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

Archéologue gobelin {1}{R}

Créature : gobelin et artificier U

{R}, {T} : Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, détruisez un artefact ciblé et dégagez l'Archéologue gobelin. Si vous perdez, sacrifiez l'Archéologue gobelin.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer d'acier {6}

Créature-artefact : dragon R

Vol
{2} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
{X} : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana de X dont le contrôleur a subi des blessures de combat par cette créature ce tour-ci. N'activez qu'une seule fois par tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin mogg {2}{R}

Créature : gobelin et assassin U

{T} : Vous choisissez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle, et cet adversaire choisit une créature ciblée. Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, détruisez la créature que vous avez choisie. Si vous perdez, détruisez la créature que votre adversaire a choisie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boumiste gobelin {1}{R}

Créature : gobelin et guerrier R

Au début de votre entretien, créez un jeton d'artefact incolore appelé Mine terrestre avec « {R}, sacrifiez cet artefact : Cet artefact inflige 2 blessures à une créature attaquante sans le vol ciblée. » Jouez ensuite à pile ou face. Si vous perdez, le Boumiste gobelin s'inflige 2 blessures.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empois chaotique {2}{R}{R}

Créature : limon R

L'Empois chaotique arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Au début de votre entretien, vous pouvez jouer à pile ou face. Si vous gagnez, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Empois chaotique. Si vous perdez, retirez un marqueur +1/+1 de l'Empois chaotique.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djinn mijaëne {R}{R}{R}

Créature : djinn R

À chaque fois que le Djinn mijaëne attaque, jouez à pile ou face. Si vous perdez, retirez le Djinn mijaëne du combat et engagez-le.

6/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de la Roue {2}{R}

Créature : humain et sorcier R

{1}{R}, {T}, sacrifiez le Mage de la Roue : Chaque joueur se défausse de sa main, puis pioche sept cartes.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Archiviste de Jace {1}{U}{U}

Créature : vedalken et sorcier R

{U}, {T} : Chaque joueur se défausse de sa main, puis il pioche un nombre de cartes égal au plus grand nombre de cartes dont un joueur s'est défaussé de cette manière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archéomancienne {2}{U}{U}

Créature : humain et sorcier C

Quand l'Archéomancienne arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Téfeiri, mage de Zhalfir {2}{U}{U}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier R

Flash
Les cartes de créature que vous possédez qui ne sont pas sur le champ de bataille ont le flash.
Chaque adversaire ne peut lancer des sorts que lorsqu'il pourrait lancer un rituel.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rosse griffeciel {3}{U}{R}

Créature-artefact : viashino et guerrier U

À chaque fois que le Rosse griffeciel attaque, jouez à pile ou face. Si vous gagnez, le Rosse griffeciel gagne +1/+1 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embrasement de Chandra {3}{R}{R}

Rituel R

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessure égal à sa force à chaque autre créature et à chaque adversaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc de mana {R}

Rituel R

Vous et un adversaire ciblé lancez chacun une pièce en l'air. Le Choc de mana inflige 1 blessure à chaque joueur dont la pièce retombe sur pile. Répétez la procédure jusqu'à ce que les deux pièces tombent sur face en même temps.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeu du chaos {R}{R}{R}

Rituel R

Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, vous gagnez 1 point de vie et l'adversaire ciblé perd 1 point de vie, et vous pouvez décider de jouer à nouveau. Si vous perdez, vous perdez 1 point de vie et l'adversaire ciblé gagne 1 point de vie et ce joueur peut décider de jouer à nouveau. Doublez les points de vie pris à chaque fois.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naissance en fusion {1}{R}{R}

Rituel U

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Élémental et jouez ensuite à pile ou face. Si vous gagnez, renvoyez la Naissance en fusion dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aubaine {2}{U}

Rituel U

Chaque joueur se défausse de sa main, puis il pioche un nombre de cartes égal au plus grand nombre de cartes dont un joueur s'est défaussé de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Par la force {X}{R}

Rituel U

Détruisez X artefacts ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation {U}

Rituel C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez mélanger.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fabrication {2}{U}

Rituel R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nombreuses connaissances {2}{U}

Rituel R

Révélez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. En commençant par le prochain adversaire dans l'ordre du tour, chaque adversaire choisit une carte non-terrain différente parmi elles. Mettez les cartes choisies dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée dévastatrice {3}{U}{U}

Rituel R

Renvoyez tous les permanents non-terrain dans les mains de leurs propriétaires.
Miracle {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revanche de Skwi {1}{U}{R}

Rituel U

Choisissez un nombre. Jouez à pile ou face ce nombre de fois ou jusqu'à ce que vous perdiez, suivant ce qui arrive en premier. Si vous avez gagné à chaque fois, piochez deux cartes pour chaque pile ou face.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaufferie d'Izzet

Terrain U

La Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises des eaux vives

Terrain C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

Terrain C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac des hautes terres

Terrain U

Le Lac des hautes terres arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

Terrain **C**

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Izzet

Terrain : porte **C**

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de cristal {3}

Artefact U

{1}, {T} : Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

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

Cachet d'Izzet {2}

Artefact C

{1}, {T} : Ajoutez {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant {0}

Artefact U

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)
Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.
{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffre-fort du sorcier {4}

Artefact U

{2}, {T} : Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, sacrifiez le Coffre-fort du sorcier et piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de frémisoie {3}

Artefact : équipement U

La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant du ciel {2}

Artefact C

Le Diamant du ciel arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant du feu {2}

Artefact C

Le Diamant du feu arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau de l'inquisiteur {2}

Artefact : équipement U

Si la créature équipée devait infliger des blessures de combat, elle inflige le double de ces blessures à la place.
Si une autre créature devait infliger des blessures de combat à la créature équipée, elle inflige le double de ces blessures à la créature équipée à la place.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir d'immortalité {1}

Artefact U

{2}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans la bibliothèque de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heaume du rôdeur {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée ne peut pas être bloquée, excepté par des murs.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille prismatique {2}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit {2}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont {2}

Artefact U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvoir de Connaissance {6}

Artefact R

Empreinte ? Quand le Sauvoir de Connaissance arrive sur le champ de bataille, chaque joueur exile les trois cartes du dessus de sa bibliothèque.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort depuis sa main, ce joueur l'exile. Si le joueur le fait, il peut lancer un sort parmi les autres cartes exilées avec le Sauvoir de Connaissance sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tas-boum {4}

Artefact R

{T} : Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, détruisez tous les permanents non-terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chances de victoire {R}

Éphémère R

Pour chaque créature bloqueuse, jouez à pile ou face. Si vous gagnez, prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées par cette créature ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aléatoire {1}{R}

Éphémère U

Ne lancez ce sort que pendant le combat après que les bloqueurs aient été déclarés.
Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe chaotique {1}{R}

Éphémère U

Ne lancez ce sort que pendant le combat après que les bloqueurs aient été déclarés.
Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gambit désespéré {R}

Éphémère U

Choisissez une source que vous contrôlez et jouez à pile ou face. Si vous gagnez, la prochaine fois que cette source devrait infliger des blessures ce tour-ci, elle inflige le double de ces blessures à la place. Si vous perdez, la prochaine fois qu'elle devrait infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve élémentaire rouge {R}

Éphémère C

Choisissez l'un ?
? Contrecarrez un sort bleu ciblé.
? Détruisez un permanent bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet {1}{R}

Éphémère C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Le Jet inflige un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict du fantoche {1}{R}{R}

Éphémère R

Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, détruisez toutes les créatures avec une force de 2 ou moins. Si vous perdez, détruisez toutes les créatures avec une force de 3 ou plus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouleversement de réalité {1}{U}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur manifeste la carte du dessus de sa bibliothèque. (Ce joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Si c'est une carte de créature, elle peut être retournée face visible à tout moment pour son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaîne de vapeur {U}

Éphémère U

Renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Le contrôleur de ce permanent peut ensuite sacrifier un terrain. Si le joueur fait ainsi, il peut copier ce sort et peut choisir une nouvelle cible pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.
Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En plein Roulis {1}{U}

Éphémère C

Kick {1}{U} (Vous pouvez payer {1}{U} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si ce sort a été kické, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hybridation rapide {U}

Éphémère U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouille temporelle {6}{U}{U}

Éphémère R

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez deux d'entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plans à long terme {2}{U}

Éphémère U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte en troisième position depuis le dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges {U}

Éphémère C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recherche effrénée {2}{U}

Éphémère C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes. Dégagez jusqu'à trois terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents de blâme {1}{U}

Éphémère C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Chaque joueur meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Orage de probabilités {3}{R}{R}

Enchantement R

À chaque fois qu'un joueur lance un sort depuis sa main, ce joueur l'exile, puis exile les carte du dessus de sa bibliothèque jusqu'à exiler une carte qui partage un type de carte avec lui. Ce joueur peut lancer cette carte sans payer son coût de mana. Il met ensuite toutes les cartes exilées avec l'Orage de probabilités au-dessous de sa bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaos planaire {2}{R}

Enchantement U

Au début de votre entretien, jouez à pile ou face. Si vous perdez, sacrifiez le Chaos planaire.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort, ce joueur joue à pile ou face. S'il perd, contrecarrez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rémora mystique {U}

Enchantement C

Entretien cumulatif {1}
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, vous pouvez piocher une carte à moins que ce joueur ne paie {4}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du monastère {2}{U}

Enchantement R

Au moment où le Siège du monastère arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.
? Khans ? Au début de votre étape de pioche, piochez une carte supplémentaire, puis défaussez-vous d'une carte.
? Dragons ? Les sorts que vos adversaires lancent qui vous ciblent ou qui ciblent un permanent que vous contrôlez coûtent {2} de plus à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast