

Akroma, ange de la Fureur

{5}{R}{R}{R}



Créature légendaire : ange

M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Vol, piétinement, protection contre le blanc et contre le bleu

{R} : Akroma, ange de la Fureur gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

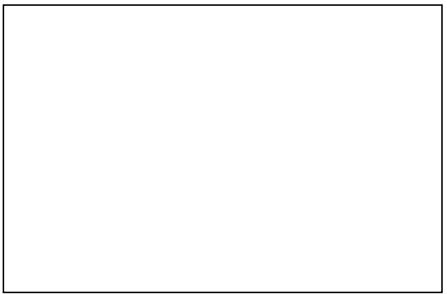
Mue {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mue.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diables brisecharme

{5}{R}



Créature : diable

R

Au début de votre entretien, renvoyez une carte épiphémère ou de rituel choisie au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

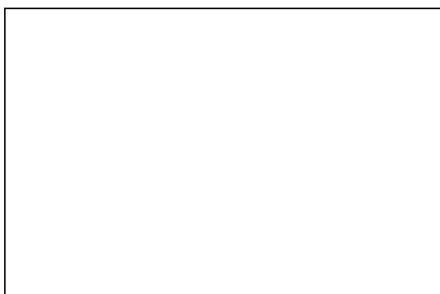
À chaque fois que vous lancez un sort épiphémère ou de rituel, les Diables brisecharme gagnent +4/+0 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conscrits zélés

{4}{R}



Créature : humain et guerrier

R

Célérité

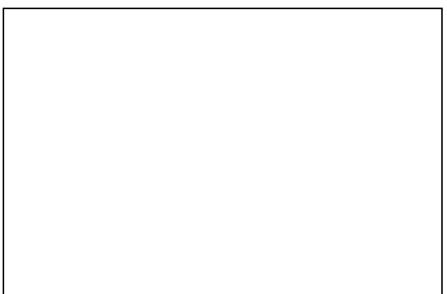
Quand les Conscrits zélés arrivent sur le champ de bataille, acquérez le contrôle d'un permanent ciblé jusqu'à la fin du tour. Dégagez ce permanent. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon de Tertrépine

{5}{R}{R}



Créature : dragon

R

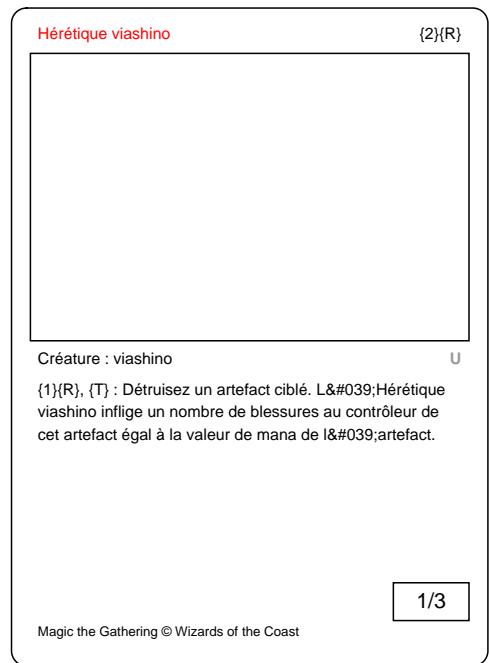
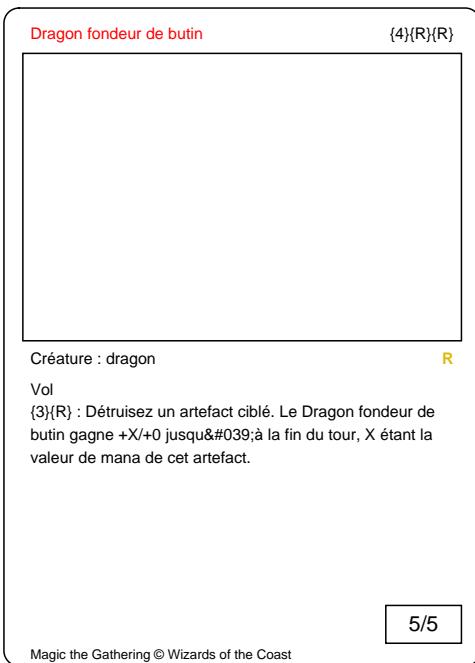
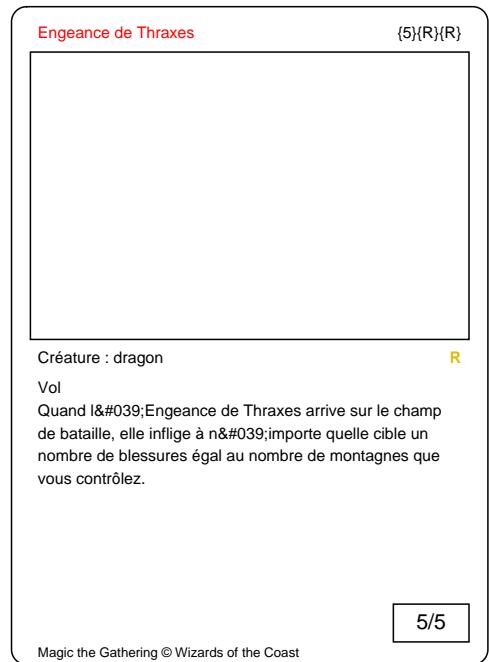
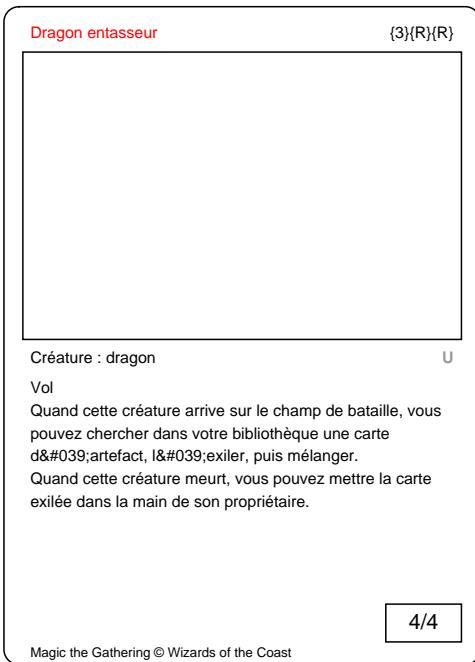
Vol

Quand le Dragon de Tertrépine arrive sur le champ de bataille, vous pouvez vous défausser de votre main et piocher un nombre de cartes égal au nombre de blessures infligées à un adversaire ciblé ce tour-ci.

7/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Kamahl, sangrahaire

{4}{R}{R}



Créature légendaire : humain et barbare

R

Célérité

{T} : Kamahl, sangrahaire, inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kiki-Jiki, brise-miroir

{2}{R}{R}



Créature légendaire : gobelin et shamane

M

Célérité

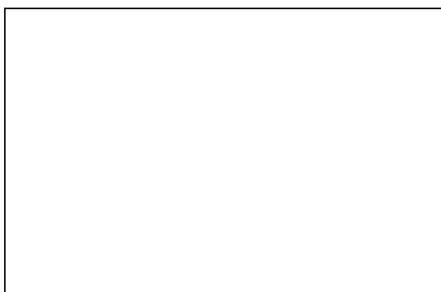
{T} : Créez un jeton qui est une copie d'une créature non-légendaire ciblée que vous contrôlez, excepté qu'il a la célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kazuul, Tyran des Falaises

{3}{R}{R}



Créature légendaire : ogre et guerrier

U

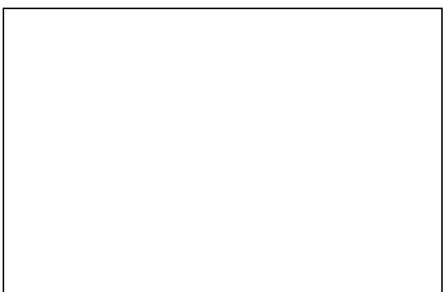
À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle attaque, si vous êtes le joueur défenseur, créez un jeton de créature 3/3 rouge Ogre à moins que le contrôleur de cette créature ne paie {3}.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Colère

{3}{R}



Créature : incarnation

U

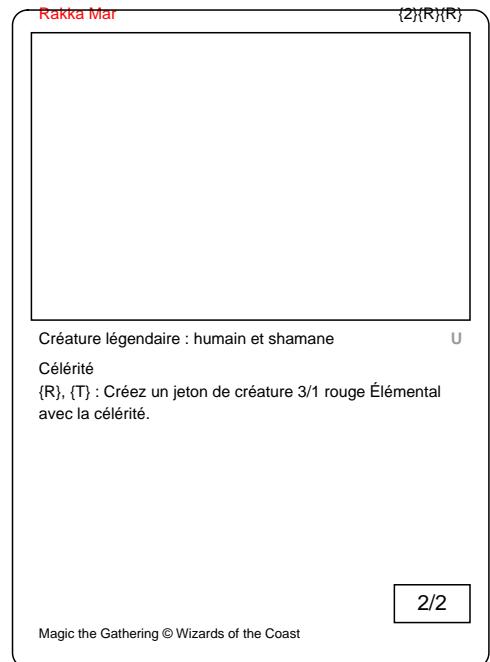
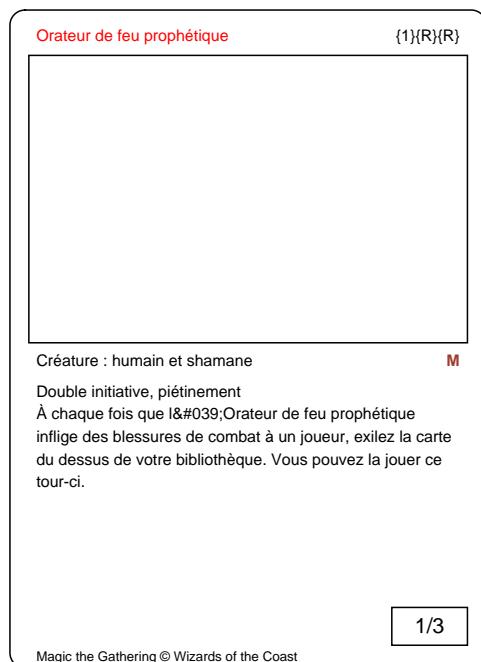
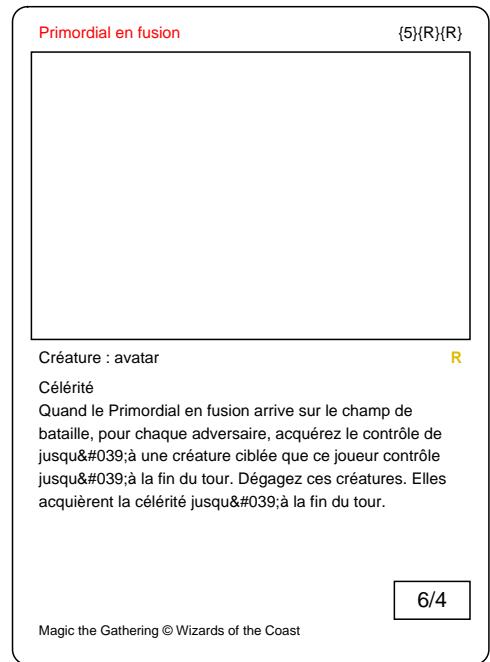
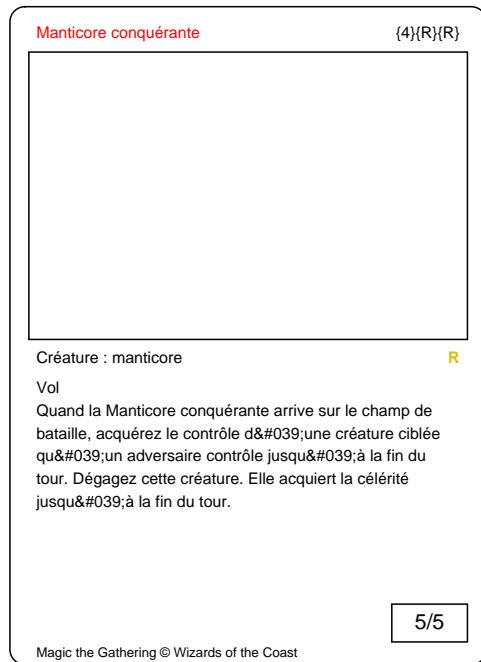
Célérité

Tant que La Colère est dans votre cimetière et que vous contrôlez une montagne, les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Skwi, nabab gobelin

{2}{R}



Créature légendaire : gobelin

U

Au début de votre entretien, vous pouvez renvoyer Skwi, nabab gobelin depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Starke le rajhi

{1}{R}{R}



Créature légendaire : humain et gredin

R

{T} : Détruisez un artefact ciblé ou une créature ciblée. Le contrôleur de ce permanent acquiert le contrôle de Starke le Rajhi. (Cet effet dure indéfiniment.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soudeur gobelin

{R}



Créature : gobelin et artificier

R

{T} : Choisissez un artefact ciblé qu'un joueur contrôle et une carte d'un artefact ciblée dans le cimetière de ce joueur. Si les deux cibles sont encore légales au moment où cette capacité se résout, ce joueur sacrifice l'artefact et renvoie simultanément la carte d'un artefact sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan de la fournaise

{4}{R}{R}



Créature : géant

R

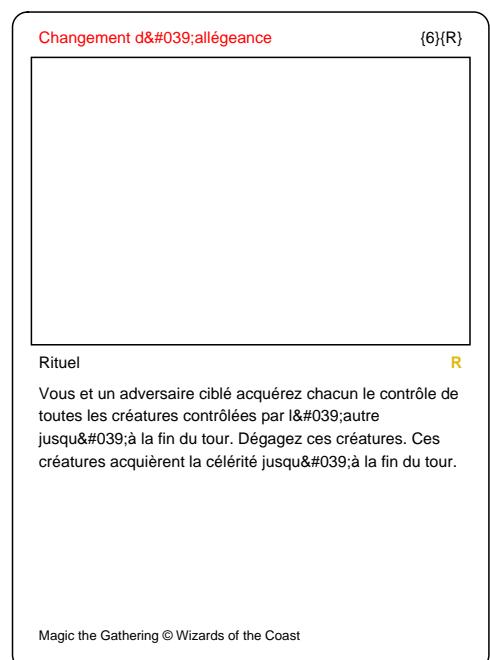
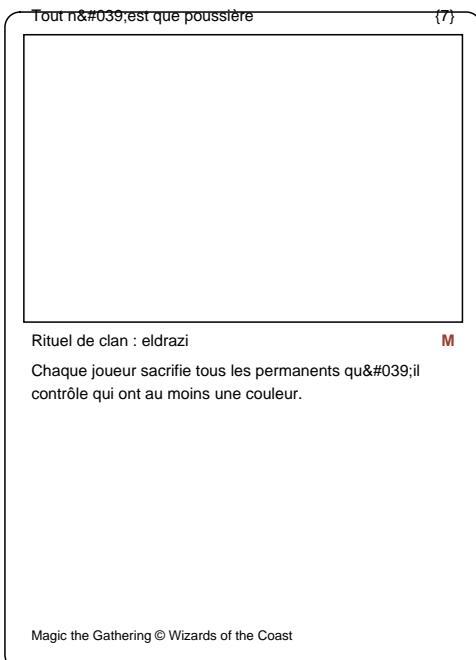
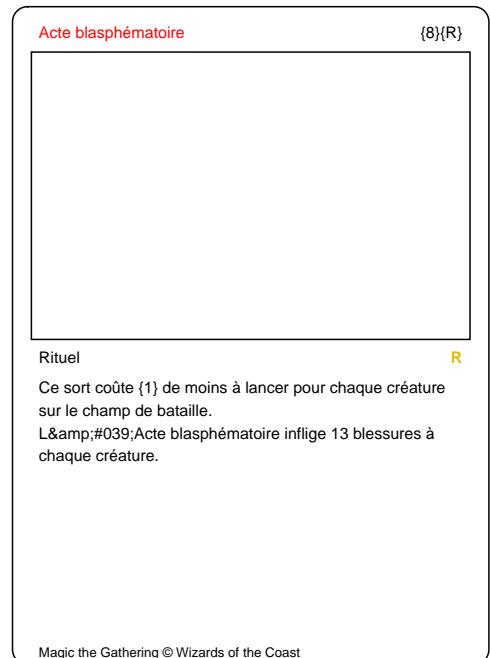
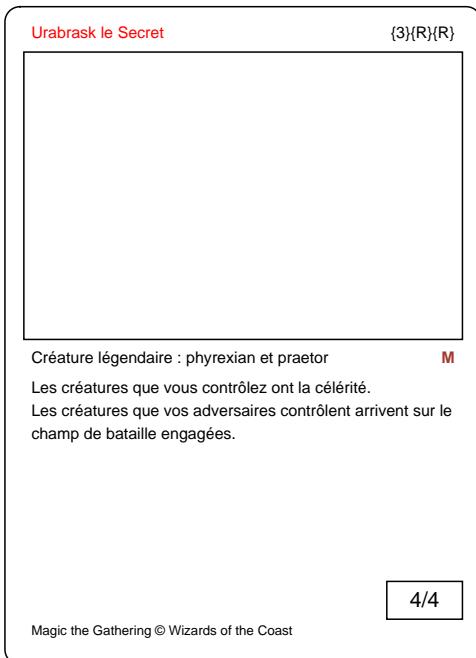
{R} : Le Titan de la fournaise gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



**Mutinerie de masse**

{3}{R}{R}

Rituel

R

Pour chaque adversaire, acquérez le contrôle de jusqu'à une créature ciblée que ce joueur contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures. Elles acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Canyons serpentants**

Terrain

R

{T} : Ajoutez (C).  
(2), {T} : Vous pouvez lancer des sorts de créature ce tour-ci comme s'ils avaient le flash.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Salve vandale**

{R}

Rituel

U

Détruissez un artefact ciblé que vous ne contrôlez pas. Surcharge {4}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « ciblé(e) » par « chaque » dans son texte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Castel Kher**

Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez (C).  
(1){R}, {T} : Créez un jeton de créature 0/1 rouge Kobold appelé Kobolds de Castel Kher.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin du foyer



Terrain

**M**

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Chaque joueur acquiert le contrôle de toutes les créatures qu'il possède.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Générateur de terrains



Terrain

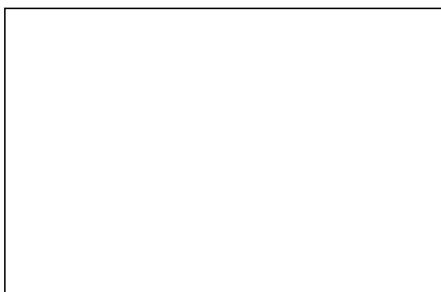
**R**

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain de base depuis votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimes fumantes



Terrain

**C**

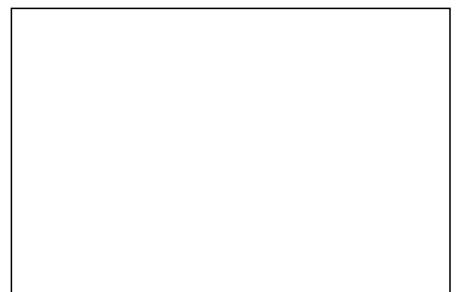
Les Cimes fumantes arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Cimes fumantes arrivent sur le champ de bataille, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haut marché



Terrain

**R**

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez une créature : Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe mystificateur



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
(4), {T} : Exilez une créature attaquant ciblée qu'un adversaire contrôle. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez-la sur le champ de bataille engagée, sous le contrôle de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miren, le puits gémissant



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.  
(3), {T} : Sacrifiez une créature : Vous gagnez autant de points de vie que l'endurance de la créature sacrifiée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne

{R}

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne

{R}

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

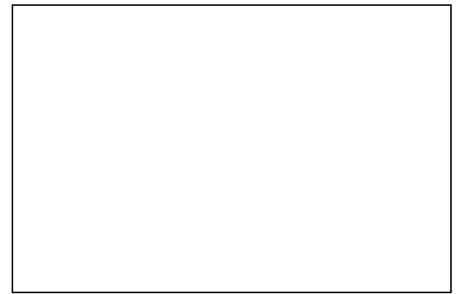
Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne

{R}

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne

{R}

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne

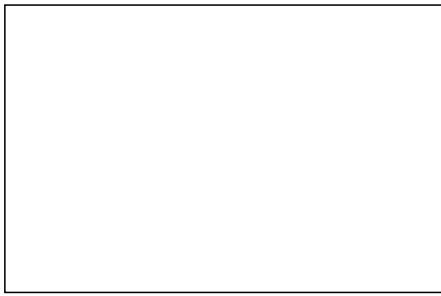
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

Montagne enneigée

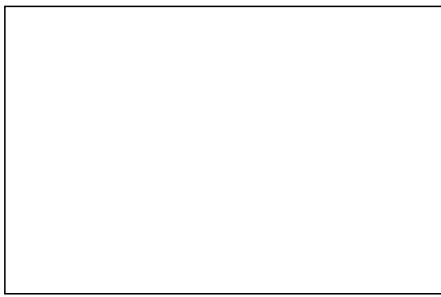


Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

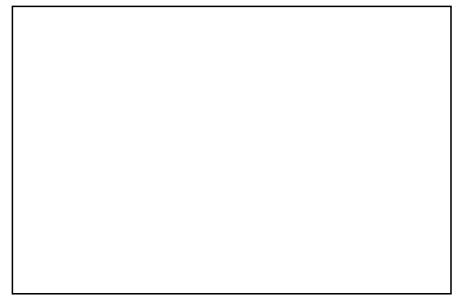
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne

{R}

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne

{R}

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

Nykthos, reliquaire de Nyx



Terrain légendaire  
{T} : Ajoutez {C}.  
(2), {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paludgraf hanté

Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.  
(3), {T}, sacrifiez le Paludgraf hanté : Renvoyez une carte de créature au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruine ensevelie

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.  
(2), {T}, sacrifiez ce terrain : Renvoyez une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.  
(T), sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Strates de scrutation

Terrain neigeux

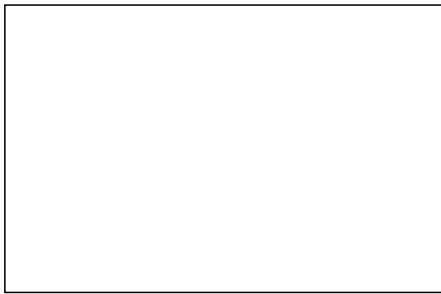
R

{T} : Ajoutez {C}.  
(1){S}, (T) : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si cette carte est neigeuse, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main. ({S} peut être payé avec un mana d'une source neigeuse.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}

Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valakut, la Cime en fusion



Terrain

M

Ce terrain arrive engagé.

À chaque fois qu'une montagne que vous contrôlez arrive, si vous contrôlez au moins cinq autres montagnes, vous pouvez faire que ce terrain inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneaux des Clairâtres

{3}

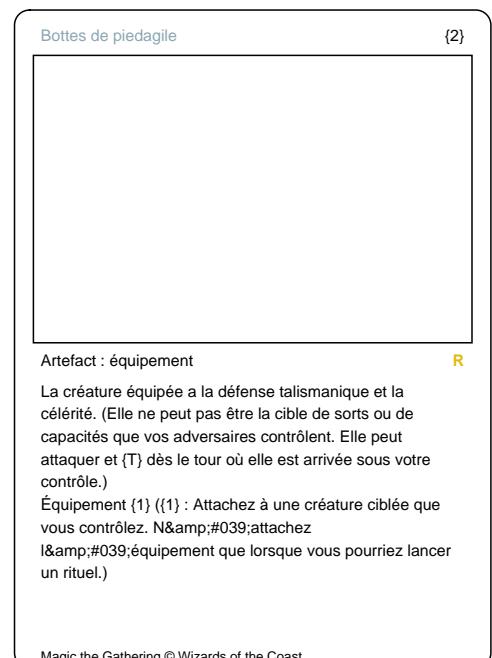
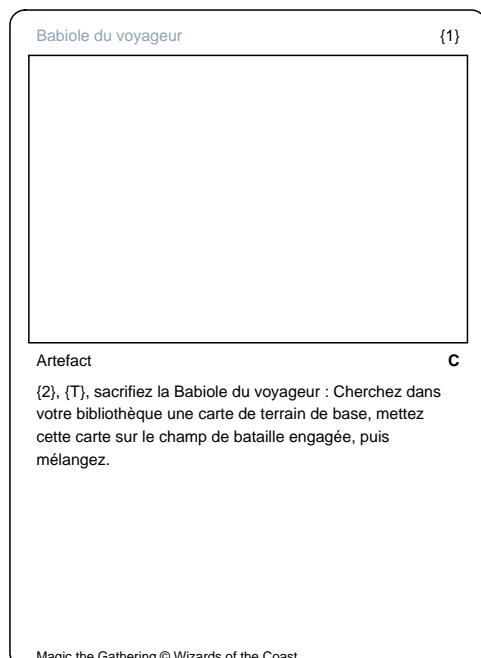
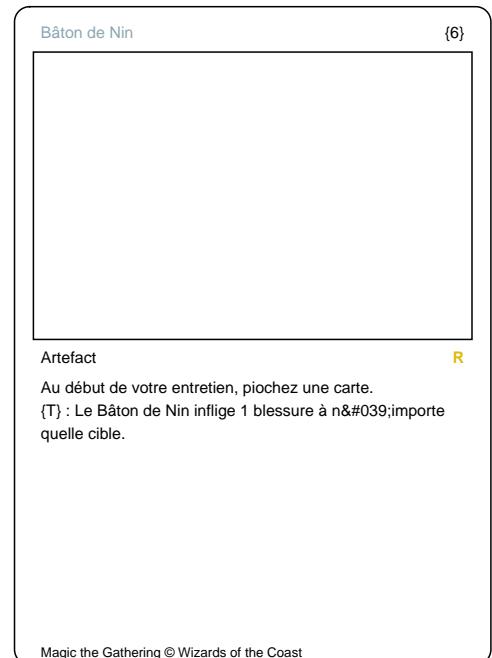
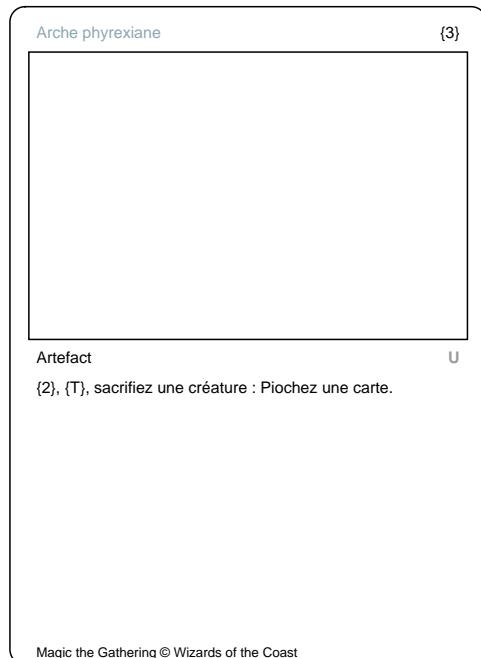
Artefact

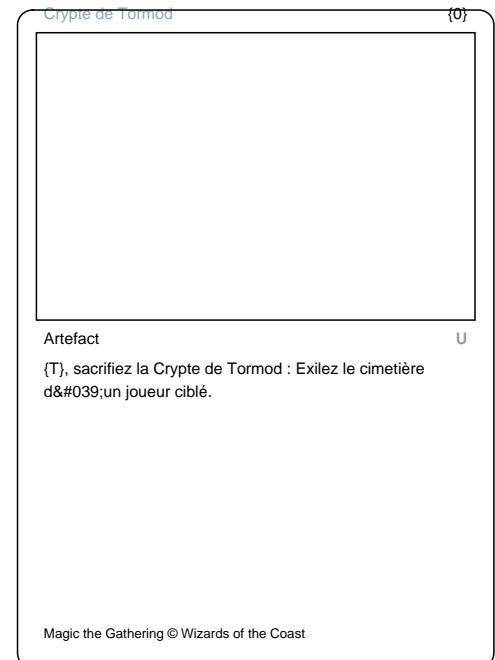
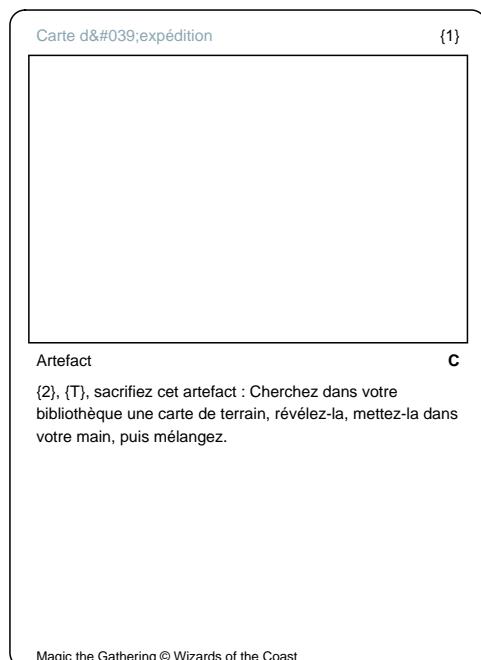
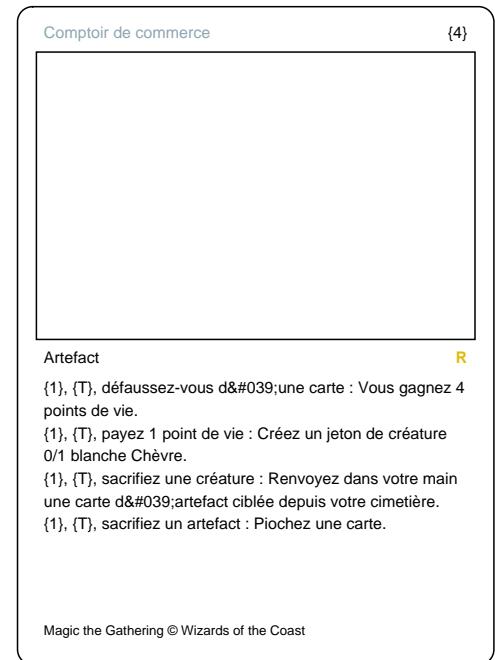
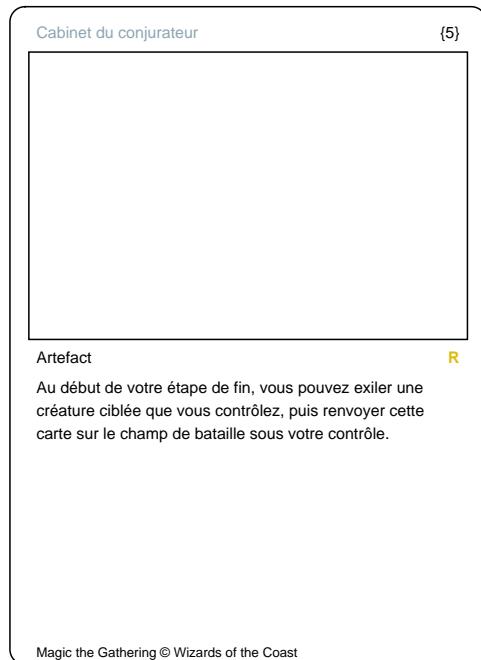
M

À chaque fois que vous activez une capacité, si ce n'est pas une capacité de mana, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, copiez cette capacité. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





## Cuve de mimétisme

{3}



## Artifact

R

Empreinte ? À chaque fois qu'une créature non-jeton meurt, vous pouvez exiler cette carte. Si vous faites ainsi, renvoyez chaque autre carte exilée par la Cuve de mimétisme dans le cimetière de son propriétaire.

{3}, {T} : Créez un jeton qui est une copie de la carte exilée par la Cuve de mimétisme. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Élixir de mille ans

{3}



## Artifact

R

Vous pouvez activer les capacités des créatures que vous contrôlez comme si ces créatures avaient la célérité.

{1}, {T} : Dégagez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Échine d'Ish Sah

{7}



## Artifact

R

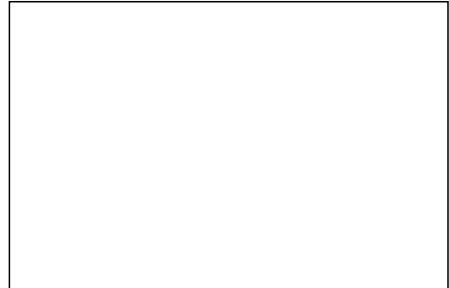
Quand l'Échine d'Ish Sah arrive sur le champ de bataille, détruisez un permanent ciblé.

Quand l'Échine d'Ish Sah est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez l'Échine d'Ish Sah dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Fils de marionnettes

{3}



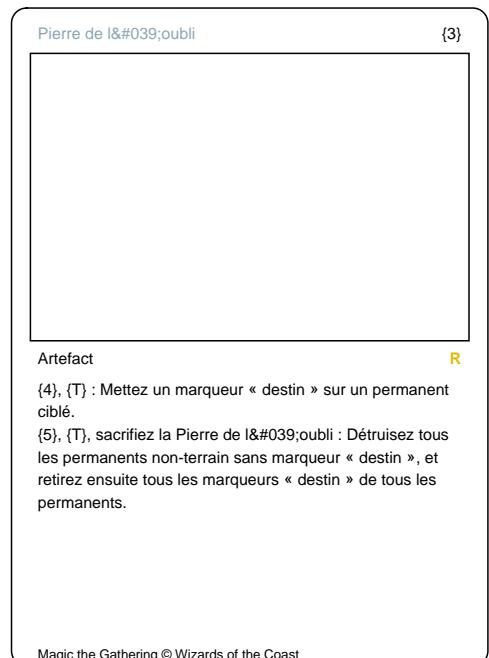
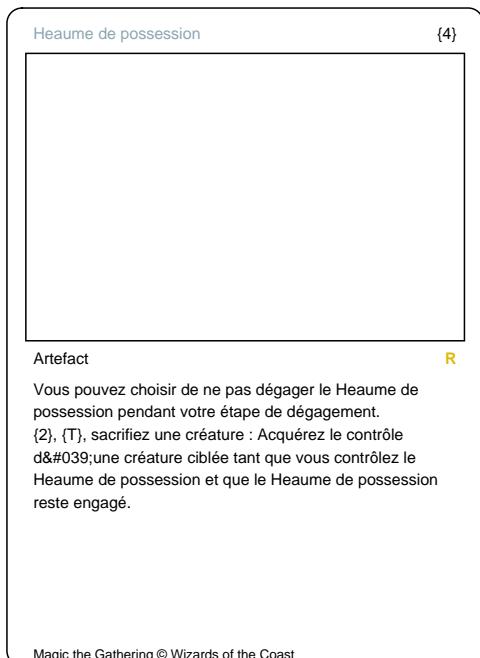
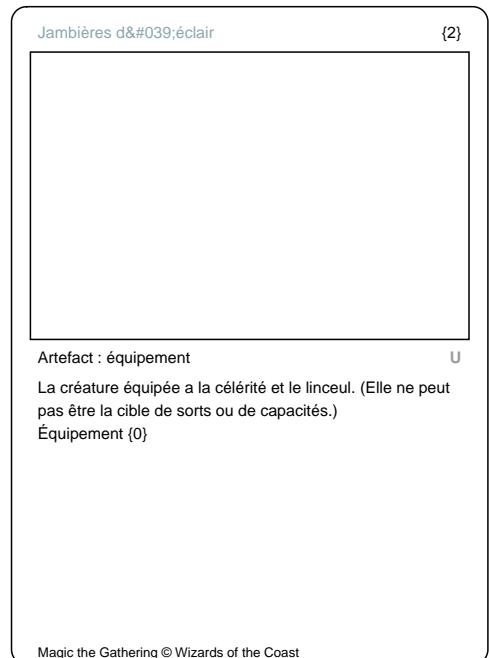
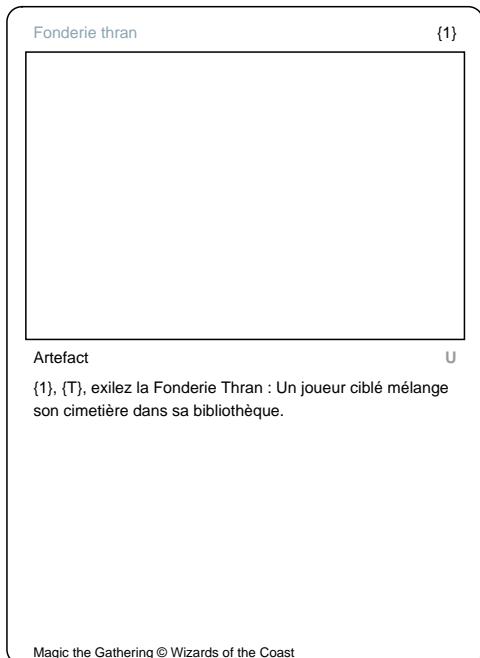
## Artifact

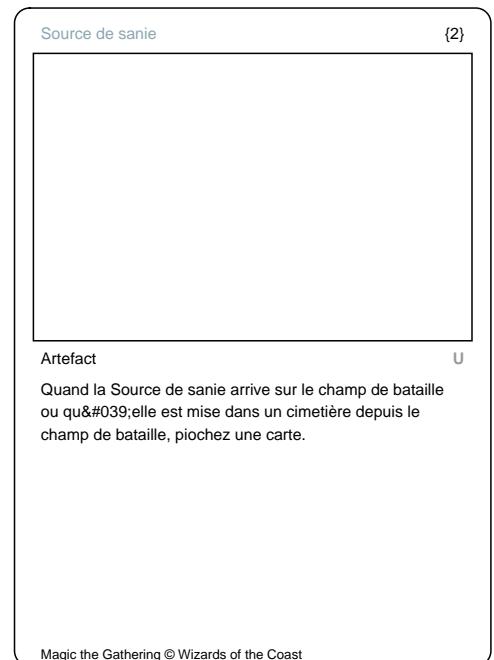
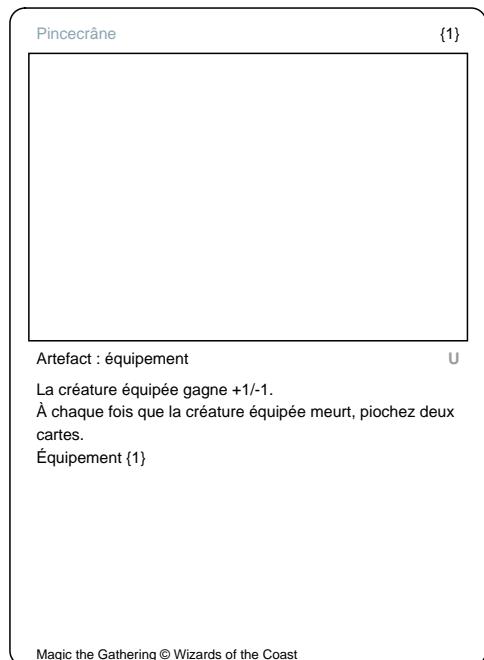
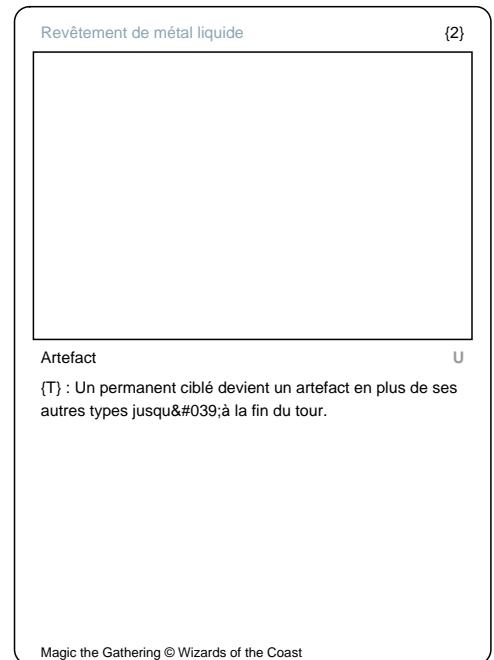
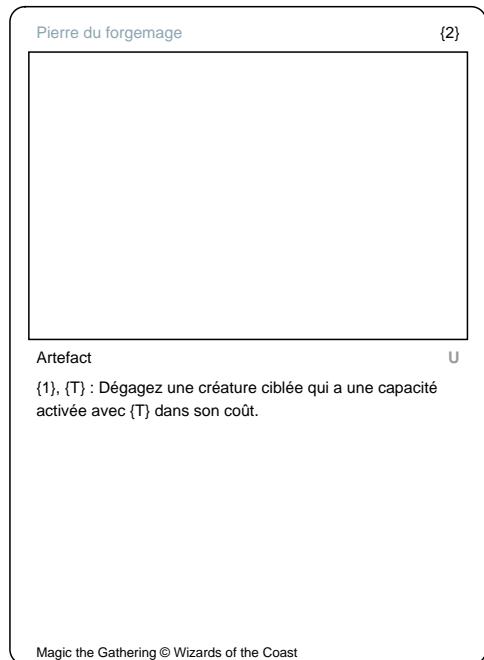
U

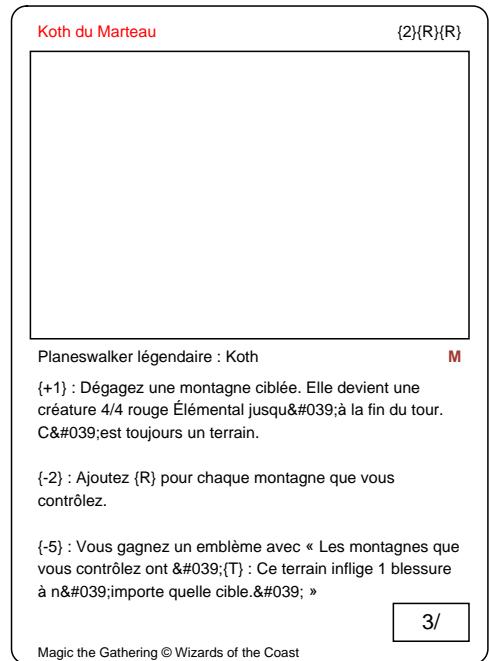
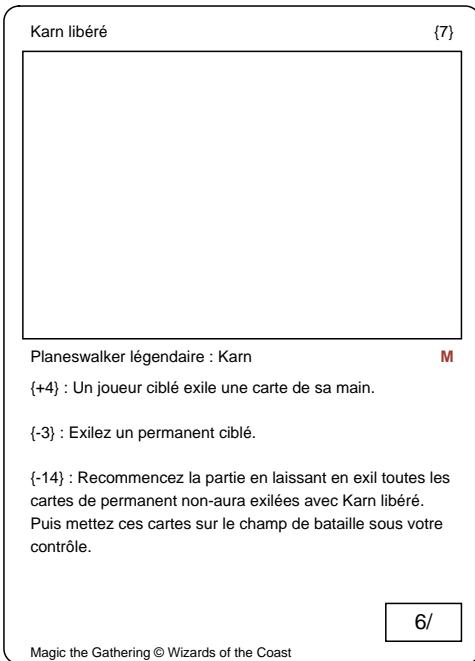
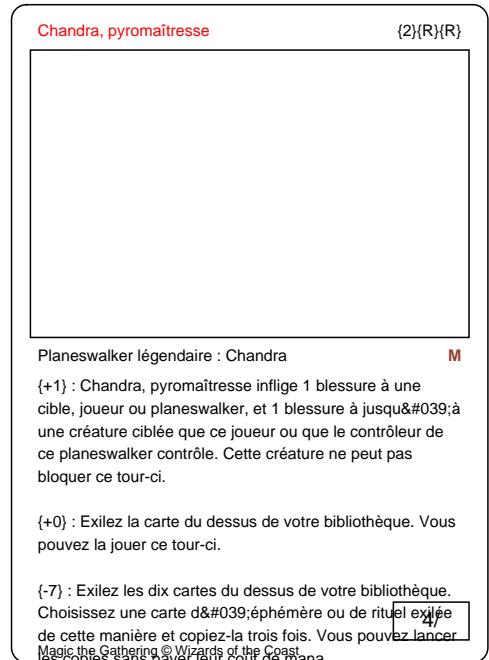
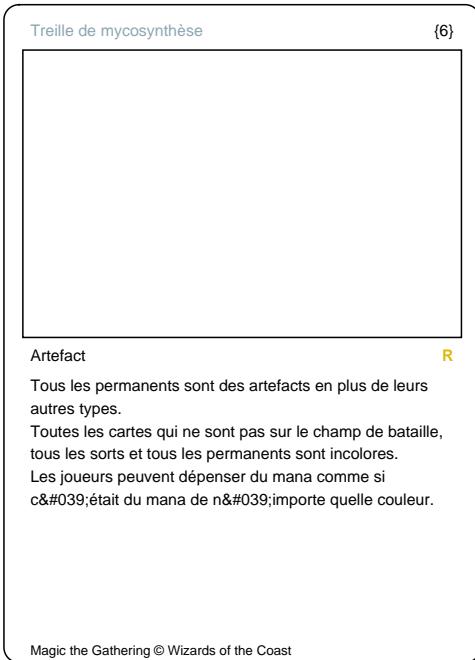
{2}, {T} : Vous pouvez engager ou dégager une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Acte d'agressivité

{3}{RP}{RP}



Éphémère

U

{RP} peut être payé au choix avec {R} ou deux points de vie.)

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle 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

Distorsion chaotique

{2}{R}



Éphémère

R

Le propriétaire 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

Aveuglé par la colère

{3}{R}



Éphémère : arcane

U

Dégagez une créature non-légendaire ciblée et acquérez-en le contrôle jusqu'à la fin du tour. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouragan stellaire

{X}{R}{R}



Éphémère

R

L'Ouragan stellaire inflige X blessures à chaque créature.

Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parole d'appropriation

{3}{R}{R}

Éphémère

R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)  
Dégagez un permanent ciblé et acquérez-en le contrôle jusqu'à la fin du tour. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minage agressif

{3}{R}

Enchantement

R

Vous ne pouvez pas jouer de terrain.  
Sacrifiez un terrain : Piochez deux cartes. N'activez qu'une seule fois par tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des rênes

{3}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?  
? Jusqu'à la fin du tour, vous acquérez le contrôle d'une créature ciblée et elle acquiert la célérité.  
? Sacrifiez une créature. La Saisie des rênes inflige un nombre de blessures égal à la force de cette créature à n'importe quelle cible.  
Union {2}{R} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast