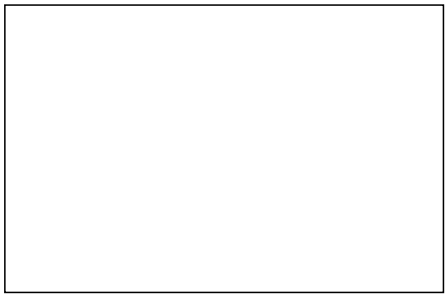
Fureur des dieux {1}{R}{R}

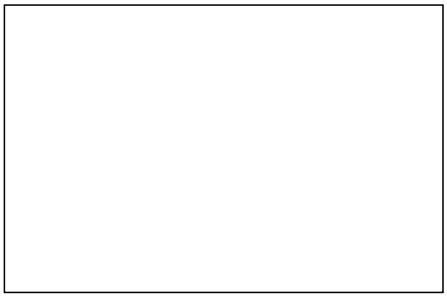


Rituel R

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

Verdict suprême {1}{W}{W}{U}

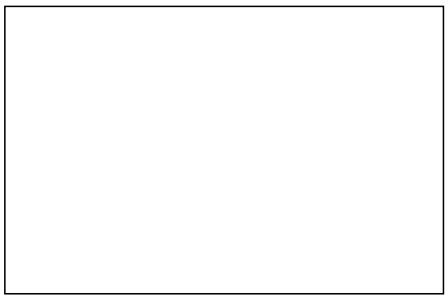


Rituel R

Ce sort ne peut pas être contrecarré. Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur des dieux {1}{R}{R}

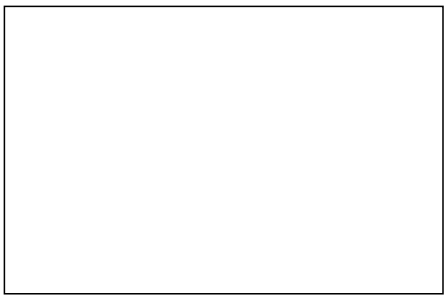


Rituel R

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

Verdict suprême {1}{W}{W}{U}



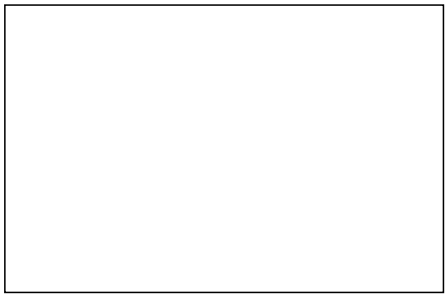
Rituel R

Ce sort ne peut pas être contrecarré. Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême {1}{W}{W}{U}

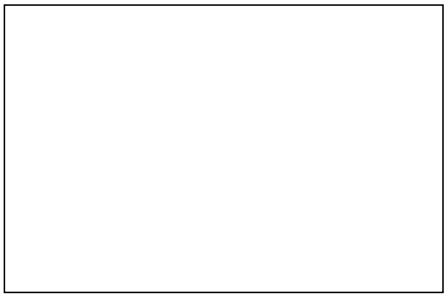


Rituel R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur

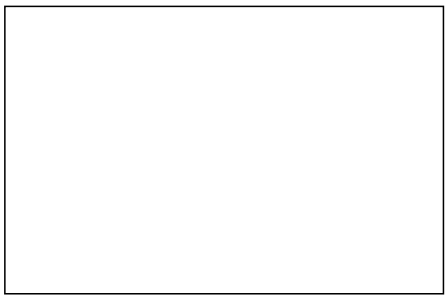


Terrain : île et montagne R

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

Verdict suprême {1}{W}{W}{U}

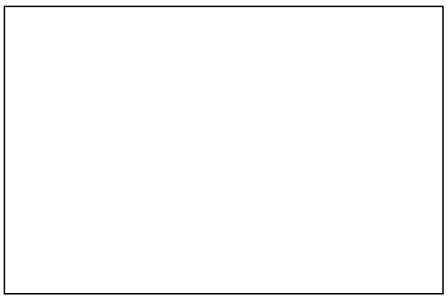


Rituel R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur

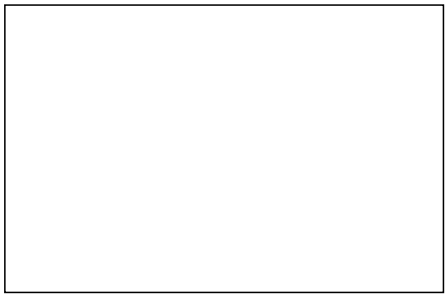


Terrain : île et montagne R

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

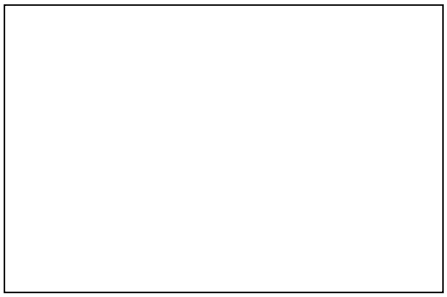


Terrain : île et montagne R

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

Fonderie sacrée

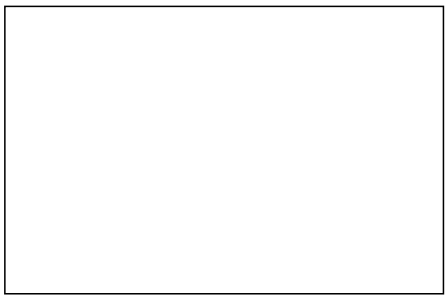


Terrain : montagne et plaine R

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

Conduits de vapeur

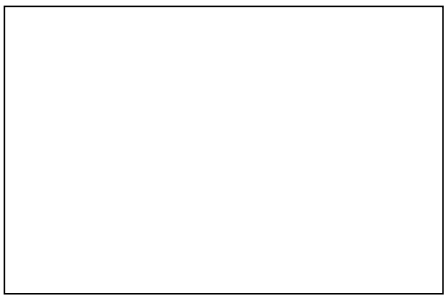


Terrain : île et montagne R

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

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

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

Fontaine sacrée

Terrain : plaine et île R

Au moment où la Fontaine 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

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

Fontaine sacrée

Terrain : plaine et île R

Au moment où la Fontaine 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

Fontaine sacrée

Terrain : plaine et île R

Au moment où la Fontaine 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

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée

Terrain : plaine et île R

Au moment où la Fontaine 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

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

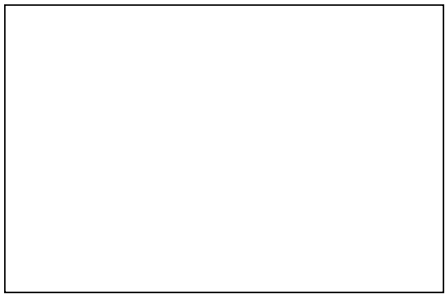
Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

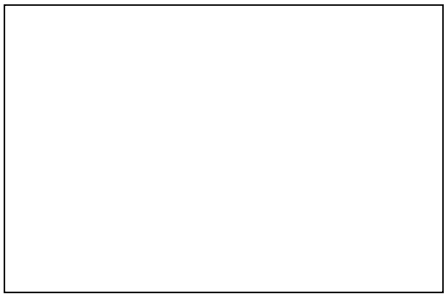


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du triomphe

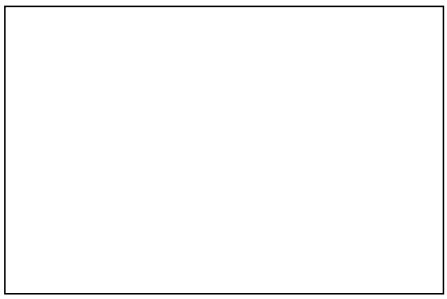


Terrain **R**

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

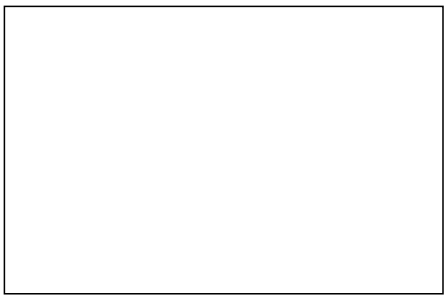


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du triomphe



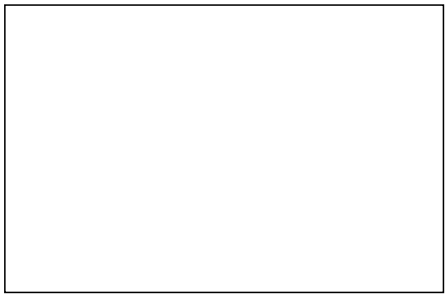
Terrain **R**

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du triomphe

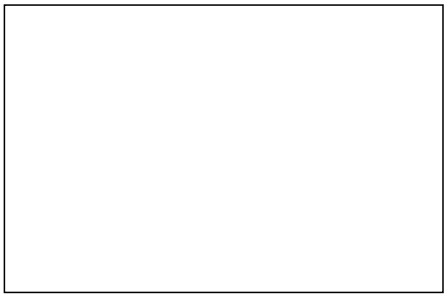


Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, pyromaîtresse {2}{R}{R}



Planeswalker légendaire : Chandra M

{+1} : Chandra, pyromaîtresse inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker, et 1 blessure à jusqu'à une créature ciblée que ce joueur ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle. Cette créature ne peut pas bloquer ce tour-ci.

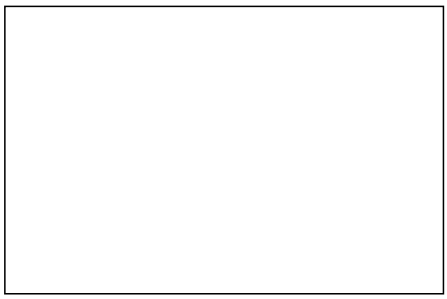
{+0} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la jouer ce tour-ci.

{-7} : Exilez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. Choisissez une carte d'éphémère ou de rituel exilée de cette manière et copiez-la trois fois. Vous pouvez lancer les copies sans payer leur coût de mana.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du triomphe

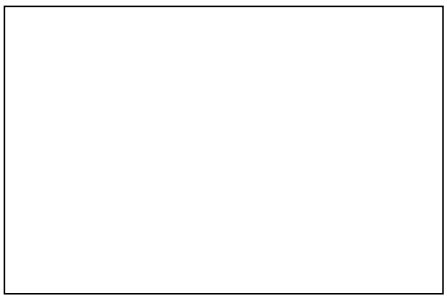


Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, architecte des pensées {2}{U}{U}



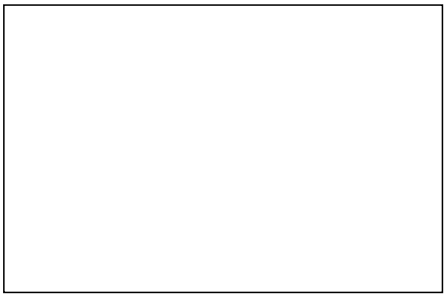
Planeswalker légendaire : Jace M

+1: Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle attaque, elle gagne -1/-0 jusqu'à la fin du tour.
-2: Révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez l'un d'eux dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.
-8: Pour chaque joueur, cherchez dans la bibliothèque de ce joueur une carte non-terrain et exilez-la, puis ce joueur mélange. Vous pouvez lancer ces cartes sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, architecte des pensées {2}{U}{U}

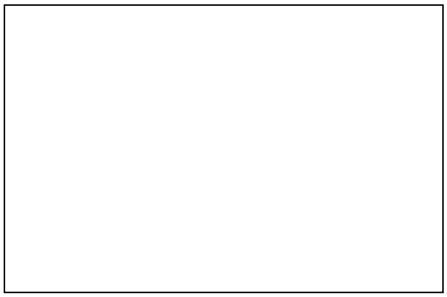


Planeswalker légendaire : Jace M

+1: Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle attaque, elle gagne -1/-0 jusqu'à la fin du tour.
-2: Révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez l'un d'eux dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.
-8: Pour chaque joueur, cherchez dans la bibliothèque de ce joueur une carte non-terrain et exilez-la, puis ce joueur mélange. Vous pouvez lancer ces cartes sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, expert en mémoire {3}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Jace M

{+1} : Piochez une carte. Un joueur ciblé meule une carte.

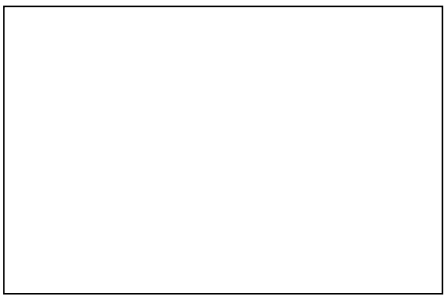
{+0} : Un joueur ciblé meule dix cartes.

{-7} : N'importe quel nombre de joueurs ciblés piochent chacun vingt cartes.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, architecte des pensées {2}{U}{U}

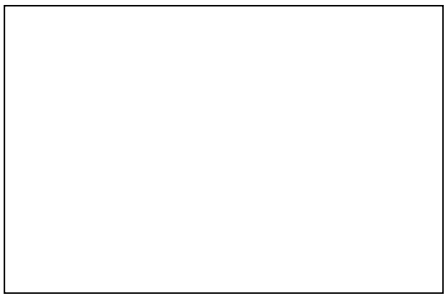


Planeswalker légendaire : Jace M

+1: Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle attaque, elle gagne -1/-0 jusqu'à la fin du tour.
-2: Révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez l'un d'eux dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.
-8: Pour chaque joueur, cherchez dans la bibliothèque de ce joueur une carte non-terrain et exilez-la, puis ce joueur mélange. Vous pouvez lancer ces cartes sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, expert en mémoire {3}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Jace M

{+1} : Piochez une carte. Un joueur ciblé meule une carte.

{+0} : Un joueur ciblé meule dix cartes.

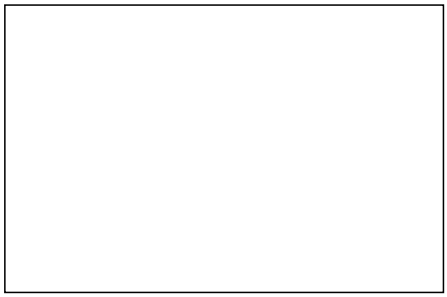
{-7} : N'importe quel nombre de joueurs ciblés piochent chacun vingt cartes.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elspeth, championne du Soleil {4}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Elspeth M

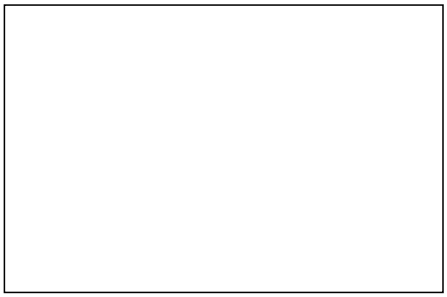
{+1} : Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

{-3} : Détruisez toutes les créatures de force supérieure ou égale à 4.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont le vol. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elspeth, championne du Soleil {4}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Elspeth M

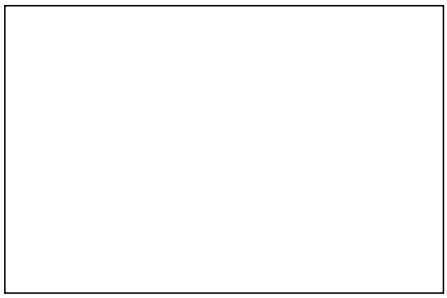
{+1} : Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

{-3} : Détruisez toutes les créatures de force supérieure ou égale à 4.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont le vol. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elspeth, championne du Soleil {4}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Elspeth M

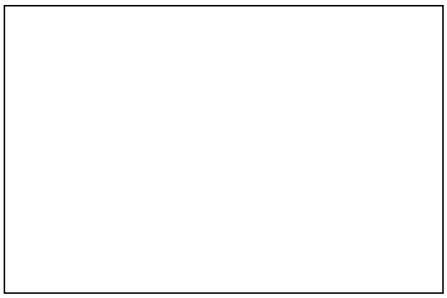
{+1} : Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

{-3} : Détruisez toutes les créatures de force supérieure ou égale à 4.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont le vol. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gideon, Champion de la justice {2}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Gideon M

{+1} : Mettez un marqueur « loyauté » sur Gideon, Champion de la justice pour chaque créature contrôlée par l'adversaire ciblé.

{+0} : Jusqu'à la fin du tour, Gidéon, Champion de la justice devient une créature indestructible Humain et Soldat dont la force et l'endurance sont chacune égales au nombre de marqueurs « loyauté » sur lui. C'est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

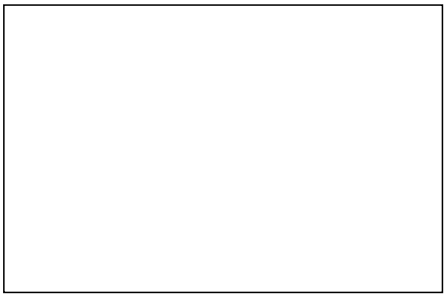
{-15} : Exilez tous les autres permanents.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ral Zarek {2}{U}{R}



Planeswalker légendaire : Ral M

{+1} : Engagez un permanent ciblé, puis dégagez un autre permanent ciblé.

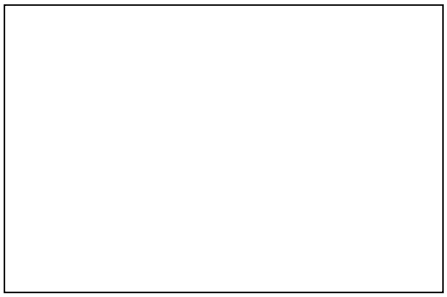
{-2} : Ral Zarek inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

{-7} : Jouez cinq fois à pile ou face. Jouez un tour supplémentaire après celui-ci à chaque fois que vous faites face.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ral Zarek {2}{U}{R}



Planeswalker légendaire : Ral M

{+1} : Engagez un permanent ciblé, puis dégagez un autre permanent ciblé.

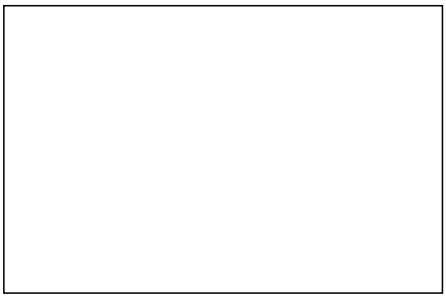
{-2} : Ral Zarek inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

{-7} : Jouez cinq fois à pile ou face. Jouez un tour supplémentaire après celui-ci à chaque fois que vous faites face.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ral Zarek {2}{U}{R}



Planeswalker légendaire : Ral M

{+1} : Engagez un permanent ciblé, puis dégagez un autre permanent ciblé.

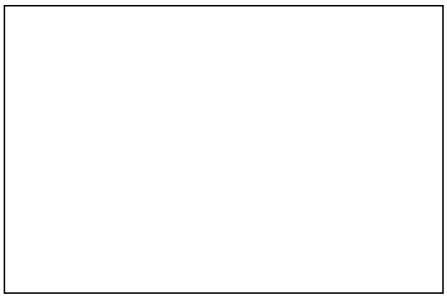
{-2} : Ral Zarek inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

{-7} : Jouez cinq fois à pile ou face. Jouez un tour supplémentaire après celui-ci à chaque fois que vous faites face.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma {1}{R}



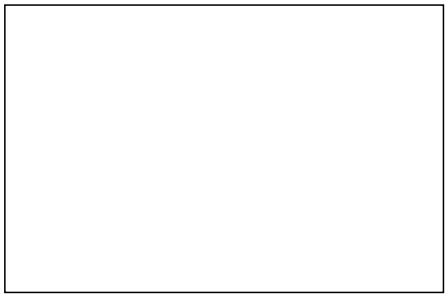
Éphémère C

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma {1}{R}

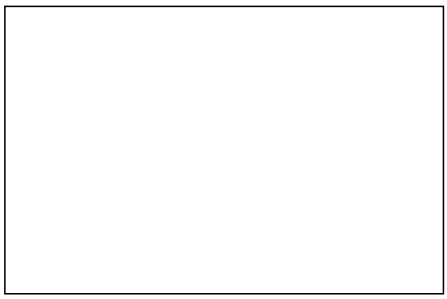


Éphémère **C**

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Azorius {W}{U}

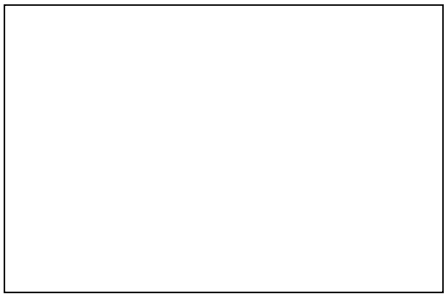


Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.
? Piochez une carte.
? Mettez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Azorius {W}{U}

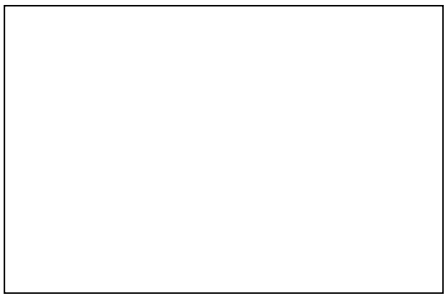


Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.
? Piochez une carte.
? Mettez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Azorius {W}{U}

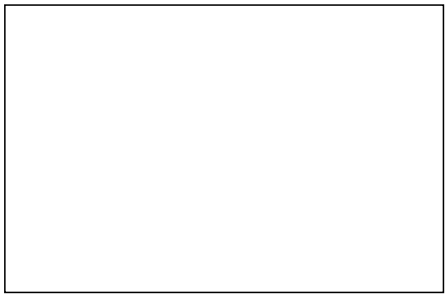


Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.
? Piochez une carte.
? Mettez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Izzet {U}{R}

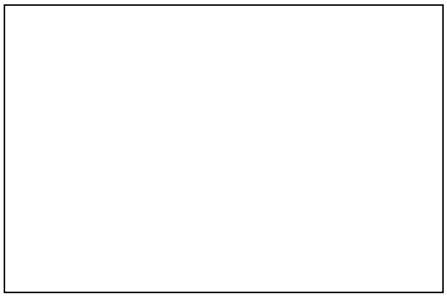


Éphémère U

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

Contreflux {U}{U}{R}

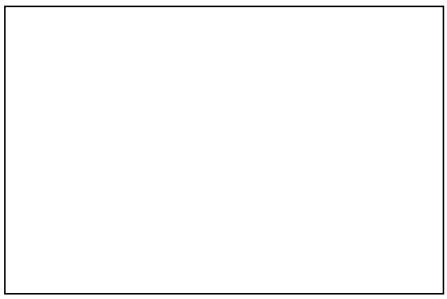


Éphémère R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Contrecarrez un sort ciblé que vous ne contrôlez pas.
Surcharge {1}{U}{U}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Izzet {U}{R}

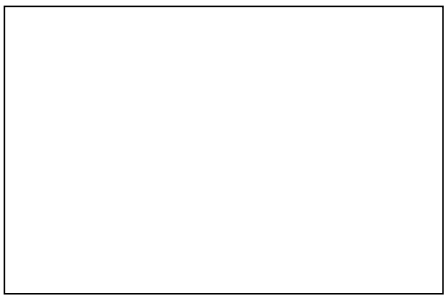


Éphémère U

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

Contreflux {U}{U}{R}



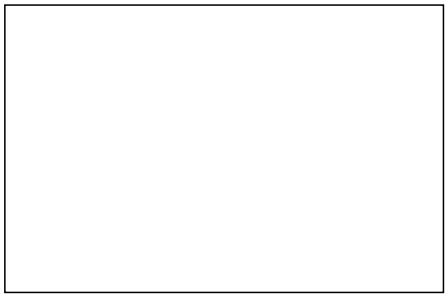
Éphémère R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Contrecarrez un sort ciblé que vous ne contrôlez pas.
Surcharge {1}{U}{U}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreflux {U}{U}{R}



Éphémère R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Contrecarrez un sort ciblé que vous ne contrôlez pas.
Surcharge {1}{U}{U}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

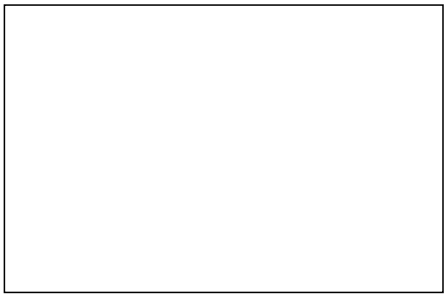
Révélation du sphinx {X}{W}{U}{U}

Éphémère M

Vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation du sphinx {X}{W}{U}{U}



Éphémère M

Vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation du sphinx {X}{W}{U}{U}

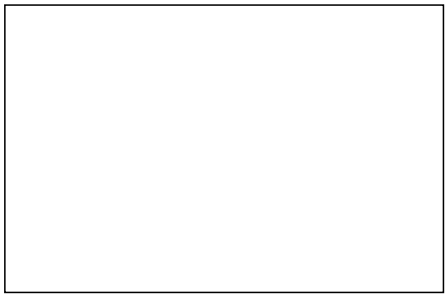
Éphémère M

Vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation du sphinx {X}{W}{U}{U}

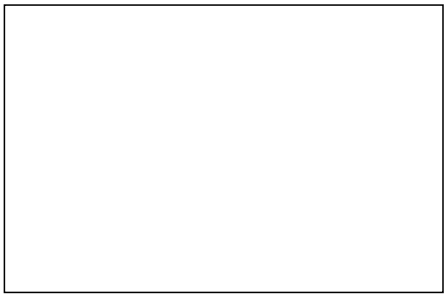


Éphémère M

Vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de détention {1}{W}{U}

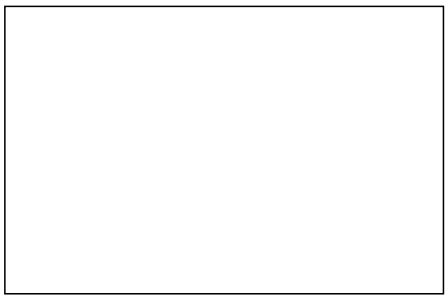


Enchantement R

Quand la Sphère de détention arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé qui n'est pas nommé Sphère de détention et tous les autres permanent ayant le même nom que ce permanent.
Quand la Sphère de détention quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de leur propriétaire, les cartes exilées sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de détention {1}{W}{U}

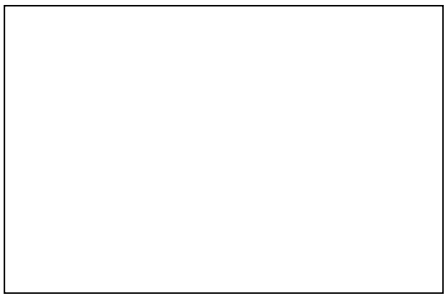


Enchantement R

Quand la Sphère de détention arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé qui n'est pas nommé Sphère de détention et tous les autres permanent ayant le même nom que ce permanent.
Quand la Sphère de détention quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de leur propriétaire, les cartes exilées sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de détention {1}{W}{U}

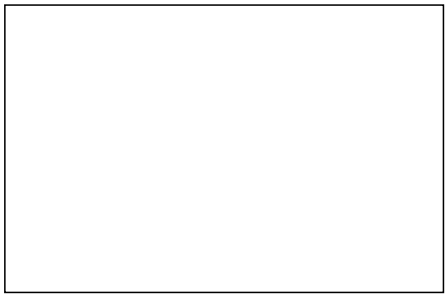


Enchantement R

Quand la Sphère de détention arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé qui n'est pas nommé Sphère de détention et tous les autres permanent ayant le même nom que ce permanent.
Quand la Sphère de détention quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de leur propriétaire, les cartes exilées sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de détention {1}{W}{U}

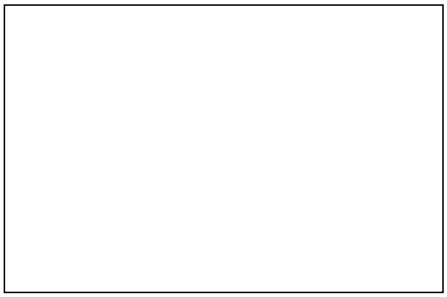


Enchantement R

Quand la Sphère de détention arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé qui n'est pas nommé Sphère de détention et tous les autres permanent ayant le même nom que ce permanent.
Quand la Sphère de détention quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de leur propriétaire, les cartes exilées sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éblouissement d'hérésie {1}{W}

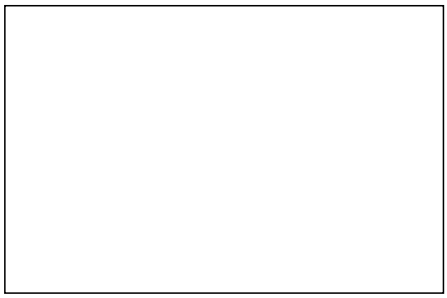


Rituel U

Exilez un permanent blanc ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éblouissement d'hérésie {1}{W}



Rituel U

Exilez un permanent blanc ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner {1}

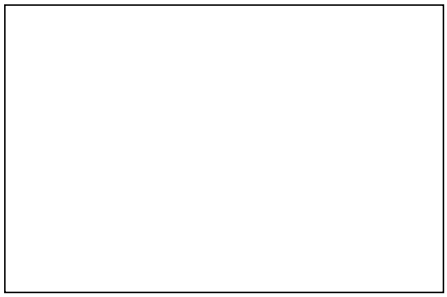
Artefact R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner {1}

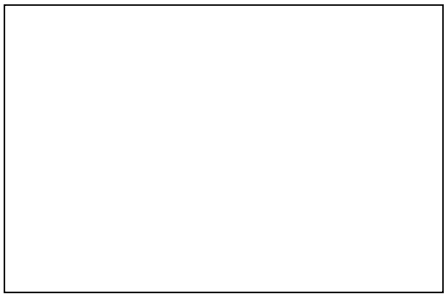


Artefact R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liquation {R}

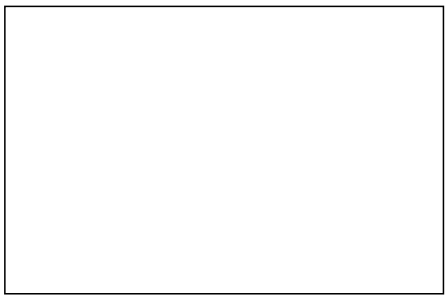


Éphémère C

Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liquation {R}

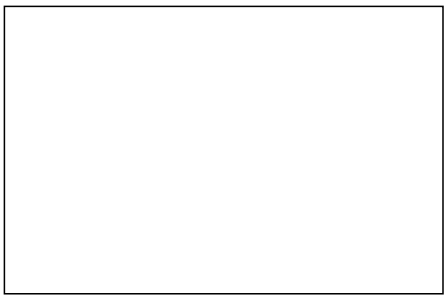


Éphémère C

Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contradiction {1}{U}



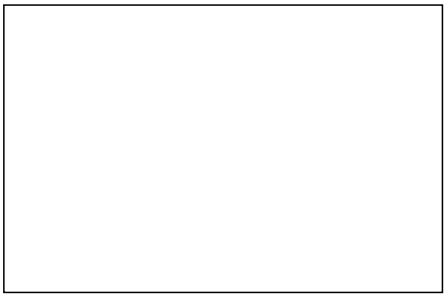
Éphémère U

Contrecarrez un sort bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contradiction {1}{U}

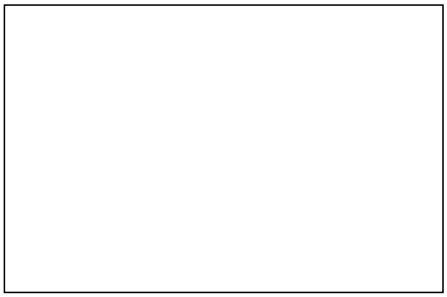


Éphémère U

Contrecarrez un sort bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contradiction {1}{U}

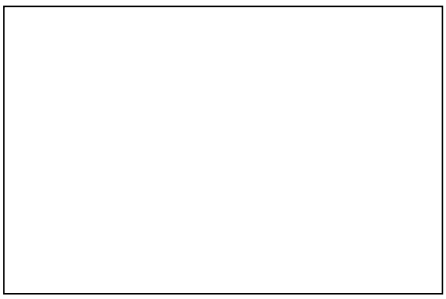


Éphémère U

Contrecarrez un sort bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contradiction {1}{U}

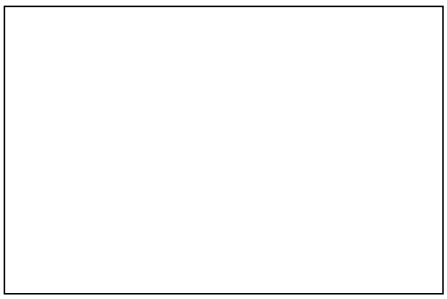


Éphémère U

Contrecarrez un sort bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissoudre {1}{U}{U}



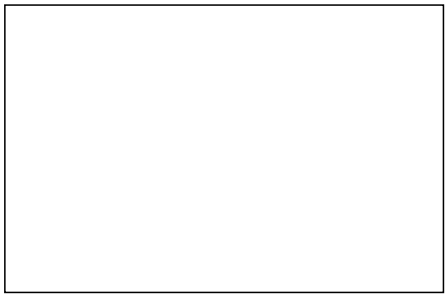
Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissoudre {1}{U}{U}

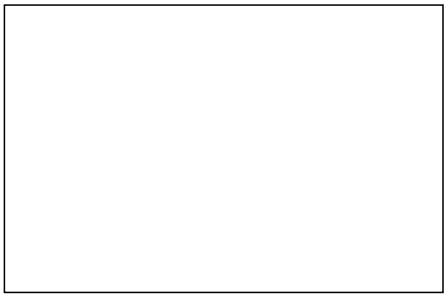


Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obéissance aveugle {1}{W}



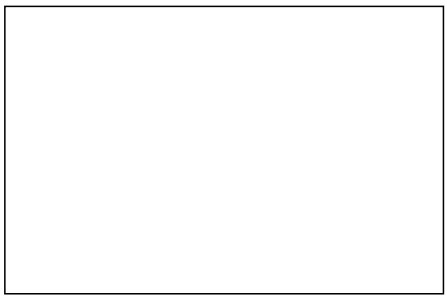
Enchantement R

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

Les artefacts et les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obéissance aveugle {1}{W}



Enchantement R

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

Les artefacts et les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast