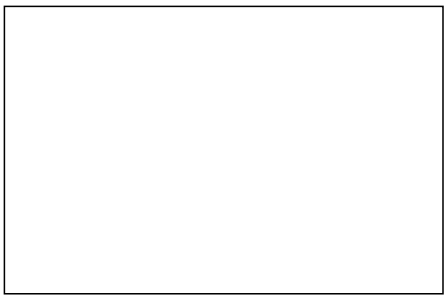


Enchantement : aura R

Enchanter : creature
Toutes les blessures qui devraient vous être infligées sont infligées à la créature enchantée à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Initiative pour la légion {R}{W}



Enchantement M

Les créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+0.
Les créatures blanches que vous contrôlez gagnent +0/+1.

{R}{W}, Exilez l'Initiative pour la légion : Exilez toutes les créatures que vous contrôlez. Au début du prochain combat, renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous le contrôle de leur propriétaires, et ces créatures acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast