

Colosse de pestacier

{12}

Créature-artefact : phyrexian et golem

M

Piétinement, infection, indestructible

Si le Colosse de pestacier devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révélez le Colosse de pestacier et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kozilek, Boucher de la Vérité

{10}

Créature légendaire : eldrazi

M

Quand vous lancez ce sort, piochez quatre cartes.

Annihlateur 4 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie quatre permanents.)

Quand Kozilek, Boucher de la Vérité est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emrakul, Déchirure des Éons

{15}

Créature légendaire : eldrazi

M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Quand vous lancez ce sort, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Vol, protection contre les sorts qui ont au moins une couleur, annihlateur 6

Quand Emrakul, Déchirure des Éons est mis dans un cimetière depuis n'importe où, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

15/15

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ulamog, l'Épicycle Infini

{11}

Créature légendaire : eldrazi

M

Quand vous lancez ce sort, détruisez un permanent ciblé.

Indestructible

Annihlateur 4 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie quatre permanents.)

Quand Ulamog est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque. Quand vous lancez ce sort, détruisez un permanent ciblé.

Indestructible


Annihlateur 4 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie quatre permanents.)

Quand Ulamog est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ulamog, la Voracité insatiable {10}




Créature légendaire : eldrazi **M**  
Quand vous lancez ce sort, exilez deux permanents ciblés.

Indestructible  
À chaque fois qu'Ulamog, la Voracité insatiable attaque, le joueur défenseur exile les vingt cartes du dessus de sa bibliothèque.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

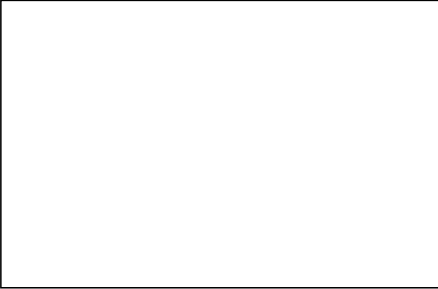
Chair à dragon {1}{R}



Rituel **C**  
Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

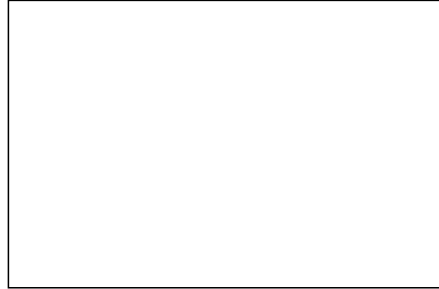
Chair à dragon {1}{R}



Rituel **C**  
Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair à dragon {1}{R}



Rituel **C**  
Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair à dragon

{1}{R}

Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Créativité indomptable

{X}{R}{R}{R}

Rituel

M

Détruisez X artefacts ciblés et/ou créatures ciblées. Pour chaque permanent détruit de cette manière, son contrôleur révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'une carte de créature ou d'artefact soit révélée et exile cette carte. Ces joueurs mettent les cartes exilées sur le champ de bataille, puis mélangent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Créativité indomptable

{X}{R}{R}{R}

Rituel

M

Détruisez X artefacts ciblés et/ou créatures ciblées. Pour chaque permanent détruit de cette manière, son contrôleur révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'une carte de créature ou d'artefact soit révélée et exile cette carte. Ces joueurs mettent les cartes exilées sur le champ de bataille, puis mélangent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Créativité indomptable

{X}{R}{R}{R}

Rituel

M

Détruisez X artefacts ciblés et/ou créatures ciblées. Pour chaque permanent détruit de cette manière, son contrôleur révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'une carte de créature ou d'artefact soit révélée et exile cette carte. Ces joueurs mettent les cartes exilées sur le champ de bataille, puis mélangent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Créativité indomptable

{X}{R}{R}{R}



Rituel

M

Détruisez X artefacts ciblés et/ou créatures ciblées. Pour chaque permanent détruit de cette manière, son contrôleur révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'une carte de créature ou d'artefact soit révélée et exile cette carte. Ces joueurs mettent les cartes exilées sur le champ de bataille, puis mélangent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impact de Fracassecrâne

{X}{R}{R}



Rituel

M

L'Impact de Fracassecrâne inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre jusqu'à deux cibles, créatures et/ou planeswalkers. Si X est supérieur ou égal à 6, l'Impact de Fracassecrâne inflige deux fois X blessures réparties comme vous le désirez entre ces cibles à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impact de Fracassecrâne

{X}{R}{R}



Rituel

M

L'Impact de Fracassecrâne inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre jusqu'à deux cibles, créatures et/ou planeswalkers. Si X est supérieur ou égal à 6, l'Impact de Fracassecrâne inflige deux fois X blessures réparties comme vous le désirez entre ces cibles à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transfiguration

{3}{R}



Rituel

R

Exilez la créature ciblée. Le contrôleur de cette créature révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de créature. Ce joueur met cette carte sur le champ de bataille, puis mélange le reste dans sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transfiguration

{3}{R}

Rituel

R

Exilez la créature ciblée. Le contrôleur de cette créature révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de créature. Ce joueur met cette carte sur le champ de bataille, puis mélange le reste dans sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Preuve irréfutable

{U}

Rituel

C

Créez un jeton de créature 0/3 bleue Crabe. Enquêtez. (Créez un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Polymorphisme

{3}{U}

Rituel

R

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Son contrôleur révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de créature. Ce joueur met cette carte sur le champ de bataille, puis mélange toutes les autres cartes révélées de cette manière dans sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Preuve irréfutable

{U}

Rituel

C

Créez un jeton de créature 0/3 bleue Crabe. Enquêtez. (Créez un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Preuve irréfutable

{U}



Rituel

C

Créez un jeton de créature 0/3 bleue Crabe.  
Enquêtez. (Créez un jeton d'artefact incolore Indice avec «  
{2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rejet inhumain

{1}{U}



Rituel

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de  
son propriétaire.  
Amassez des zombies 1. (Mettez un marqueur +1/+1 sur  
une armée que vous contrôlez. C'est aussi un zombie. Si  
vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de créature  
0/0 noire Zombie et Armée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Preuve irréfutable

{U}



Rituel

C

Créez un jeton de créature 0/3 bleue Crabe.  
Enquêtez. (Créez un jeton d'artefact incolore Indice avec «  
{2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rejet inhumain

{1}{U}



Rituel

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de  
son propriétaire.  
Amassez des zombies 1. (Mettez un marqueur +1/+1 sur  
une armée que vous contrôlez. C'est aussi un zombie. Si  
vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de créature  
0/0 noire Zombie et Armée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

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

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

Passage de Planerive



Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bûcher funéraire cathartique

{1}{R}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Le Bûcher funéraire cathartique inflige 3 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

? Défaussez-vous de jusqu'à deux cartes, puis piochez autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Planerive



Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bûcher funéraire cathartique

{1}{R}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Le Bûcher funéraire cathartique inflige 3 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

? Défaussez-vous de jusqu'à deux cartes, puis piochez autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bûcher funéraire cathartique

{1}{R}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Le Bûcher funéraire cathartique inflige 3 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

? Défaussez-vous de jusqu'à deux cartes, puis piochez autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bûcher funéraire cathartique

{1}{R}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Le Bûcher funéraire cathartique inflige 3 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

? Défaussez-vous de jusqu'à deux cartes, puis piochez autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}




Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


**Foudre** {R}



Éphémère C  
La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


**Contresort** {U}{U}



Éphémère U  
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


**Contresort** {U}{U}



Éphémère U  
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Contresort** {U}{U}



Éphémère U  
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faillie cyclonique

{1}{U}

Éphémère

R

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.  
Surcharge {6}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Izzet

{U}{R}

Éphémère

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faillie cyclonique

{1}{U}

Éphémère

R

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.  
Surcharge {6}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Izzet

{U}{R}

Éphémère

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Prismari

{1}{U}{R}



Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Le Commandement de Prismari inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

? Un joueur ciblé pioche deux cartes, puis se défausse de deux cartes.

? Un joueur ciblé crée un jeton Trésor.

? Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Prismari

{1}{U}{R}



Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Le Commandement de Prismari inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

? Un joueur ciblé pioche deux cartes, puis se défausse de deux cartes.

? Un joueur ciblé crée un jeton Trésor.

? Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Prismari

{1}{U}{R}



Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Le Commandement de Prismari inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

? Un joueur ciblé pioche deux cartes, puis se défausse de deux cartes.

? Un joueur ciblé crée un jeton Trésor.

? Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Prismari

{1}{U}{R}



Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Le Commandement de Prismari inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

? Un joueur ciblé pioche deux cartes, puis se défausse de deux cartes.

? Un joueur ciblé crée un jeton Trésor.

? Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Titan de la fournaise

{4}{R}{R}

Créature : géant

R

{R} : Le Titan de la fournaise gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que le Titan de la fournaise arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, il inflige 3 blessures réparties comme vous le désirez entre une, deux ou trois cibles.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jin-Gitaxias, augure du Noyau

{8}{U}{U}

Créature légendaire : praetor

M

Flash

Au début de votre étape de fin, piochez sept cartes.

La taille maximale de la main de chaque adversaire est réduite de sept.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur brisecoque

{5}{U}{U}

Créature : kraken et horreur

R

Flash

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

À chaque fois que vous lancez un sort, choisissez jusqu'à l'un ?

? Renvoyez un sort ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.

? Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

7/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit au premier né

{R}

Rituel

U

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 jusqu'à la fin du tour.

Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur des dieux

{1}{R}{R}

Rituel

R

La Fureur des dieux inflige 3 blessures à chaque créature. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra Nalaàr

{3}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra

M

{+1} : Chandra Nalaàr inflige 1 blessure à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé.

{-X} : Chandra Nalaàr inflige X blessures à une créature ciblée.

{-8} : Chandra Nalaàr inflige 10 blessures à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé et à chaque créature que ce joueur contrôle ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne guide-âmes

{1}

Artefact

U

Quand cet artefact arrive sur le champ de bataille, exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

{T}, sacrifiez cet artefact : Exilez le cimetière de chaque adversaire.

{1}, {T}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, torche de la défiance

{2}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra

M

{+1} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer cette carte. Si vous ne le faites pas, Chandra, torche de la défiance inflige 2 blessures à chaque adversaire.

{+1} : Ajoutez {R}{R}.

{-3} : Chandra, torche de la défiance inflige 4 blessures à une créature ciblée.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort, cet emblème inflige 5 blessures à  ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, le sculpteur de l'esprit

{2}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

M

{+2} : Regarde la carte du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte en dessous de la bibliothèque de ce joueur.

{+0} : Piochez trois cartes, puis mettez deux cartes de votre main au dessus de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

{-1} : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

{-12} : Exilez toutes les cartes de la bibliothèque d'un joueur ciblé, puis ce joueur mélange sa main avec sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

bibliothèque.

Bouleversement de réalité

{1}{U}

Éphémère

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fissuration

{1}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? La Fissuration inflige 3 blessures à une créature ciblée.

? Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement cryptique

{1}{U}{U}{U}

Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Contrecarrez un sort ciblé.

? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

? Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.

? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérité résonnante

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaque d'armure en lazotèpe

{1}{U}

Éphémère

U

Amassez des zombies 1. (Mettez un marqueur +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un zombie. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.)

Vous et les permanents que vous contrôlez acquérez la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Ce permanent ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast