

Culpabilivore {3}{B}{B}

Créature : horreur R

Peur

À chaque fois que le Culpabilivore attaque et n'est pas bloqué, le joueur défenseur perd 1 point de vie pour chaque carte dans son cimetière.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon mage {5}{R}{R}

Créature : dragon et sorcier R

Vol

À chaque fois que le Dragon mage inflige des blessures de combat à un joueur, chaque joueur se défait de sa main, puis pioche sept cartes.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde-chasse {3}{G}

Créature : elfe U

Quand le Garde-chasse meurt, vous pouvez l'exiler. Si vous faites ainsi, révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz une carte de créature. Mettez cette carte sur le champ de bataille et mettez toutes les autres cartes révélées de cette manière dans votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître espion goblin {2}{R}

Créature : goblin et grelin R

Initiative

Au début de l'étape de fin de chaque adversaire, ce joueur crée un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin avec « Les créatures que vous contrôlez attaquent à chaque combat si possible. »

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chroniqueur d'éons

{3}{U}{U}



Créature : avatar

R

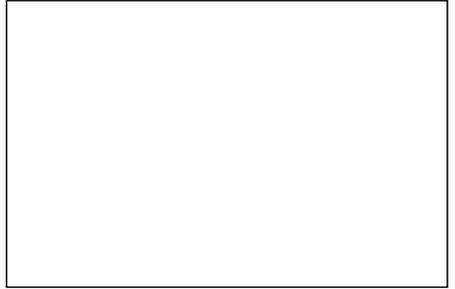
La force et l'endurance du Chroniqueur d'éons sont chacune égale au nombre de cartes dans votre main. Suspension X ? {X}{3}{U}. X ne peut pas être 0. À chaque fois qu'un marqueur « temps » est retiré du Chroniqueur d'éons pendant qu'il est exilé, piochez une carte.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aberration dévorante

{3}{U}{B}



Créature : horreur

R

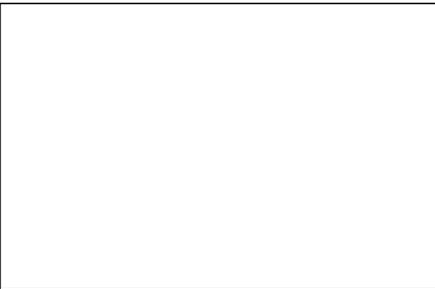
La force et l'endurance de l'Aberration dévorante sont chacune égales au nombre de cartes dans les cimetières de vos adversaires. À chaque fois que vous lancez un sort, chaque adversaire révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à révéler une carte de terrain, puis il met ces cartes dans son cimetière.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite de l'académie

{3}{U}



Créature : humain et sorcier

R

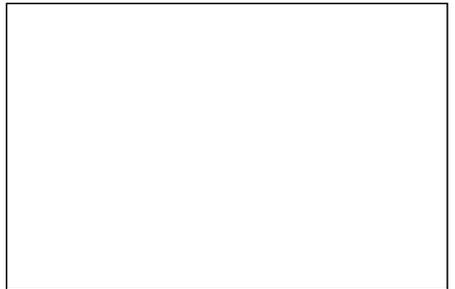
L'Élite de l'académie arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle, X étant le nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans tous les cimetières. {2}{U}, retirez un marqueur +1/+1 de l'Élite de l'académie : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chimère de l'horizon

{2}{G}{U}



Créature : chimère

U

Flash

Vol, piétinement

À chaque fois que vous piochez une carte, vous gagnez 1 point de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe aux Nattes sanguinolentes

{2}{R}{G}

Créature : elfe et berserker

U

Célérité

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narth de Feuilledor

{3}{B}{G}

Créature légendaire : elfe et guerrier

R

Au début de votre entretien, vous pouvez faire que l'adversaire ciblé se défausse d'une carte au hasard. À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kydele, élue de Kruphix

{2}{G}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

M

{T} : Ajoutez {C} pour chaque carte que vous avez piochée ce tour-ci.

Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nephilim brill?il

{U}{B}{R}{G}

Créature : nephilim

R

À chaque fois que le Nephilim brill?il inflige des blessures de combat à un joueur, piochez autant de cartes. {1}, défaussez-vous d'une carte : Le Nephilim brill?il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle annelé

{G}{U}



Créature : serpent et elfe et druide

C

Quand l'Oracle annelé arrive sur le champ de bataille, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez cette carte dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tyran de sang

{4}{U}{B}{R}



Créature : vampire

R

Vol, piétinement

Au début de votre entretien, chaque joueur perd 1 point de vie. Mettez un marqueur +1/+1 sur le Tyran de sang pour chaque 1 point de vie perdu de cette manière.

À chaque fois qu'un joueur perd la partie, mettez cinq marqueurs +1/+1 sur le Tyran de sang.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcier à cornes d'étherium

{4}{U}{R}



Créature-artefact : minotaure et sorcier

R

{1}{U}{R} : Renvoyez le Sorcier à cornes d'étherium dans la main de son propriétaire.

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armée des damnés

{5}{B}{B}{B}



Rituel

M

Créez treize jetons de créature 2/2 noire Zombie engagés.

Flashback {7}{B}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exiliez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conscription abominable

{5}{B}{B}



Rituel

M

Exilez toutes les cartes de créatures du cimetière d'un joueur ciblé dans un tas face cachée, mélangez-le, puis manifestez ces cartes. (Pour manifester une carte, mettez-la sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divertissement cruel

{6}{B}



Rituel

R

Choisissez un joueur ciblé et un autre joueur ciblé. Le premier joueur contrôle le deuxième pendant le prochain tour du deuxième joueur, et le deuxième joueur contrôle le premier pendant le prochain tour du premier joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dans le sillage de Garruk

{7}{B}{B}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures que vous ne contrôlez pas et tous les planeswalkers que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pensées séparatrices

{2}{B}



Rituel

U

Détruisez une créature ciblée. Vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de marqueurs sur cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Errances lointaines

{2}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Seuil ? S'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière, à la place, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée dévastatrice

{3}{U}{U}



Rituel

R

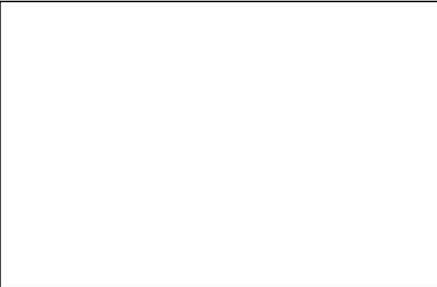
Renvoyez tous les permanents non-terrain dans les mains de leurs propriétaires.

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

Passé enflammé

{3}{R}



Rituel

R

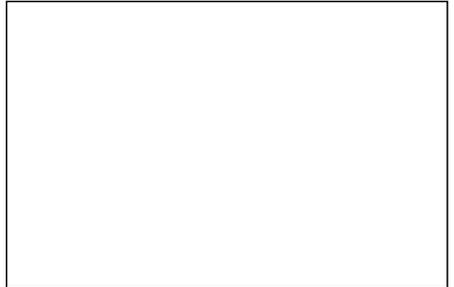
Chaque carte d'éphémère et de rituel de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.

Flashback {4}{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouleversement grave

{4}{B}{R}



Rituel

U

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Elle acquiert la célérité.

Recyclage de terrain de base {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décimation

{2}{R}{G}



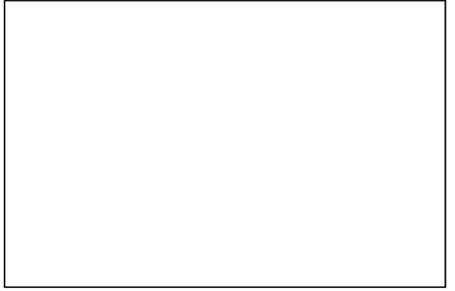
Rituel

R

Détruisez un artefact ciblé, une créature ciblée, un enchantement ciblé et un terrain ciblé. (Vous ne pouvez pas lancer ce sort à moins que vous n'ayez des choix légaux pour toutes ses cibles.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnarium de Rakdos



Terrain

U

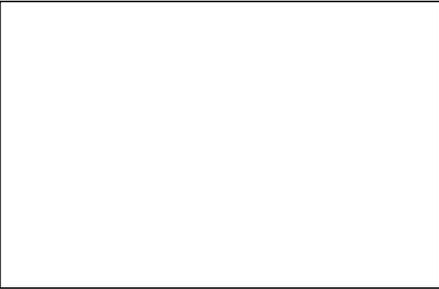
Le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Bivouac de frontière



Terrain

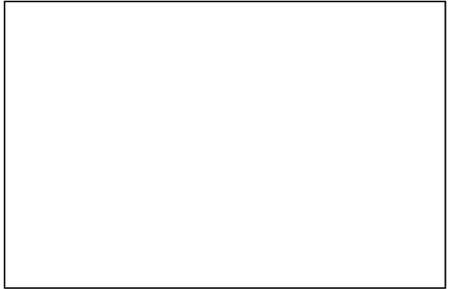
U

Le Bivouac de frontière arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression de jungle



Terrain

C

La Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



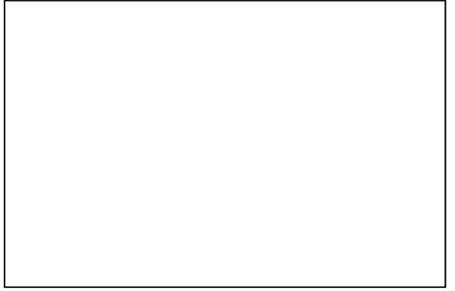
Terrain

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



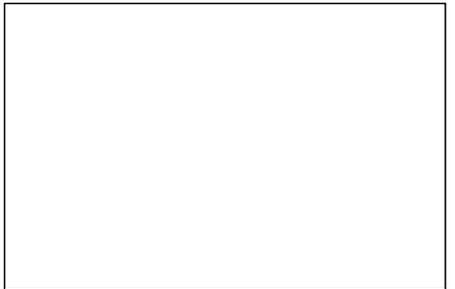
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

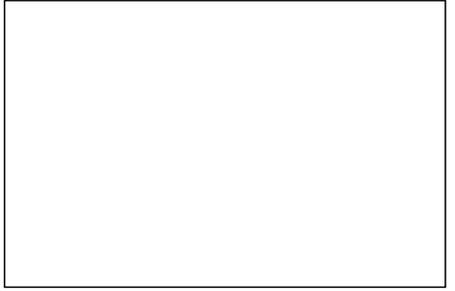


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

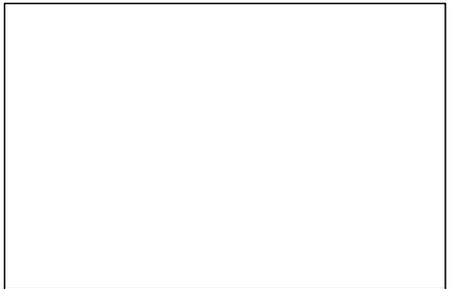


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes cendreuses



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

Recyclage de terrain de base {1} {{1}}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marigot lugubre



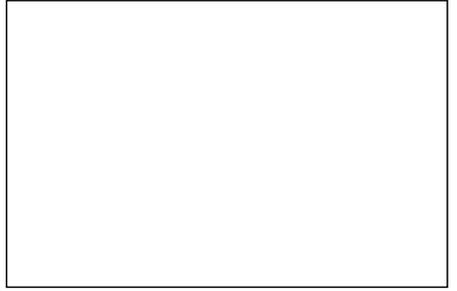
Terrain

C

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

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

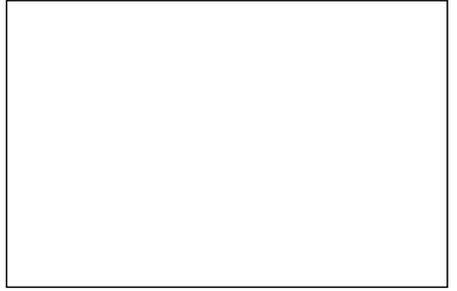


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

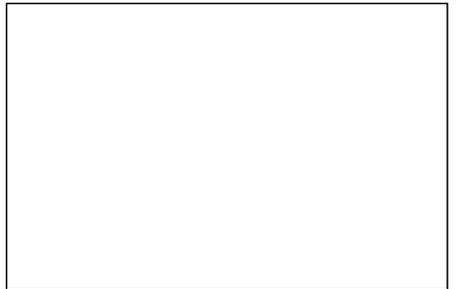


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais opulent



Terrain

U

Le Palais opulent arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B}, {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

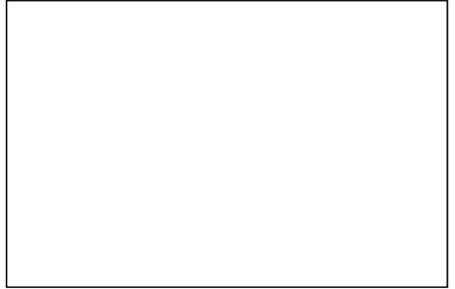
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Rakkos

{2}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



Terrain

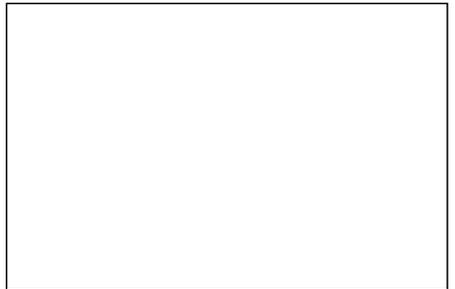
R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique

{3}



Artefact

R

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tas-boum

{4}



Artefact

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant

{3}



Artefact

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.
Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand numéro

{5}{B}



Éphémère

R

Témérité (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque adversaire.)
Détruisez deux créature ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion chaotique

{2}{R}

Éphémère

R

Le propriétaire d'un permanent ciblé le mélange à sa bibliothèque et révèle ensuite la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de permanent, il la met sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évacuation

{3}{U}{U}

Éphémère

R

Renvoyez toutes les créatures dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaîne de vapeur

{U}

Éphémère

U

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

Ancienne excavation

{2}{U}{B}

Éphémère

U

Piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes dans votre main, puis défaussez-vous d'une carte pour chaque carte piochée de cette manière.
Recyclage de terrain de base {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Rakdos

{B}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

? Détruisez un artefact ciblé.

? Chaque créature inflige 1 blessure à son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourgeoisement

{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire joue un terrain, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve bitumeuse

{3}{B}{R}

Éphémère

U

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

La Salve bitumeuse inflige 4 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fugue hystérique

{3}{R}

Enchantement : aura

U

Enchanter : permanent

Quand la Fugue hystérique arrive sur le champ de bataille ou au début de votre entretien, acquérez le contrôle du permanent enchanté jusqu'à la fin du tour. Dégagez ce permanent. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

