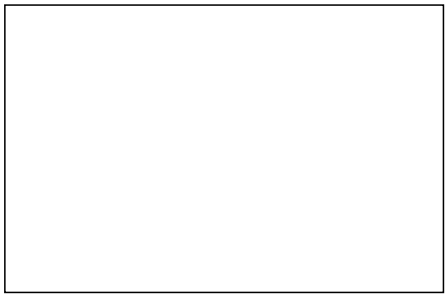
Atlas ambulant {2}



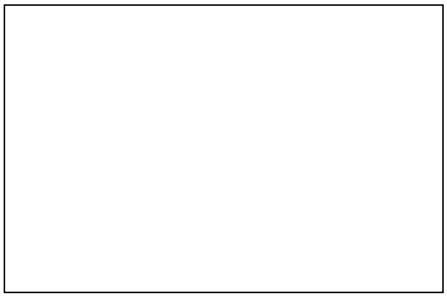
Créature-artefact : construction **C**

{T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répliquant {6}



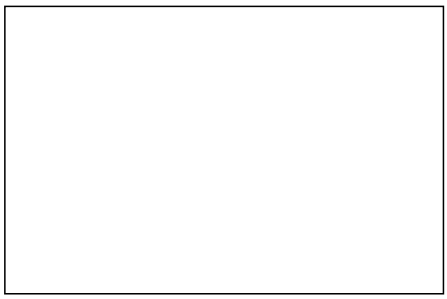
Créature-artefact : changeforme **R**

Empreinte ? Quand le Répliquant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une créature non-jeton ciblée. Tant qu'une carte exilée par le Répliquant est une carte de créature, le Répliquant a la force, l'endurance et les types de créature de la dernière carte de créature exilée par le Répliquant. C'est toujours un changeforme.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerf bruni {3}



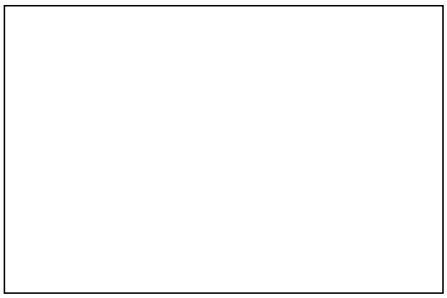
Créature-artefact : élan **U**

{3}, sacrifiez cette créature : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre solennel {4}



Créature-artefact : golem **R**

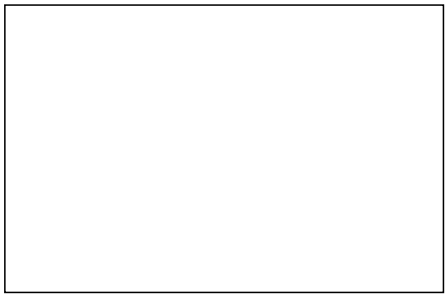
Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.
Quand cette créature meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akroma, ange de la Fureur {5}{R}{R}{R}



Créature légendaire : ange M

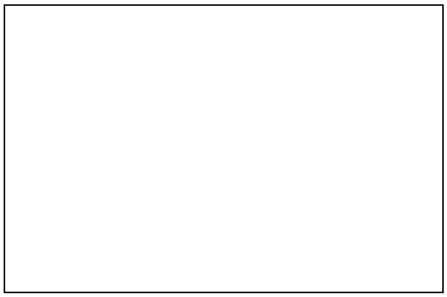
Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Vol, piétinement, protection contre le blanc et contre le bleu

{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}



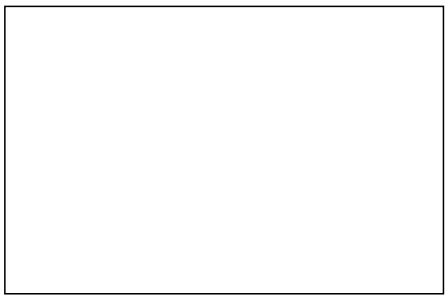
Créature : diable R

Au début de votre entretien, renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel choisie au hasard depuis votre cimetière dans votre main.
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère 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}



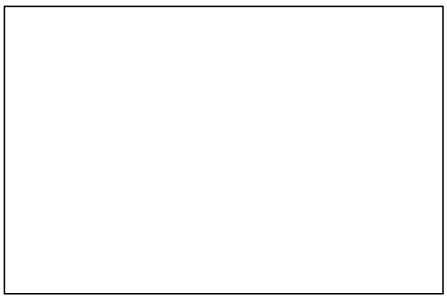
Créature : humain et guerrier R

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

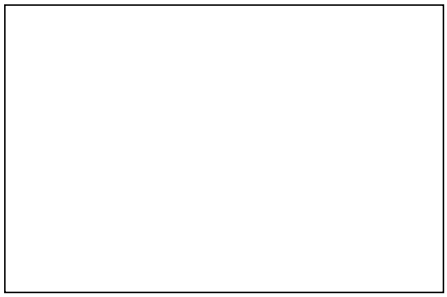
Vol
Quand le Dragon de Tertrépine arrive sur le champ de bataille, vous pouvez vous défausser de votre main et piocher un nombre de cartes égal au nombre de blessures infligées à un adversaire ciblé ce tour-ci.

7/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon entasseur {3}{R}{R}



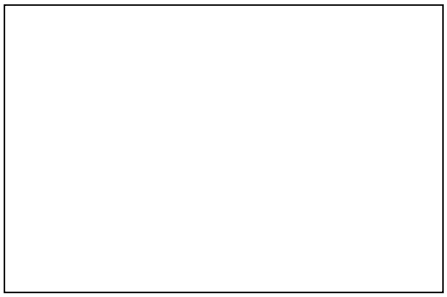
Créature : dragon U

Vol
Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact, l'exiler, puis mélanger.
Quand cette créature meurt, vous pouvez mettre la carte exilée dans la main de son propriétaire.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engeance de Thraxes {5}{R}{R}



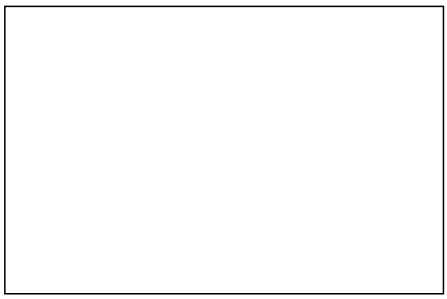
Créature : dragon R

Vol
Quand l'Engeance de Thraxes arrive sur le champ de bataille, elle inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de montagnes que vous contrôlez.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon fondeur de butin {4}{R}{R}



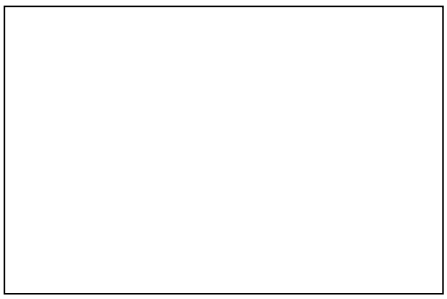
Créature : dragon R

Vol
{3}{R} : Détruisez un artefact ciblé. Le Dragon fondeur de butin gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant la valeur de mana de cet artefact.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hérétique viashino {2}{R}



Créature : viashino U

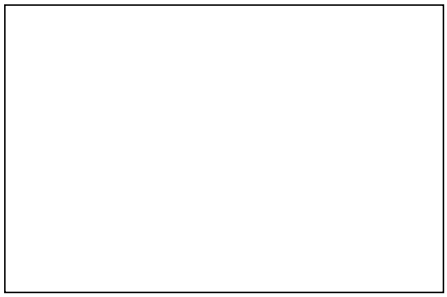
{1}{R}, {T} : Détruisez un artefact ciblé. L'Hérétique viashino inflige un nombre de blessures au contrôleur de cet artefact égal à la valeur de mana de l'artefact.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kamahl, sangrahbaire {4}{R}{R}



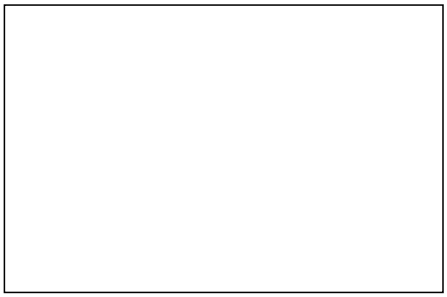
Créature légendaire : humain et barbare R

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

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kiki-Jiki, brise-miroir {2}{R}{R}



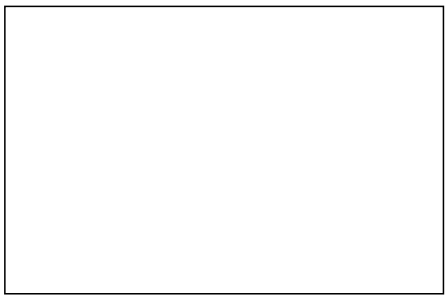
Créature légendaire : gobelin et shamane M

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}



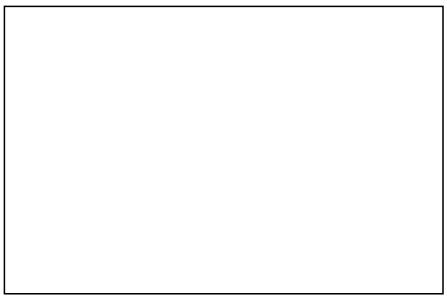
Créature légendaire : ogre et guerrier U

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

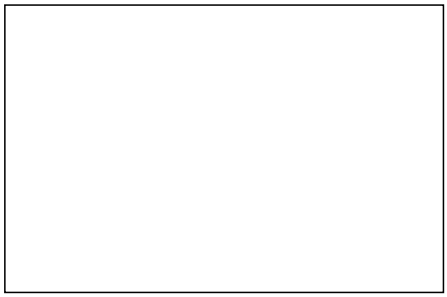
Célérité
Tant que La Colère est dans votre cimetière et que vous contrôlez une montagne, les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manticore conquérante {4}{R}{R}



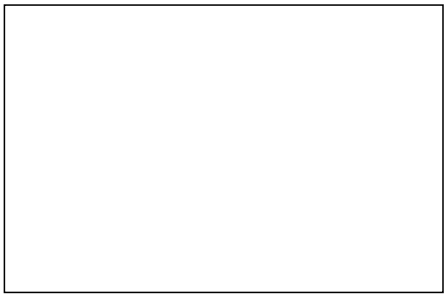
Créature : manticore R

Vol
Quand la Manticore conquérante arrive sur le champ de bataille, 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.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Primordial en fusion {5}{R}{R}



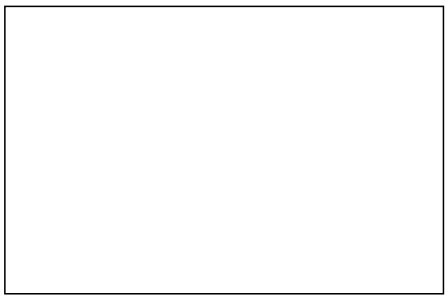
Créature : avatar R

Célérité
Quand le Primordial en fusion arrive sur le champ de bataille, 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.

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orateur de feu prophétique {1}{R}{R}



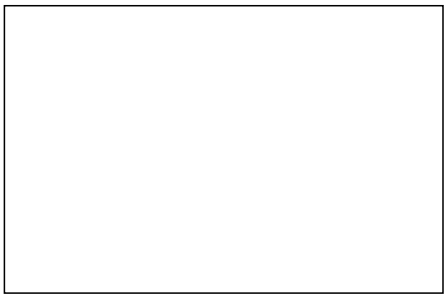
Créature : humain et shamane M

Double initiative, piétinement
À chaque fois que l'Orateur de feu prophétique inflige des blessures de combat à un joueur, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la jouer ce tour-ci.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rakka Mar {2}{R}{R}



Créature légendaire : humain et shamane U

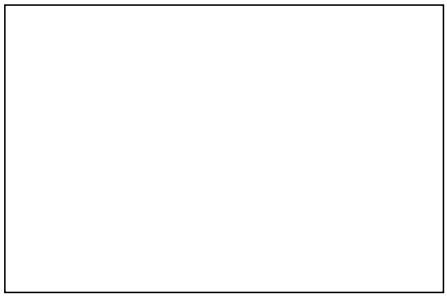
Célérité
{R}, {T} : Créez un jeton de créature 3/1 rouge Élémental avec la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skwi, nabab gobelin {2}{R}



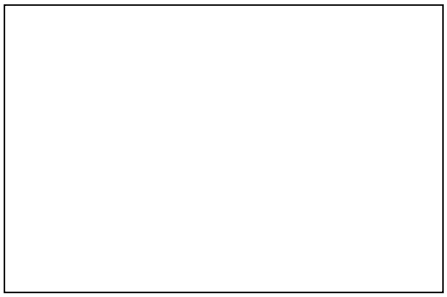
Créature légendaire : gobelin U

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}



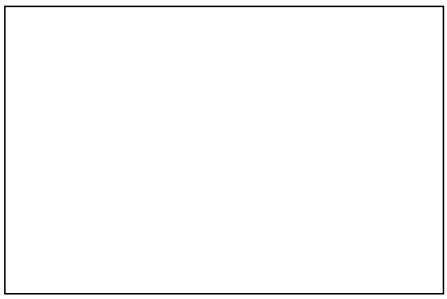
Créature légendaire : humain et gredin R

{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}



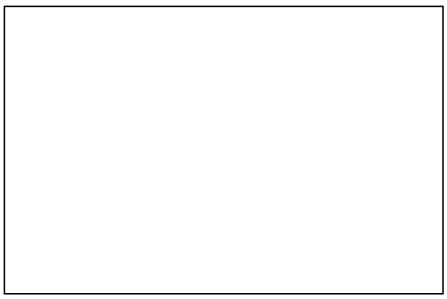
Créature : gobelin et artificier R

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

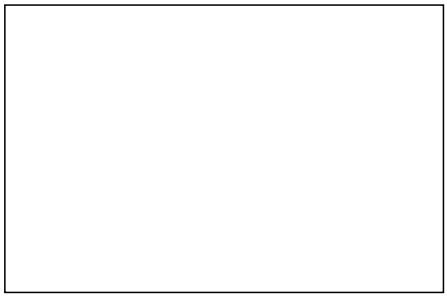
{R} : Le Titan de la fournaise gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
À chaque fois que le Titan de la fournaise arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, il inflige 3 blessures réparties comme vous le désirez entre une, deux ou trois cibles.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urabrask le Secret {3}{R}{R}



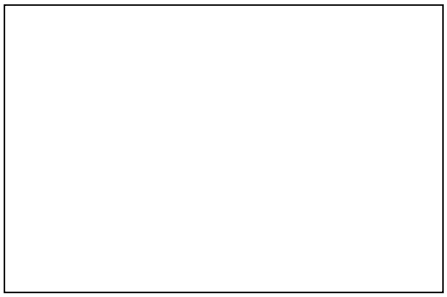
Créature légendaire : phyrexian et praetor **M**

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.
Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagées.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte blasphématoire {8}{R}

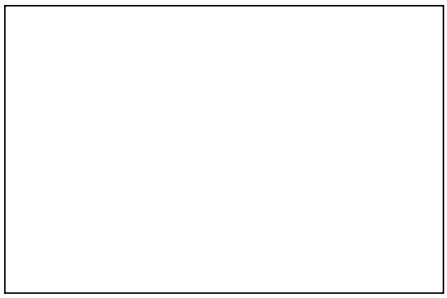


Rituel **M**

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature sur le champ de bataille.
L'Acte blasphématoire inflige 13 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tout n'est que poussière {7}

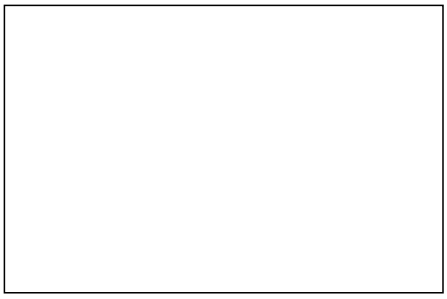


Rituel de clan : eldrazi **M**

Chaque joueur sacrifie tous les permanents qu'il contrôle qui ont au moins une couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changement d'allégeance {6}{R}



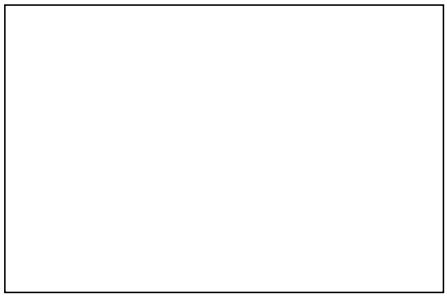
Rituel **R**

Vous et un adversaire ciblé acquérez chacun le contrôle de toutes les créatures contrôlées par l'autre jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures. Ces créatures acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutinerie de masse {3}{R}{R}

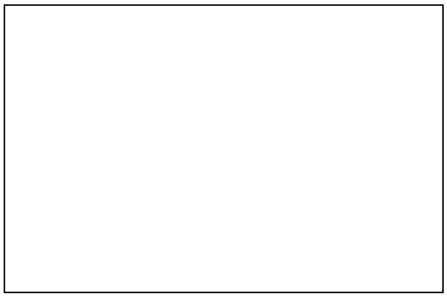


Rituel R

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

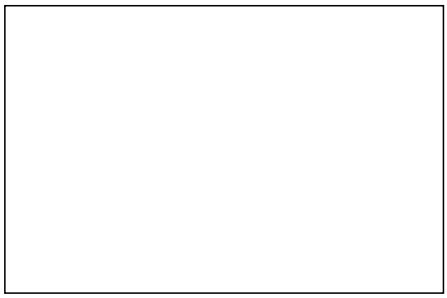


Terrain R

{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}

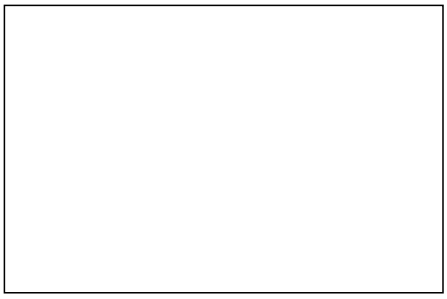


Rituel U

Détruisez 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



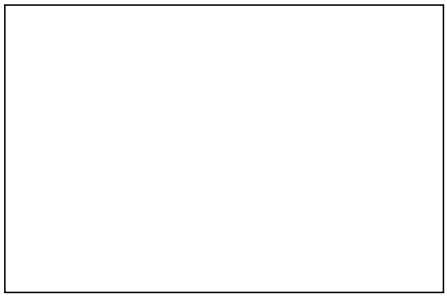
Terrain légendaire R

{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

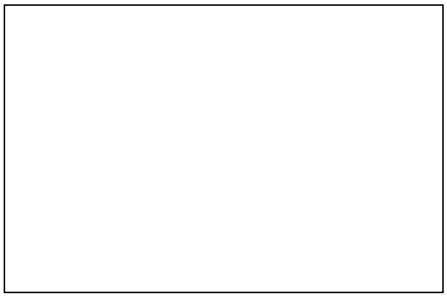


Terrain M

{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

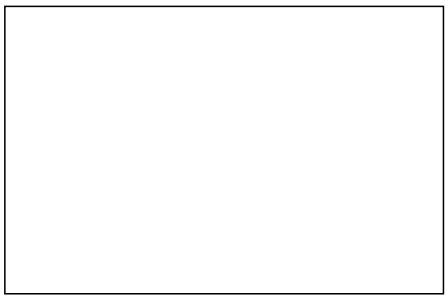


Terrain R

{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



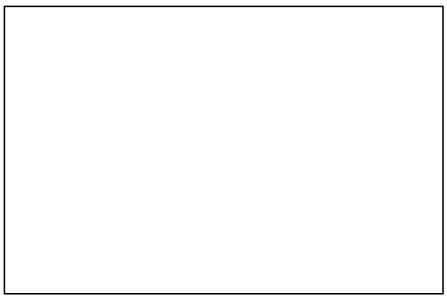
Terrain C

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

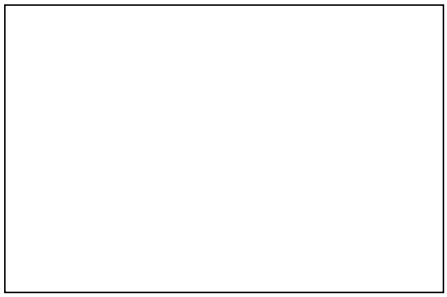


Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe mystificateur

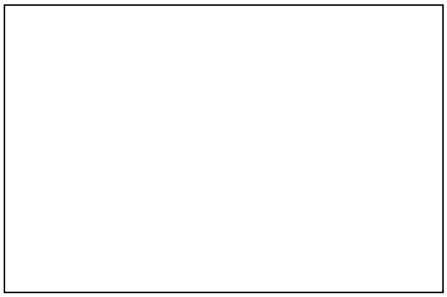


Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T} : Exilez une créature attaquante 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

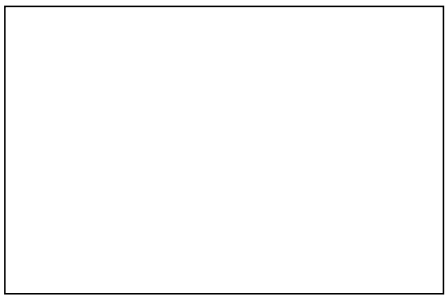


Terrain neigeux de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miren, le puits gémissant

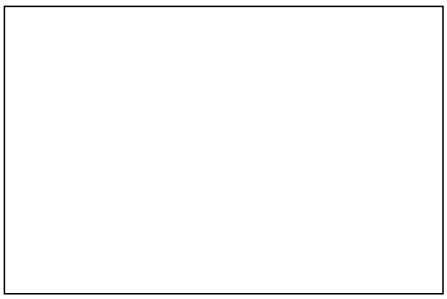


Terrain légendaire R

{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 **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

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 **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

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 **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

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 **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

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 **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nykthos, reliquaire de Nyx

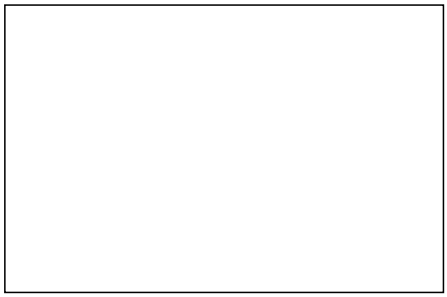
Terrain légendaire **R**

{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

Paludgraf hanté

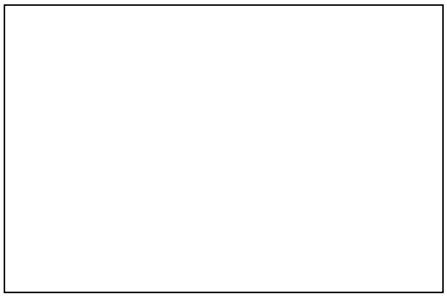


Terrain **C**

{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

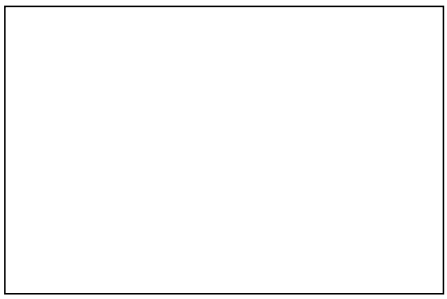


Terrain U

{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

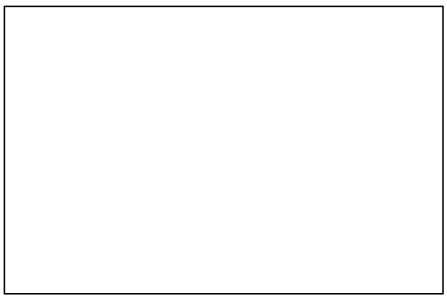


Terrain U

{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



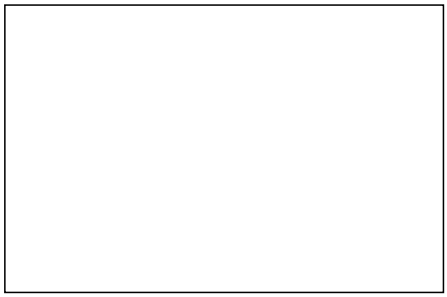
Terrain neigeux R

{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

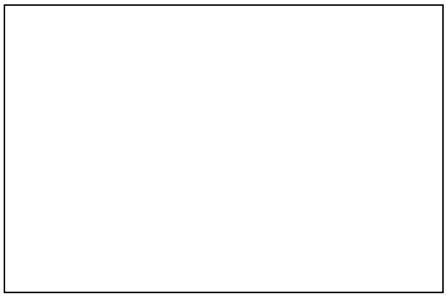


Terrain U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

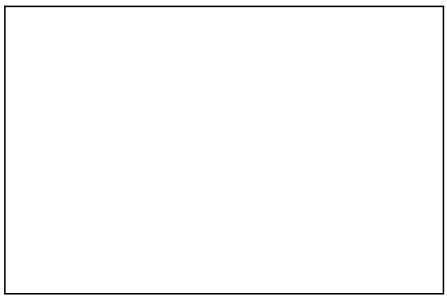


Artefact R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valakut, la cime en fusion

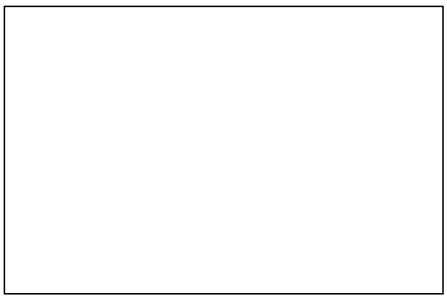


Terrain M

Valakut, la cime en fusion arrive sur le champ de bataille engagée.
À chaque fois qu'une montagne arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si vous contrôlez au moins cinq autres montagnes, vous pouvez faire que Valakut, la cime en fusion inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneaux des Clairâtres {3}



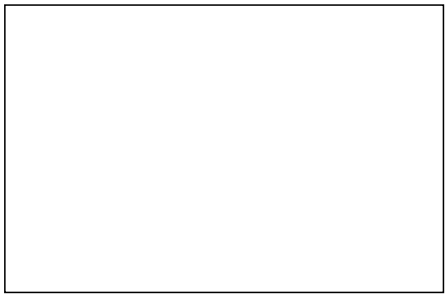
Artefact M

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

Arche phyrexiane {3}

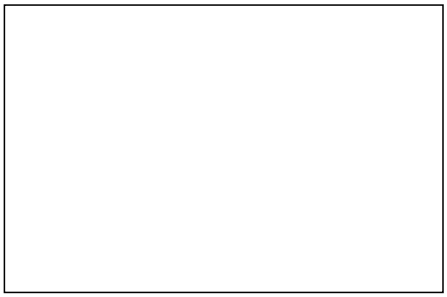


Artefact U

{2}, {T}, sacrifiez une créature : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton de Nin {6}

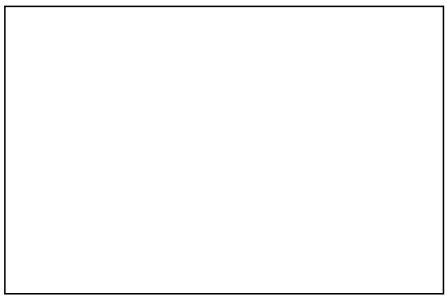


Artefact R

Au début de votre entretien, piochez une carte.
{T} : Le Bâton de Nin inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole du voyageur {1}

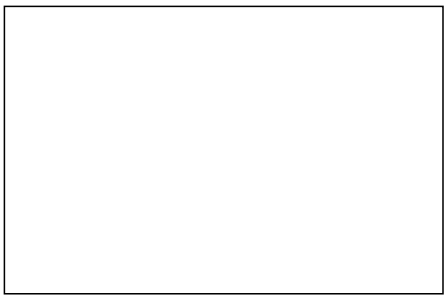


Artefact C

{2}, {T}, sacrifiez la Babiole du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile {2}



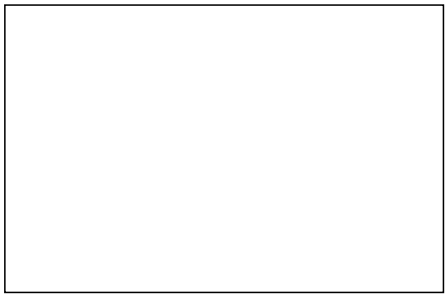
Artefact : équipement R

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)
Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cabinet du conjurateur {5}

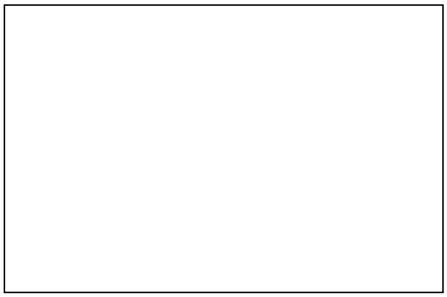


Artefact R

Au début de votre étape de fin, vous pouvez exiler une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyer cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Comptoir de commerce {4}

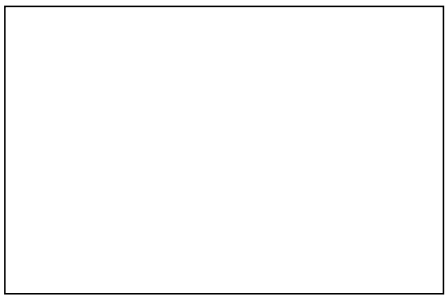


Artefact R

{1}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Vous gagnez 4 points de vie.
{1}, {T}, payez 1 point de vie : Créez un jeton de créature 0/1 blanche Chèvre.
{1}, {T}, sacrifiez une créature : Renvoyez dans votre main une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.
{1}, {T}, sacrifiez un artefact : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carte d'expédition {1}

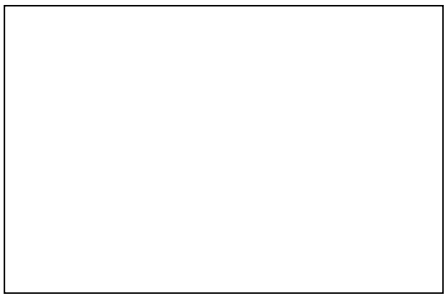


Artefact C

{2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}



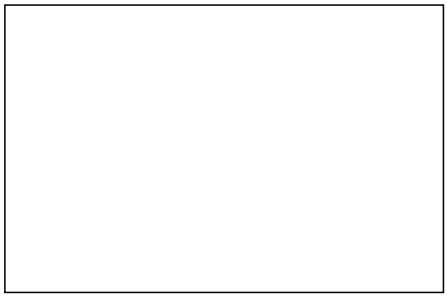
Artefact U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuve de mimétisme {3}

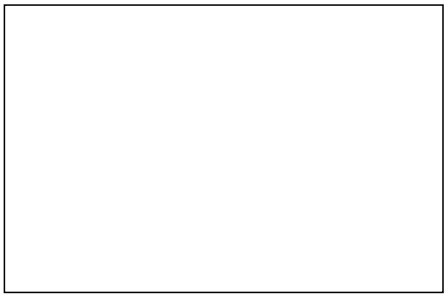


Artefact R

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}

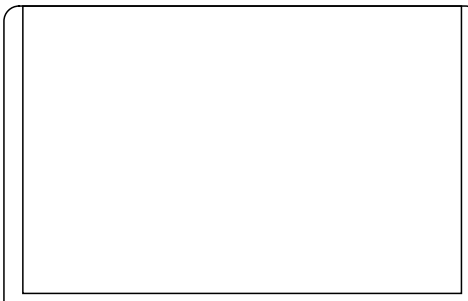


Artefact R

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}

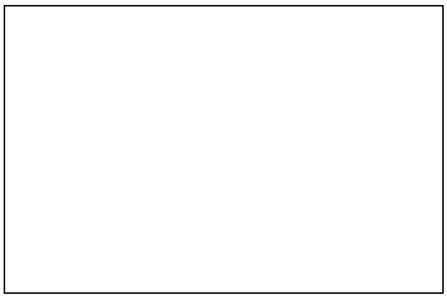


Artefact R

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}



Artefact 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

Fonderie thran {1}

Artefact U

{1}, {T}, exilez la Fonderie Thran : Un joueur ciblé mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heaume de possession {4}

Artefact R

Vous pouvez choisir de ne pas dégager le Heaume de possession pendant votre étape de dégagement.
{2}, {T}, sacrifiez une créature : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée tant que vous contrôlez le Heaume de possession et que le Heaume de possession reste engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'oubli {3}

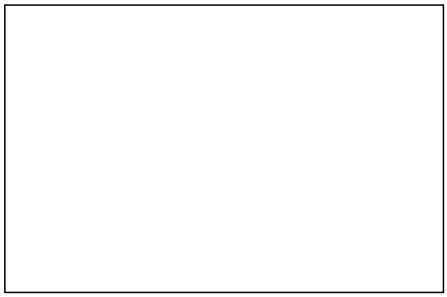
Artefact R

{4}, {T} : Mettez un marqueur « destin » sur un permanent ciblé.
{5}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'oubli : Détruisez tous les permanents non-terrain sans marqueur « destin », et retirez ensuite tous les marqueurs « destin » de tous les permanents.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre du forgemage {2}

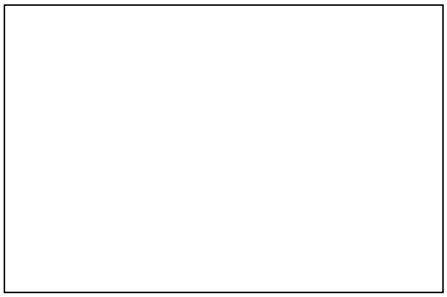


Artefact U

{1}, {T} : Dégagez une créature ciblée qui a une capacité activée avec {T} dans son coût.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revêtement de métal liquide {2}

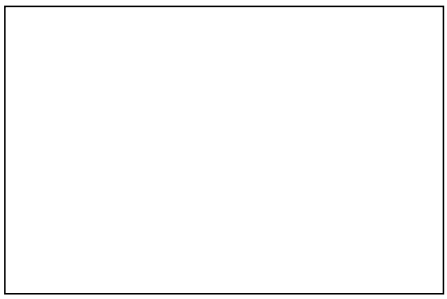


Artefact U

{T} : Un permanent ciblé devient un artefact en plus de ses autres types jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne {1}

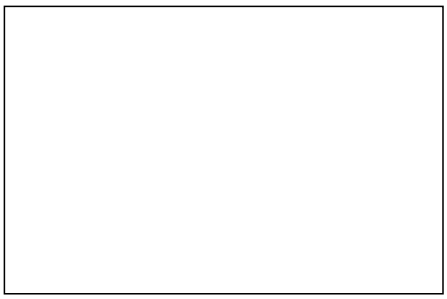


Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/-1.
À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source de sanie {2}



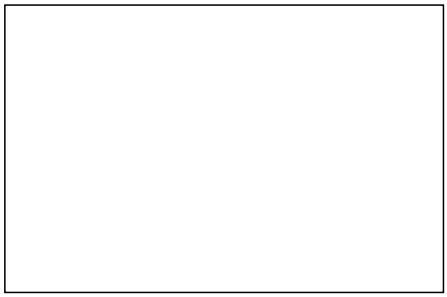
Artefact U

Quand la Source de sanie arrive sur le champ de bataille ou qu'elle est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Treille de mycosynthèse {6}

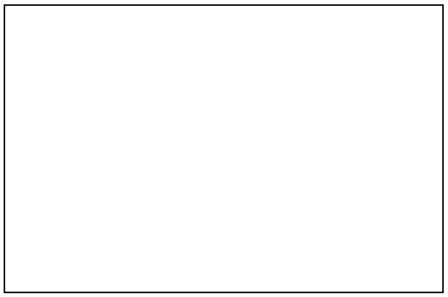


Artefact R

Tous les permanents sont des artefacts en plus de leurs autres types.
Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille, tous les sorts et tous les permanents sont incolores.
Les joueurs peuvent dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur.

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.

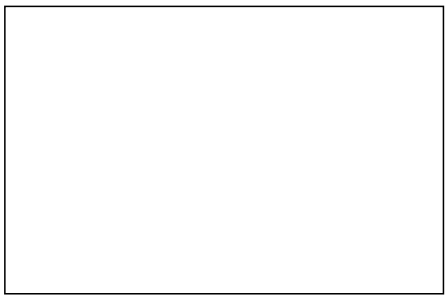
{+0} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la jouer ce tour-ci.

{-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

Karn libéré {7}



Planeswalker légendaire : Karn M

{+4} : Un joueur ciblé exile une carte de sa main.

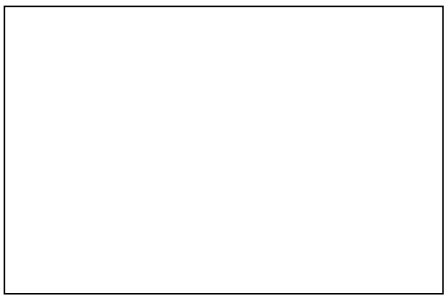
{-3} : Exilez un permanent ciblé.

{-14} : Recommencez la partie en laissant en exil toutes les cartes de permanent non-aura exilées avec Karn libéré. Puis mettez ces cartes sur le champ de bataille sous votre contrôle.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Koth du Marteau {2}{R}{R}



Planeswalker légendaire : Koth M

{+1} : Dégagez une montagne ciblée. Elle devient une créature 4/4 rouge Élémental jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{-2} : Ajoutez {R} pour chaque montagne que vous contrôlez.

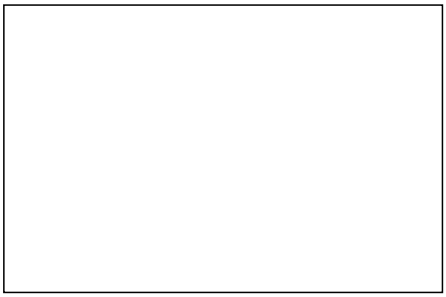
{-5} : Vous gagnez un emblème avec « Les montagnes que vous contrôlez ont '{T} : Ce terrain inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.' »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte d'agressivité {3}{RP}{RP}

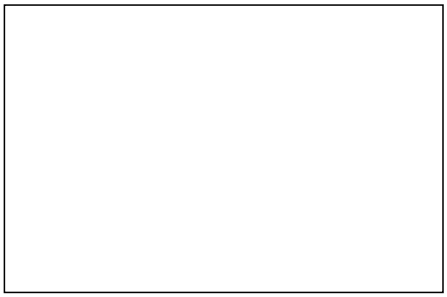


Éphémère U

({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}

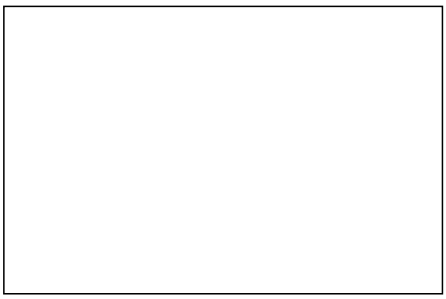


Éphémère R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aveuglé par la colère {3}{R}

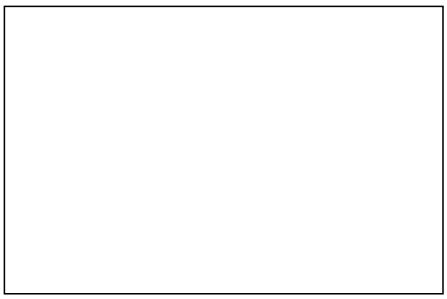


Éphémère : arcane U

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}



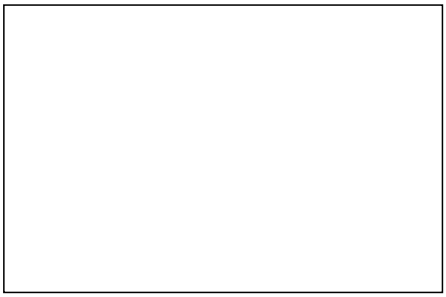
Éphémère R

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}

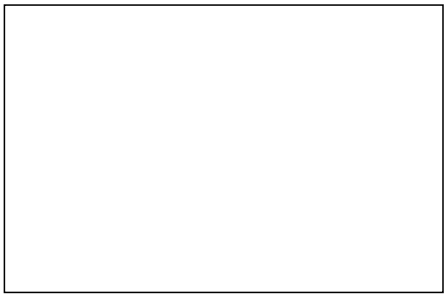


Éphémère R

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}

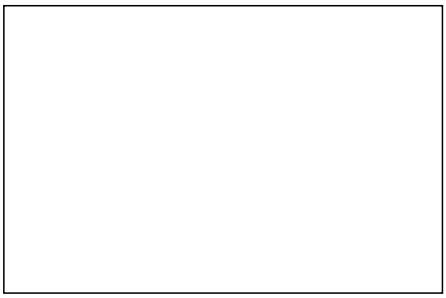


Enchantement R

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