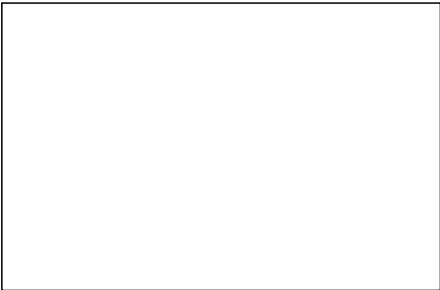


Issu des rêves

{2}{U}{U}



Rituel

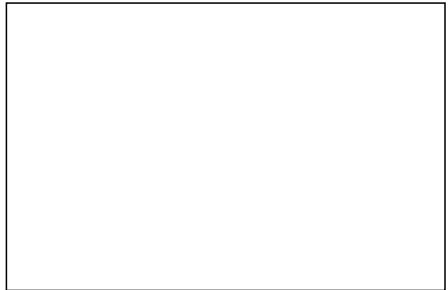
R

Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque.  
Mettez deux d&#039;entre elles dans votre main et le reste  
au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairon assourdissant

{1}{R}{W}



Rituel

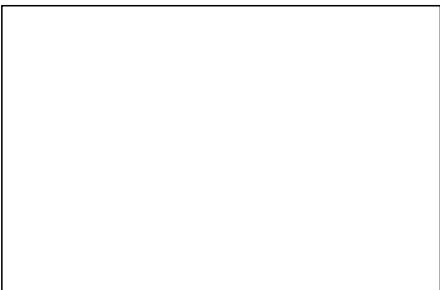
R

Choisissez l&#039;un ou les deux ?  
? Le Clairon assourdissant inflige 3 blessures à chaque  
créature.  
? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie  
jusqu&#039;à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Issu des rêves

{2}{U}{U}



Rituel

R

Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque.  
Mettez deux d&#039;entre elles dans votre main et le reste  
au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairon assourdissant

{1}{R}{W}



Rituel

R

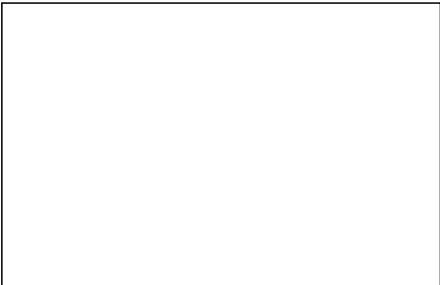
Choisissez l&#039;un ou les deux ?  
? Le Clairon assourdissant inflige 3 blessures à chaque  
créature.  
? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie  
jusqu&#039;à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairon assourdissant

{1}{R}{W}



Rituel

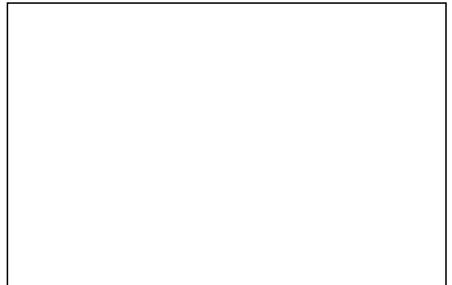
R

Choisissez l'un ou les deux ?  
? Le Clairon assourdissant inflige 3 blessures à chaque créature.  
? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinfection temporelle

{2}{W}{W}{U}



Rituel

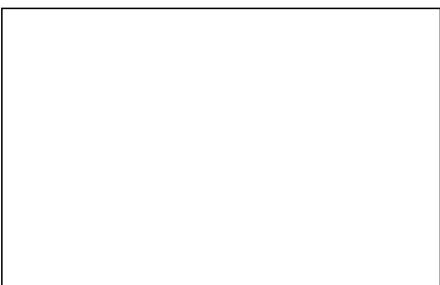
R

Renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire, puis détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairon assourdissant

{1}{R}{W}



Rituel

R

Choisissez l'un ou les deux ?  
? Le Clairon assourdissant inflige 3 blessures à chaque créature.  
? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinfection temporelle

{2}{W}{W}{U}



Rituel

R

Renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire, puis détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinfection temporelle

{2}{W}{W}{U}



Rituel

R

Renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire, puis détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cheminées à vapeur // Conduits de vapeur



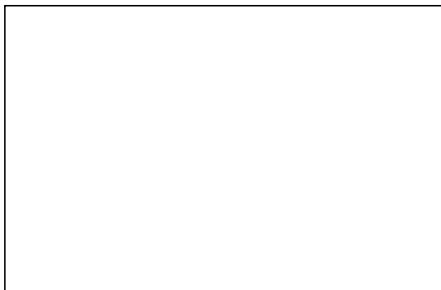
Terrain : île et montagne

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrivent engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Vantress



Terrain

R

Le Château Vantress arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une île.

{T} : Add {U}.

{2}{U}{U}, {T} : Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cheminées à vapeur // Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrivent engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cheminées à vapeur // Conduits de vapeur

Terrain : île et montagne

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau interplanaire

Terrain

U

À chaque fois que vous lancez un sort de planeswalker, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Ajoutez deux manas de couleurs différentes. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cheminées à vapeur // Conduits de vapeur

Terrain : île et montagne

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau interplanaire

Terrain

U

À chaque fois que vous lancez un sort de planeswalker, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Ajoutez deux manas de couleurs différentes. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau interplanaire



Terrain

U

À chaque fois que vous lancez un sort de planeswalker, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Ajoutez deux manas de couleurs différentes. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



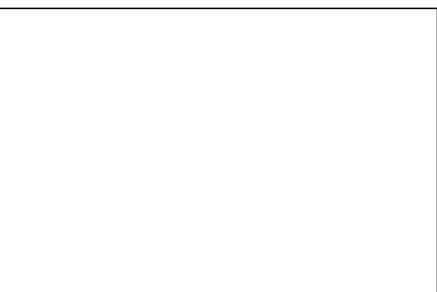
Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau interplanaire



Terrain

U

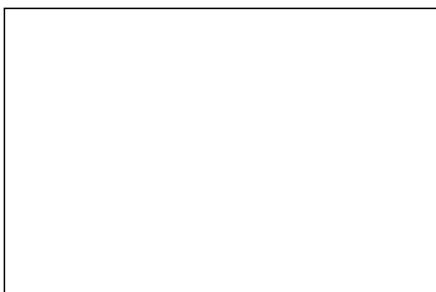
À chaque fois que vous lancez un sort de planeswalker, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Ajoutez deux manas de couleurs différentes. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



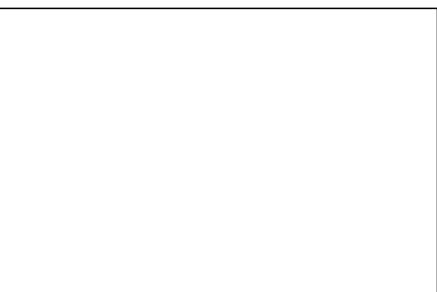
Terrain : plaine et île

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



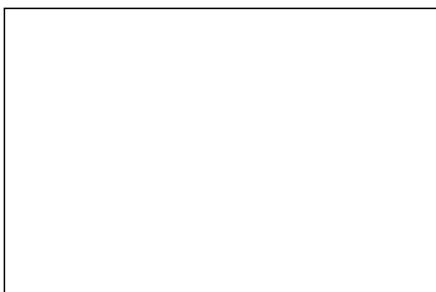
Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



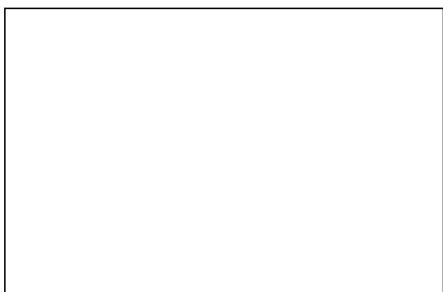
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



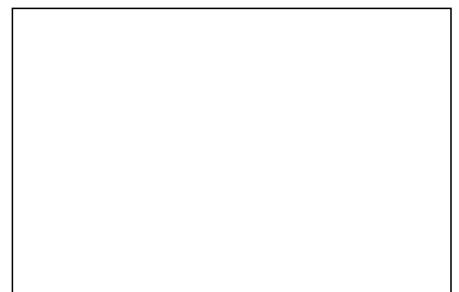
Terrain : plaine et île

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&lt;center&gt;&lt;img alt="Placeholder for a Mountain base card image." data-bbox="144 225 417 289"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



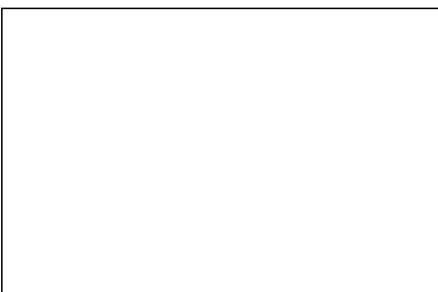
Terrain de base : plaine

C

&lt;center&gt;&lt;img alt="Placeholder for a Plains base card image." data-bbox="644 225 928 289"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



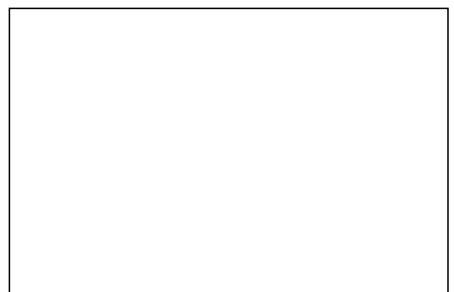
Terrain de base : montagne

C

&lt;center&gt;&lt;img alt="Placeholder for a Mountain base card image." data-bbox="144 622 417 686"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du triomphe



Terrain

R

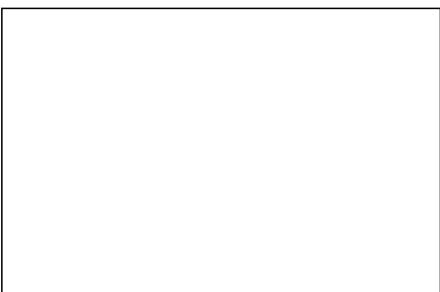
Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation



Terrain

R

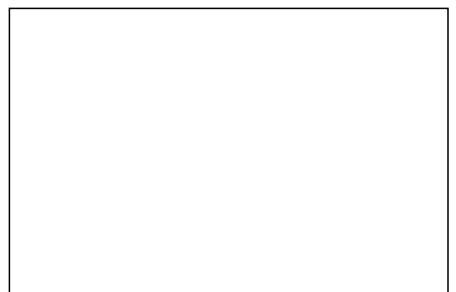
Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du triomphe



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ugin, l'ineffable

{6}



Planeswalker légendaire : Ugin

R

Les sorts incolores que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

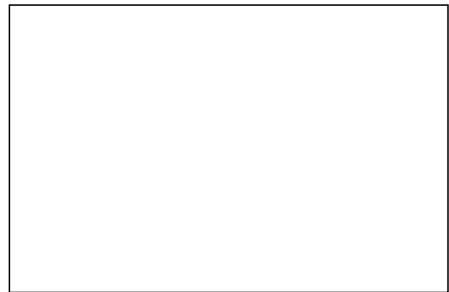
{+1} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée, et regardez-la. Créez un jeton de créature 2/2 incolore Esprit. Quand ce jeton quitte le champ de bataille, mettez la carte exilée dans votre main.

{-3} : Détruisez un permanent ciblé qui a au moins une couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, fournaise éveillée

{4}{R}{R}



Planeswalker légendaire : Chandra

M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

+2 : Chaque adversaire gagne un emblème avec « Au début de votre entretien, cet emblème vous inflige 1 blessure ».

-3 : Chandra, fournaise éveillée inflige 3 blessures à chaque créature non-Élémental.

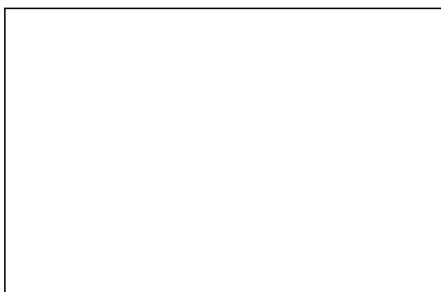
-X : Chandra, fournaise éveillée inflige X blessures à une cible, créature ou planeswalker. Si un permanent ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-le à la place.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, fournaise éveillée

{4}{R}{R}



Planeswalker légendaire : Chandra

M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

+2 : Chaque adversaire gagne un emblème avec « Au début de votre entretien, cet emblème vous inflige 1 blessure ».

-3 : Chandra, fournaise éveillée inflige 3 blessures à chaque créature non-Élémental.

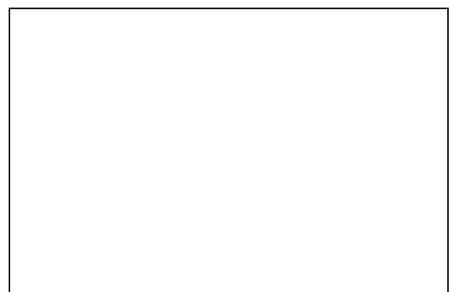
-X : Chandra, fournaise éveillée inflige X blessures à une cible, créature ou planeswalker. Si un permanent ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-le à la place.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarkhan l'Insoumis

{3}{R}{R}



Planeswalker légendaire : Sarkhan

R

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, chaque dragon que vous contrôlez inflige 1 blessure à cette créature.

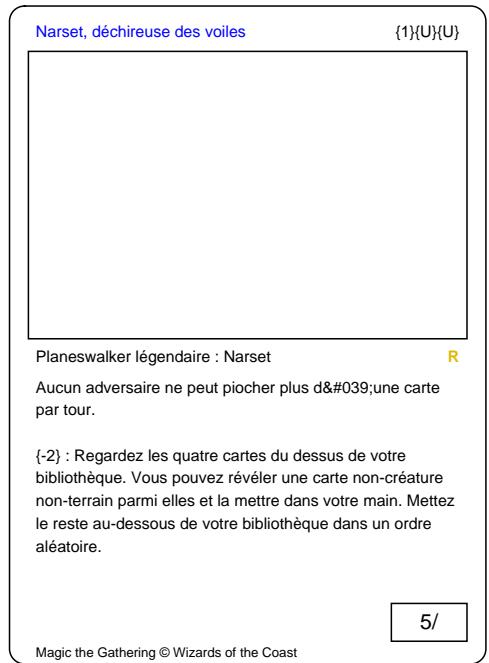
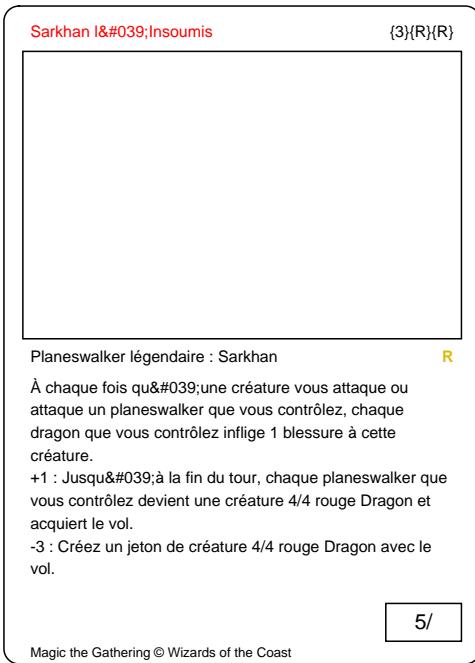
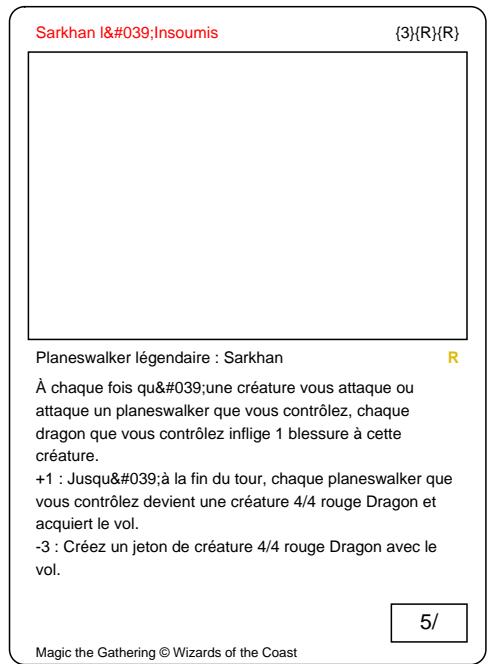
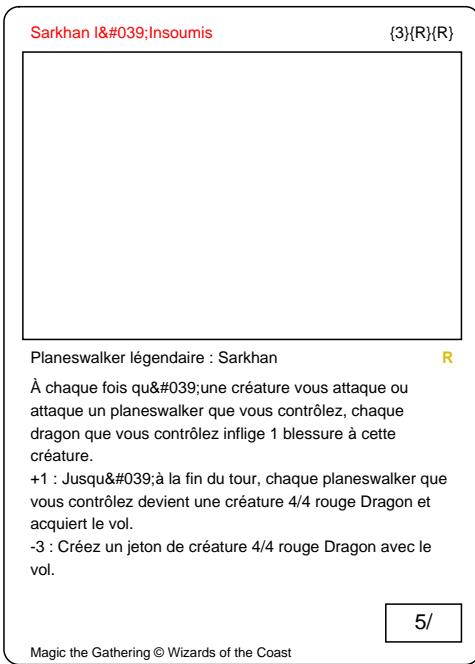
+1 : Jusqu'à la fin du tour, chaque planeswalker que vous contrôlez devient une créature 4/4 rouge Dragon et acquiert le vol.

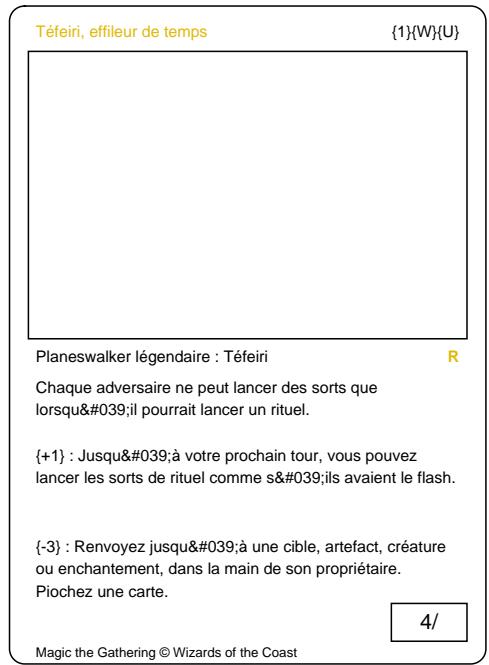
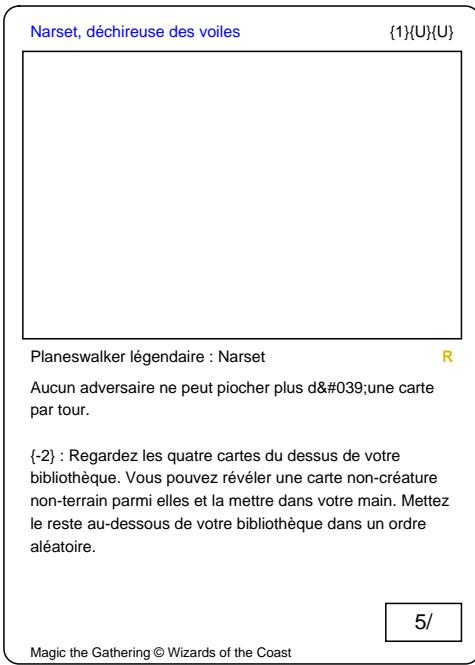
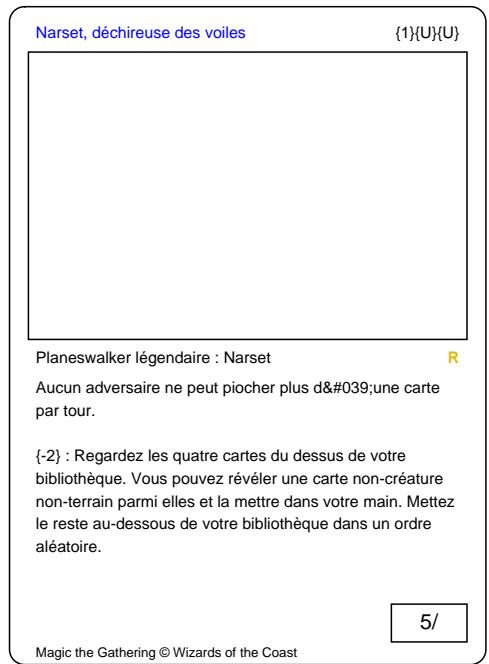
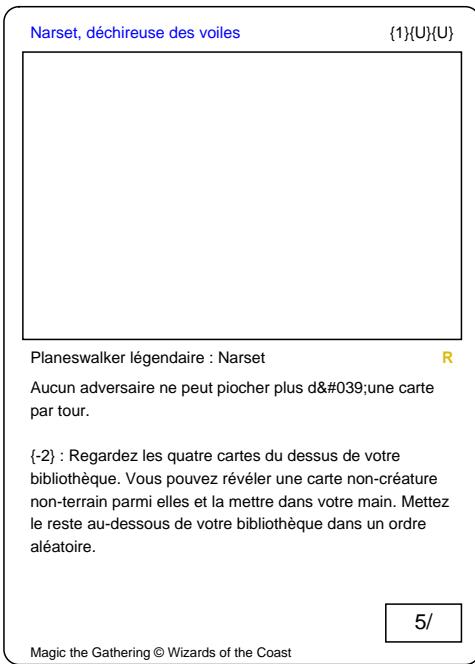
-3 : Créez un jeton de créature 4/4 rouge Dragon avec le vol.

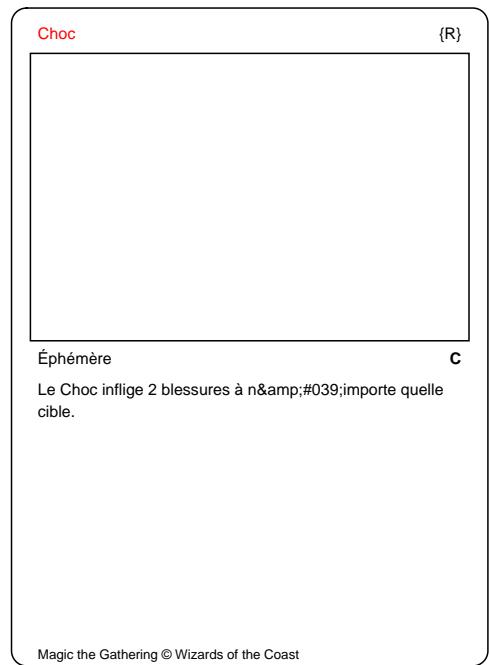
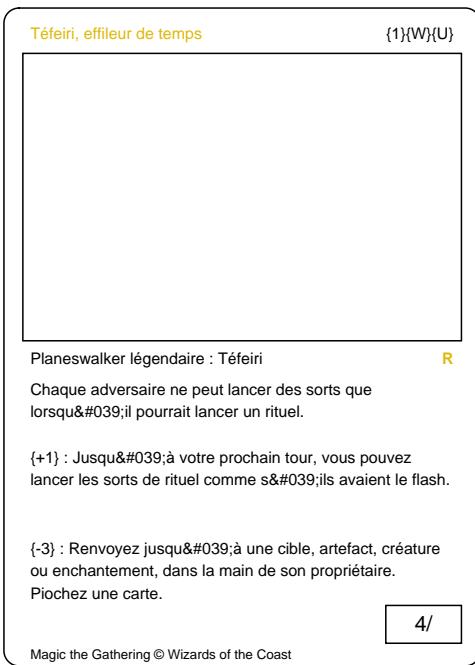
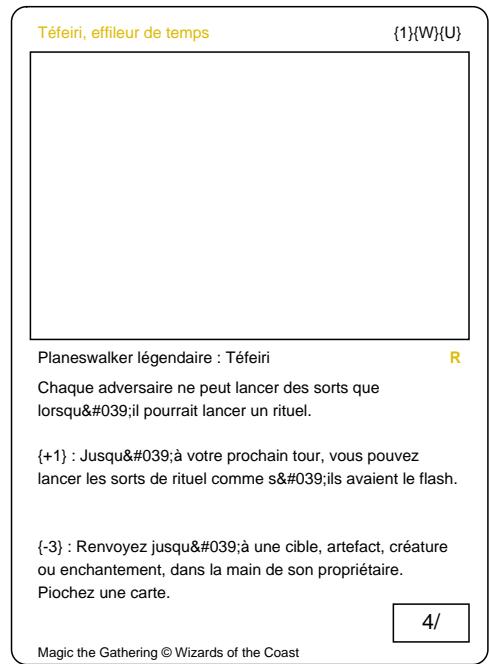
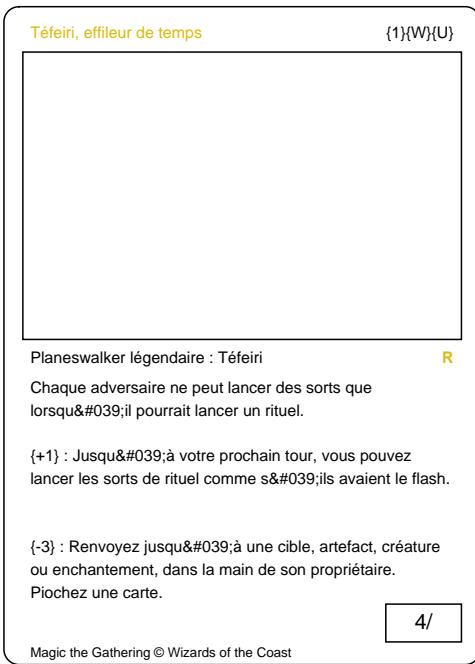
5/

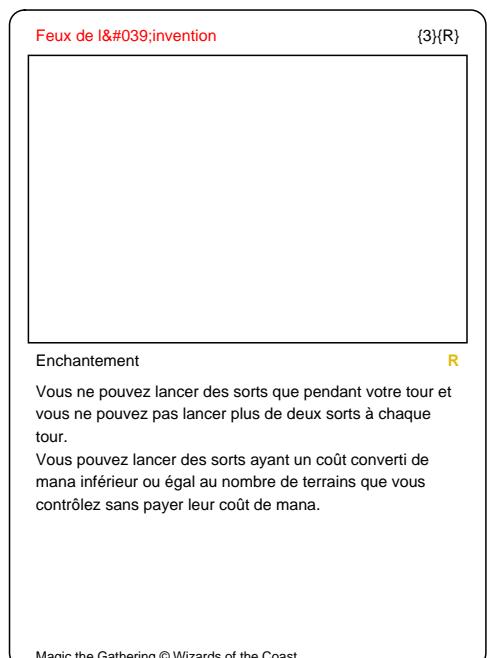
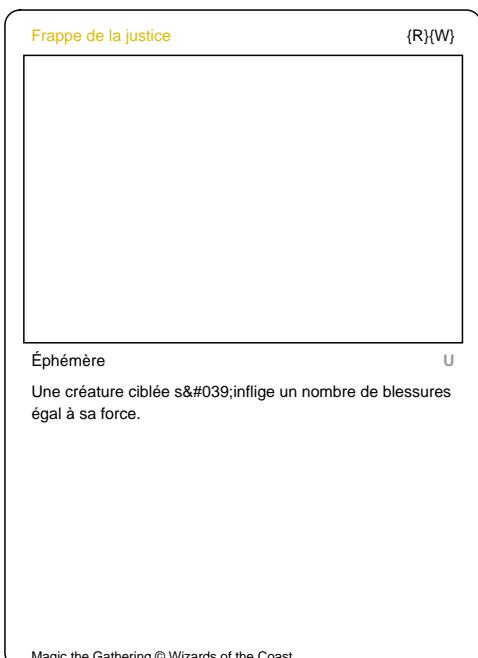
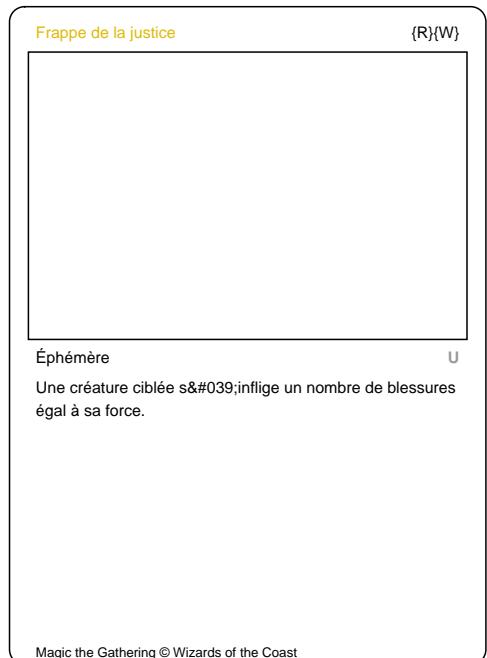
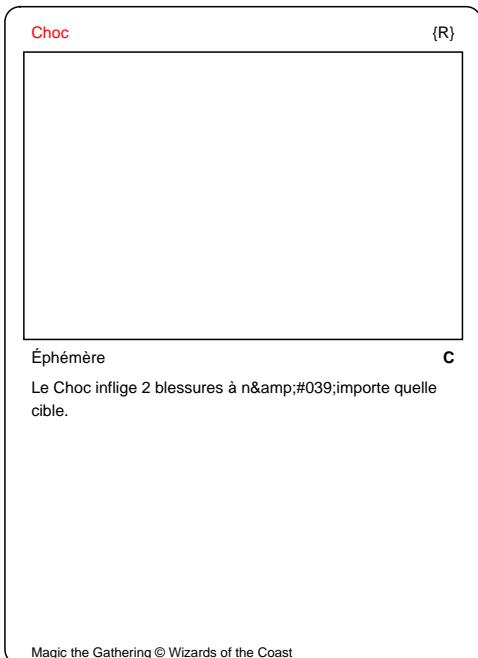
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast









Feux de l'invention

{3}{R}



Enchantement

R

Vous ne pouvez lancer des sorts que pendant votre tour et vous ne pouvez pas lancer plus de deux sorts à chaque tour.

Vous pouvez lancer des sorts ayant un coût converti de mana inférieur ou égal au nombre de terrains que vous contrôlez sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux de l'invention

{3}{R}



Enchantement

R

Vous ne pouvez lancer des sorts que pendant votre tour et vous ne pouvez pas lancer plus de deux sorts à chaque tour.

Vous pouvez lancer des sorts ayant un coût converti de mana inférieur ou égal au nombre de terrains que vous contrôlez sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux de l'invention

{3}{R}



Enchantement

R

Vous ne pouvez lancer des sorts que pendant votre tour et vous ne pouvez pas lancer plus de deux sorts à chaque tour.

Vous pouvez lancer des sorts ayant un coût converti de mana inférieur ou égal au nombre de terrains que vous contrôlez sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Royaume carcéral

{2}{W}



Enchantement

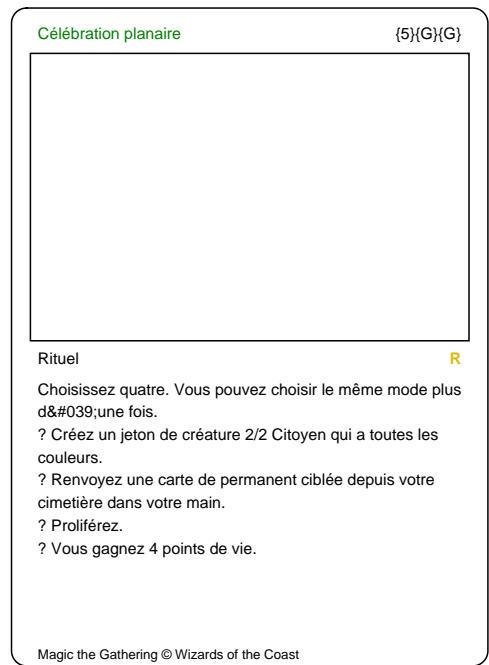
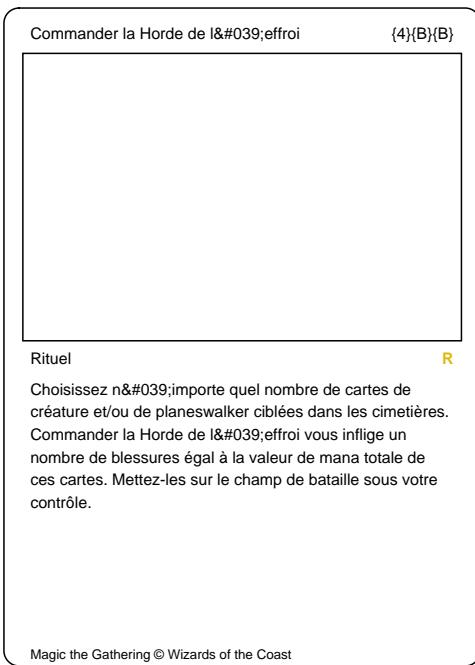
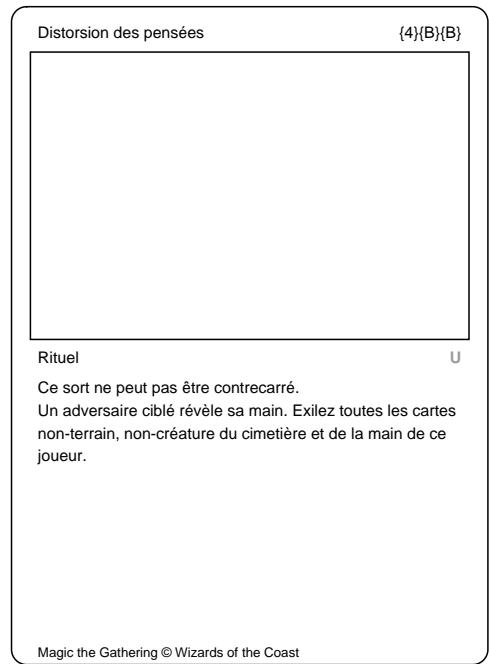
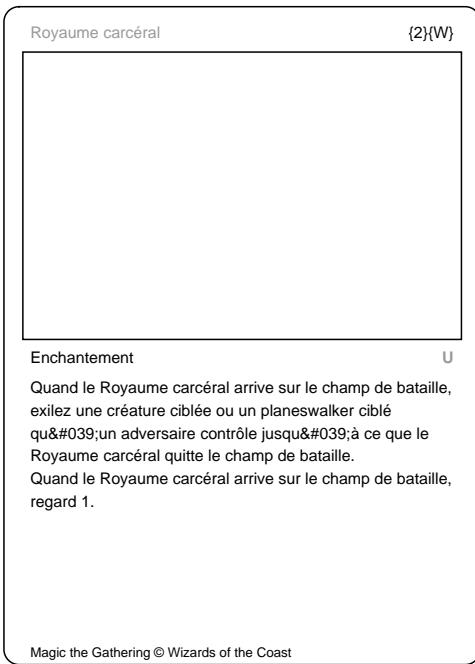
U

Quand le Royaume carcéral arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée ou un planeswalker cible qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Royaume carcéral quitte le champ de bataille.

Quand le Royaume carcéral arrive sur le champ de bataille, regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



**Manipulation de masse**

{X}{X}{U}{U}{U}

Rituel

R

Acquérez le contrôle de X créatures et/ou planeswalkers ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Ashiok, broyeur de rêves**

{1}{UB}{UB}

Planeswalker légendaire : Ashiok

U

Les sorts et les capacités que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas faire chercher leur contrôleur dans sa bibliothèque.

{-1} : Un joueur ciblé meule quatre cartes. Ensuite, exilez le cimetière de chaque adversaire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Victimes de la guerre**

{2}{B}{B}{G}{G}

Rituel

R

- Choisissez 1 ou plus ?
- ? Détruisez un artefact ciblé.
- ? Détruisez une créature ciblée.
- ? Détruisez un enchantement ciblé.
- ? Détruisez un terrain ciblé.
- ? Détruisez un planeswalker ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Ashiok, broyeur de rêves**

{1}{UB}{UB}

Planeswalker légendaire : Ashiok

U

Les sorts et les capacités que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas faire chercher leur contrôleur dans sa bibliothèque.

{-1} : Un joueur ciblé meule quatre cartes. Ensuite, exilez le cimetière de chaque adversaire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nicol Bolas, Dragon-Dieu

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



Planeswalker légendaire : Bolas

M

Nicol Bolas, Dragon-Dieu a toutes les capacités de loyauté de tous les autres planeswalkers sur le champ de bataille.

{+1} : Vous piochez une carte. Chaque adversaire exile une carte de sa main ou un permanent qu'il contrôle.

{-3} : Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

{-8} : Chaque adversaire qui ne contrôle pas une créature ou un planeswalker légendaire perd la partie.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantment

{1}{W}



Éphémère

C

Détruissez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast