

Kokusho, l'étoile du soir

{4}{B}{B}

Créature légendaire : dragon et esprit

M

Vol

Quand Kokusho, l'étoile du soir meurt, chaque adversaire perd 5 points de vie. Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de points de vie perdus de cette manière.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serviteur d'Ailelame

{2}{B}{B}

Créature : zombie

U

Le Serviteur d'Ailelame a le vol tant que vous contrôlez un dragon.

Quand un dragon arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille le Serviteur d'Ailelame depuis votre cimetière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon nécrotique

{2}{B}{B}

Créature : limon

R

Tant que le Limon nécrotique est sur le champ de bataille, il a toutes les capacités activées de toutes les cartes de créatures dans tous les cimetières.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skithiryx, le Dragon du Fléau

{3}{B}{B}

Créature légendaire : phyrexian et dragon et squelette

M

Vol

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

{B} : Skithiryx, le Dragon du Fléau acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

{B}{B} : Régénérez Skithiryx.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon d'acier en fusion {4}{RP}{RP}



Créature-artefact : phyrexian et dragon **R**

{RP} peut être payé au choix avec {R} ou 2 points de vie.

Vol

{RP} : Le Dragon d'acier en fusion gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon tyran {8}{R}{R}



Créature : dragon **R**

Vol, piétinement

Double initiative

Au début de votre entretien, sacrifiez le Dragon tyran à moins que vous ne payiez {R}{R}{R}{R}.

{R} : Le Dragon tyran gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon du bûcher {5}{R}{R}



Créature : dragon **M**

Vol

À chaque fois que le Dragon du bûcher inflige des blessures de combat à un joueur, il inflige autant de blessures à chaque créature que ce joueur contrôle.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouffener d'Utvara {6}{R}{R}



Créature : dragon **M**

Vol

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, créez un jeton de créature 6/6 rouge Dragon avec le vol.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escoufener du Bogardân

{6}{R}{R}

Créature : dragon

M

Flash

Vol

Quand l'Escoufener du Bogardân arrive sur le champ de bataille, il inflige 5 blessures réparties comme vous le voulez entre n'importe quel nombre de cibles.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon éternel

{5}{W}{W}

Créature : dragon et esprit

R

Vol

{3}{W}{W} : Renvoyez le Dragon éternel depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que pendant votre entretien.

Recyclage de plaine {2} ({2}), défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau de Valkas

{2}{R}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois que le Fléau de Valkas ou qu'un autre dragon arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, il inflige X blessures à n'importe quelle cible, X étant le nombre de dragons que vous contrôlez.

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

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur squameux héliaste

{3}{W}{W}

Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, détruisez le permanent non-terrain ciblé que ce joueur contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailelame le Ressuscité

{3}{B}{B}{R}{R}

Créature légendaire : zombie et dragon

R

Vol

Quand Ailelame le Ressuscité arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de permanent Dragon ciblée depuis votre cimetière.

{B}{R} : Toutes les créatures Dragon gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dromoka, seigneur-dragon

{4}{G}{W}

Créature légendaire : ancêtre et dragon

M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Vol, lien de vie

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts pendant votre tour.

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atarka, seigneur-dragon

{5}{R}{G}

Créature légendaire : ancêtre et dragon

M

Vol, piétinement

Quand Atarka, seigneur-dragon arrive sur le champ de bataille, elle inflige 5 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles, créatures et/ou planeswalkers que vos adversaires contrôlent.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scion de l'Ur-Dragon

{W}{U}{B}{R}{G}

Créature légendaire : dragon et avatar

R

Vol

{2} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de permanent Dragon et mettez-la dans votre cimetière. Si vous faites ainsi, le Scion de l'Ur-Dragon devient une copie de cette carte jusqu'à la fin du tour. Puis mélangez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suzerain escouflenfer

{4}{B}{R}{R}{G}

Créature : dragon

M

Vol, piétinement, célérité

{R} : Le Suzerain escouflenfer gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

{B}{G} : Régénérez le Suzerain escouflenfer.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation

{2}{B}{B}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Teneb, le moissonneur

{3}{W}{B}{G}

Créature légendaire : dragon

R

Vol

À chaque fois que Teneb, le moissonneur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{B}. Si vous faites ainsi, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expertise de Yahenni

{2}{B}{B}

Rituel

R

Toutes les créatures gagnent -3/-3 jusqu'à la fin du tour. Vous pouvez lancer une carte dont la valeur de mana est de 3 ou moins depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau de l'Inquiétude

{3}{B}{B}



Rituel

R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte d'artefact ou de créature ciblée d'un cimetière. Mélangez le Flambeau de l'Inquiétude dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pivot du destin

{3}{B}{B}



Rituel

R

Choisissez l'un ?
? Détruisez toutes les créatures Dragon.
? Détruisez toutes les créatures non-Dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ordre du patriarche

{3}{B}{B}



Rituel

R

Chaque joueur choisit un type de créature. Chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les cartes de créature du type choisi de cette manière depuis son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur diabolique

{1}{B}



Rituel

R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacres de déterrement

{4}{B}



Rituel

U

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.
Flashback {3}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard sylvestre

{1}{G}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchaloïn

{1}{G}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île, de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sapience naturaliste

{1}{G}



Rituel

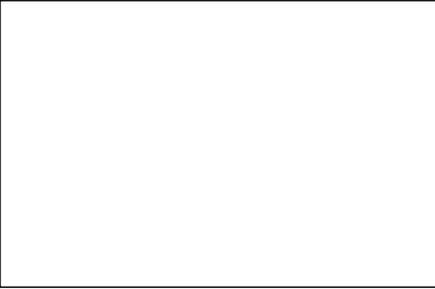
C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tentation de la découverte

{3}{G}



Rituel

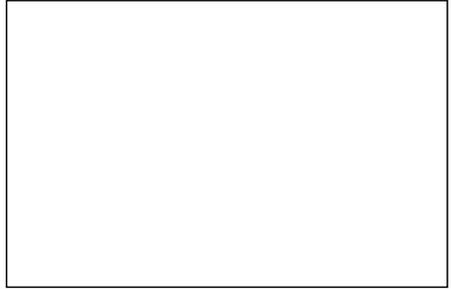
R

Offre tentante ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain et mettez-la sur le champ de bataille. Chaque adversaire peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain et la mettre sur le champ de bataille. Pour chaque adversaire qui cherche dans sa bibliothèque de cette manière, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain et mettez-la sur le champ de bataille. Ensuite, chaque joueur qui a cherché dans sa bibliothèque de cette manière mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur des dieux

{1}{R}{R}



Rituel

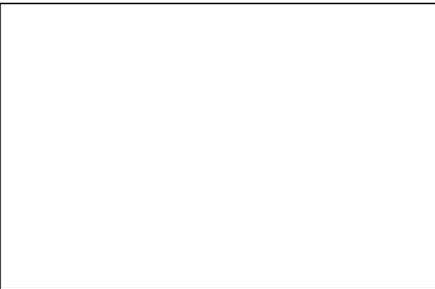
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trois visites

{1}{G}



Rituel

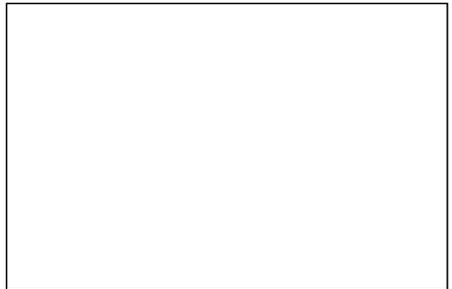
U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fabrication

{2}{U}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu

{2}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portequerre

{X}{G}{W}{U}

Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justification

{1}{W}{B}

Rituel

R

Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation du Maelstrom

{1}{B}{G}

Rituel

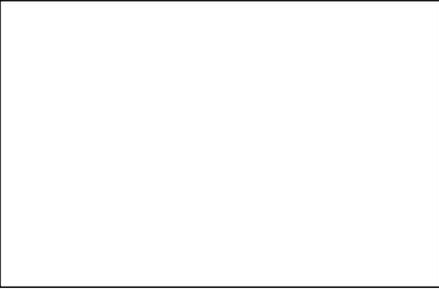
R

Détruisez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême

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



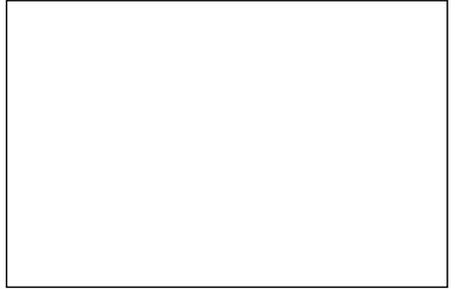
Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



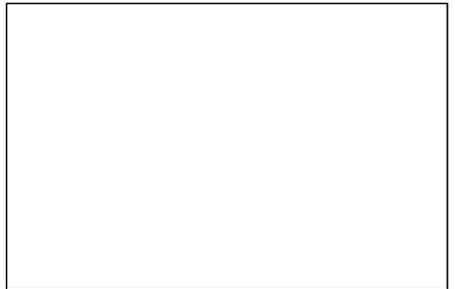
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



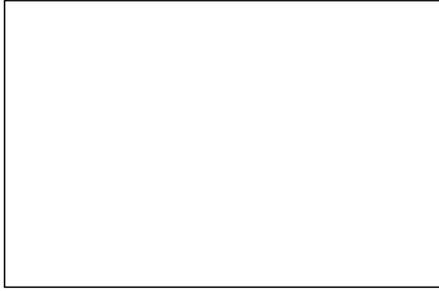
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



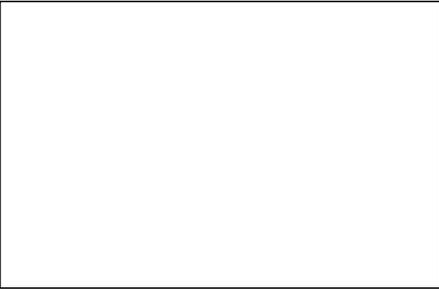
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



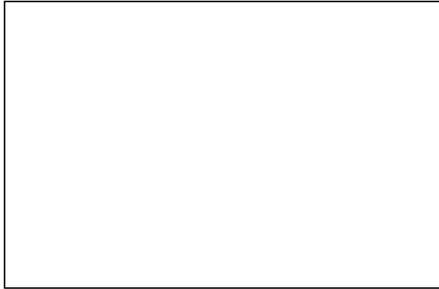
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



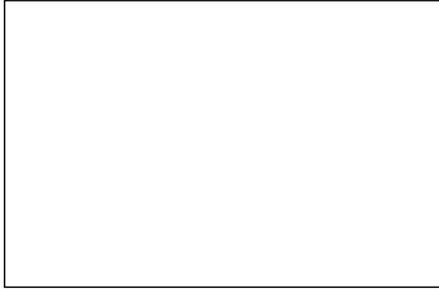
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



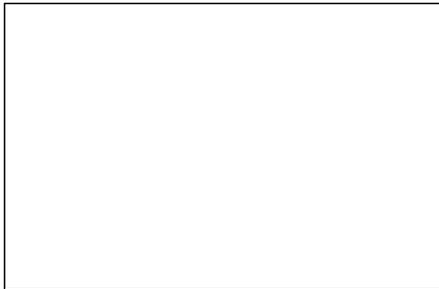
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

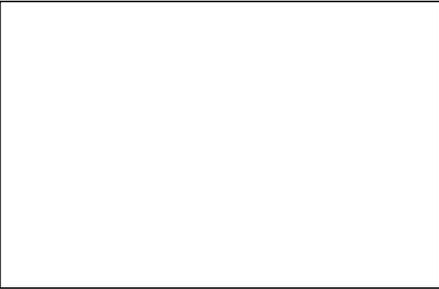


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

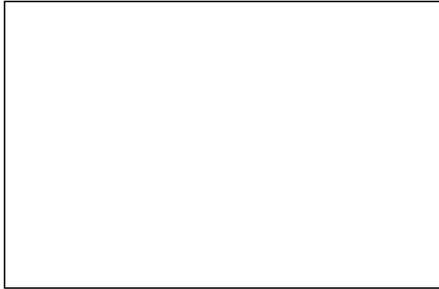


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

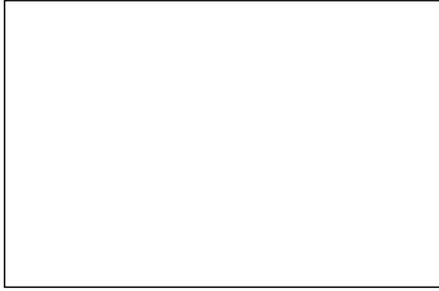


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

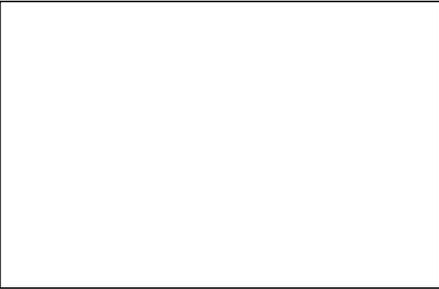


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

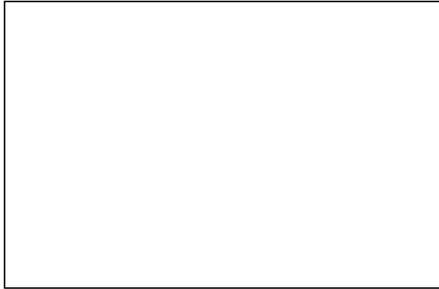


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



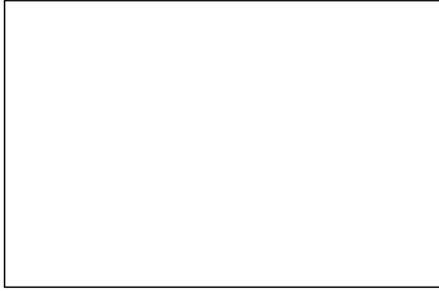
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



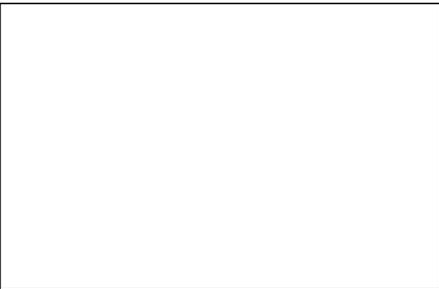
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



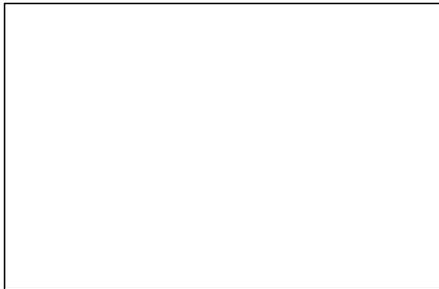
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

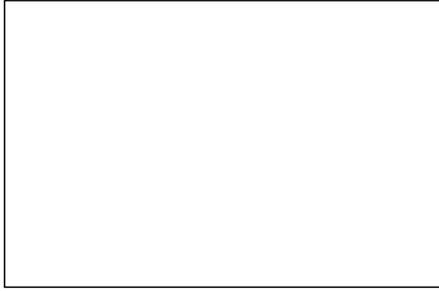


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

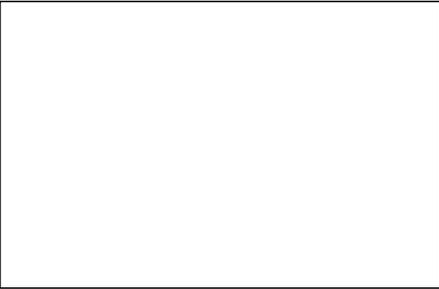


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

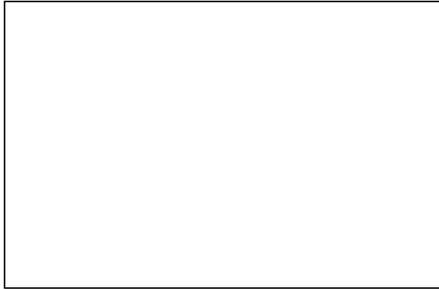


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

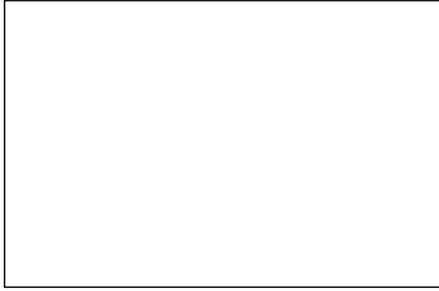


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

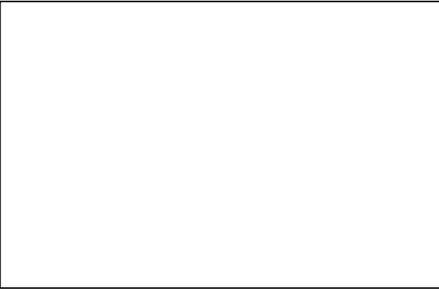


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

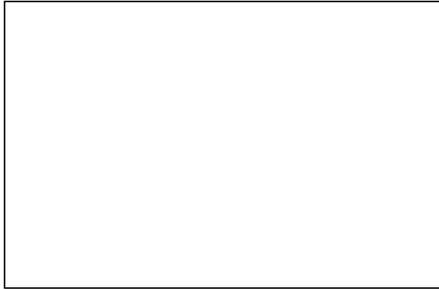


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



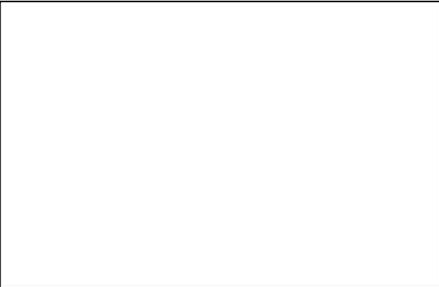
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



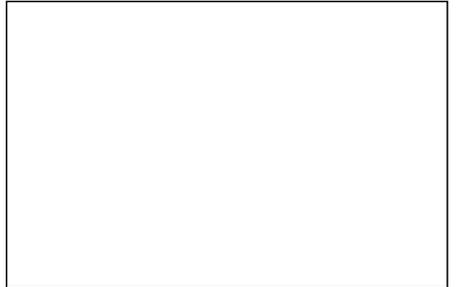
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance



Terrain

C

La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}



Artefact : équipement

U

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

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

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, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuset des mondes

{3}



Artefact

M

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique

{3}



Artefact

R

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

Toupie de divination du sensei

{1}



Artefact

U

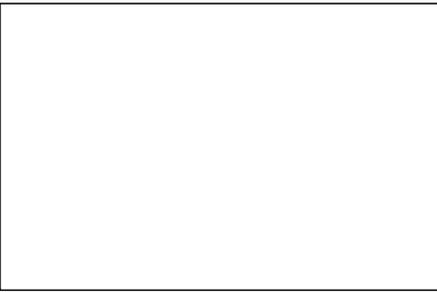
{1} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.

{T} : Piochez une carte et mettez ensuite la Toupie de divination du sensei au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poigne krosiane

{2}{G}



Éphémère

U

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.)
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fait ou fiction

{3}{U}



Éphémère

U

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque.
Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez un tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Royaumes inexplorés

{2}{G}



Éphémère

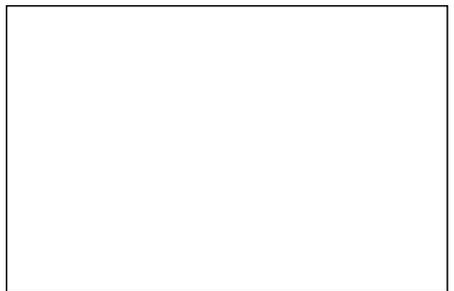
R

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à quatre cartes de terrain portant des noms différents et révélez-les.
L'adversaire ciblé choisit deux de ces cartes. Mettez les cartes choisies dans votre cimetière et les autres dans votre main. Mélangez ensuite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée

{W}



Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de vapeur

{2}{U}{R}

Éphémère

R

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque et séparez-les en deux tas. Un adversaire choisit un de ces tas. Mettez ce tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Sultai

{B}{G}{U}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Détruisez une créature monochrome ciblée.

? Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

? Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Izzet

{U}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

? Le Charme d'Izzet inflige 2 blessures à une créature ciblée.

? Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte

{B}{G}

Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arène phyrexiane

{1}{B}{B}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécromancie

{2}{B}

Enchantement

U

Vous pouvez lancer la Nécromancie comme si elle avait le flash. Si vous l'avez lancée à tout moment où un rituel n'aurait pas pu être lancé, le contrôleur du permanent qu'elle devient la sacrifie au début de la prochaine étape de nettoyage.

Lorsque vous jouez la Nécromancie choisissez une créature ciblée dans n'importe quel cimetière.

Quand la Nécromancie arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille, elle devient une aura avec « Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec la Nécromancie ».

Mettez une carte de créature ciblée depuis un cimetière sur le champ de bataille et attachez-lui la Nécromancie. Quand la Nécromancie quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cauchemar récurrent

{2}{B}

Enchantement

R

Sacrifiez une créature, renvoyez le Cauchemar récurrent dans la main de son propriétaire : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibliothèque sylvestre

{1}{G}

Enchantement

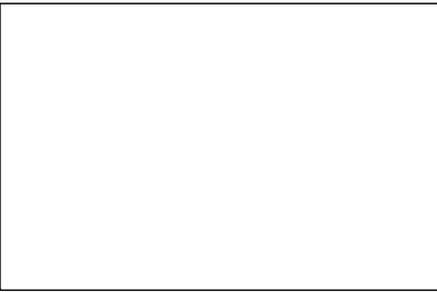
R

Au début de votre étape de pioche, vous pouvez piocher deux cartes supplémentaires. Si vous faites ainsi, choisissez deux cartes de votre main que vous avez pioché ce tour-ci. Pour chacune de ces cartes, payez 4 points de vie ou mettez-la carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sagacité de Mirri

{G}



Enchantement

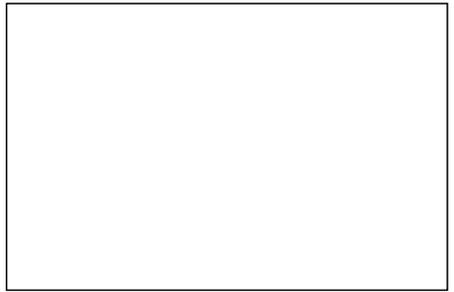
R

Au début de votre entretien, vous pouvez regarder les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis les remettre dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autorité des consuls

{W}



Enchantement

R

Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent engagées.
À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle arrive, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempête draconique

{1}{R}



Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature avec le vol arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
À chaque fois qu'un dragon arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, il inflige X blessures à n'importe quelle cible, X étant le nombre de dragons que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obéissance aveugle

{1}{W}



Enchantement

R

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)
Les artefacts et les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

