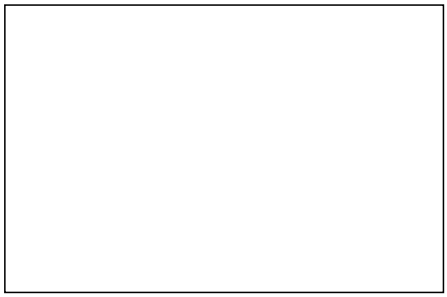
Golem d'acier {3}



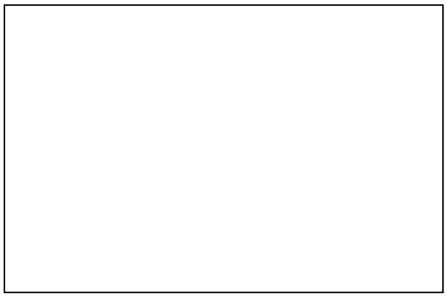
Créature-artefact : golem U

Vous ne pouvez pas lancer de sorts de créatures.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem d'acier {3}



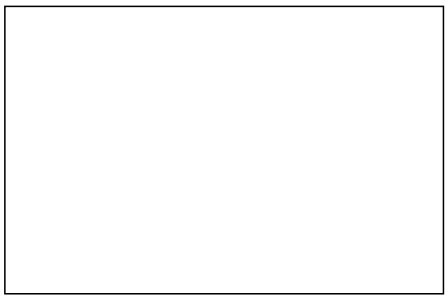
Créature-artefact : golem U

Vous ne pouvez pas lancer de sorts de créatures.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem d'acier {3}



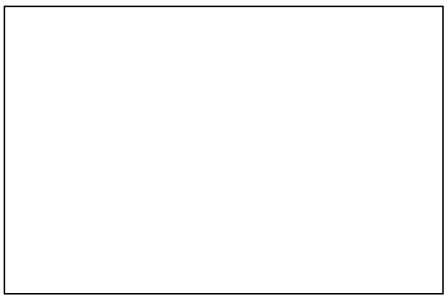
Créature-artefact : golem U

Vous ne pouvez pas lancer de sorts de créatures.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jolie bombe de bronze {4}



Créature-artefact : construction R

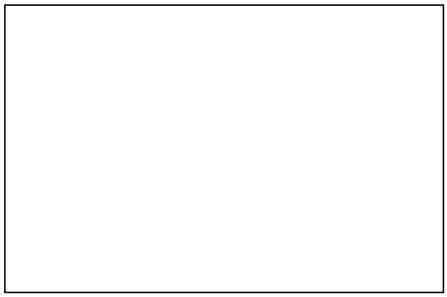
Quand un joueur autre que son propriétaire contrôle la Jolie bombe de bronze, ce joueur la sacrifie. Si ce joueur le fait, la Jolie bombe de bronze inflige 7 blessures à ce joueur.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jolie bombe de bronze {4}



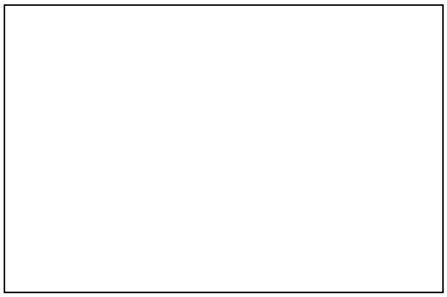
Créature-artefact : construction R

Quand un joueur autre que son propriétaire contrôle la Jolie bombe de bronze, ce joueur la sacrifie. Si ce joueur le fait, la Jolie bombe de bronze inflige 7 blessures à ce joueur.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchand du bazar {1}{R}



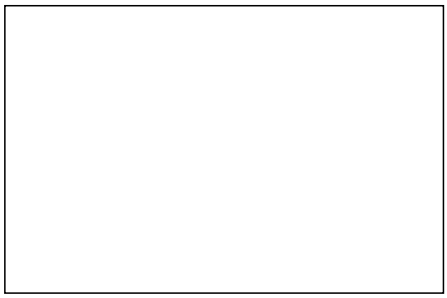
Créature : gobelin R

{T} : Un joueur ciblé acquiert le contrôle de l'artefact, de la créature ou du terrain ciblé que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jolie bombe de bronze {4}



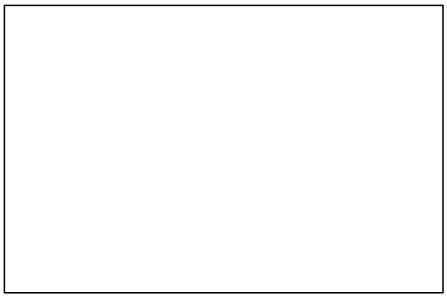
Créature-artefact : construction R

Quand un joueur autre que son propriétaire contrôle la Jolie bombe de bronze, ce joueur la sacrifie. Si ce joueur le fait, la Jolie bombe de bronze inflige 7 blessures à ce joueur.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchand du bazar {1}{R}



Créature : gobelin R

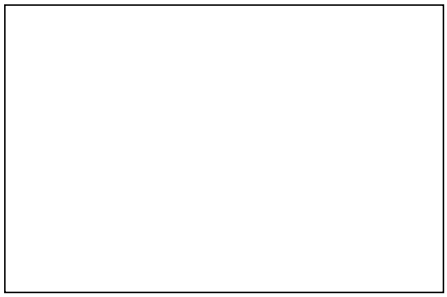
{T} : Un joueur ciblé acquiert le contrôle de l'artefact, de la créature ou du terrain ciblé que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchand du bazar {1}{R}



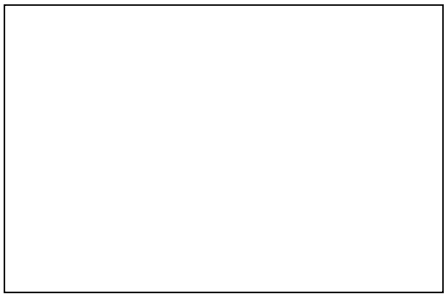
Créature : gobelin R

{T} : Un joueur ciblé acquiert le contrôle de l'artefact, de la créature ou du terrain ciblé que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme au rabais {1}{U}{U}



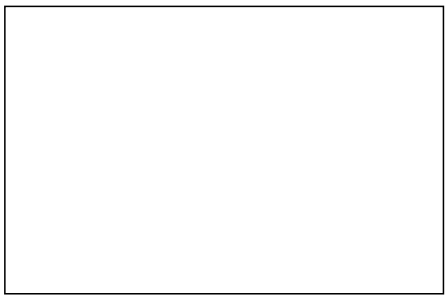
Créature : esprit R

Le Phantasme au rabais ne peut pas être bloqué.
Quand le Phantasme au rabais arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé crée cinq jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchand du bazar {1}{R}



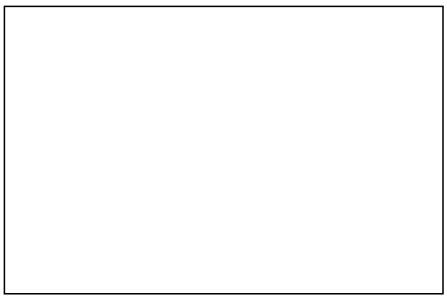
Créature : gobelin R

{T} : Un joueur ciblé acquiert le contrôle de l'artefact, de la créature ou du terrain ciblé que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme au rabais {1}{U}{U}



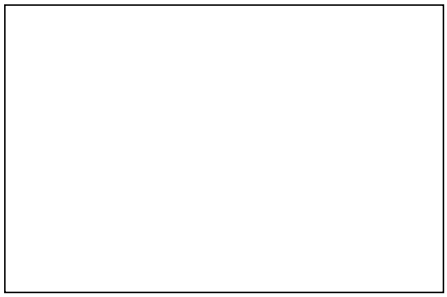
Créature : esprit R

Le Phantasme au rabais ne peut pas être bloqué.
Quand le Phantasme au rabais arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé crée cinq jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme au rabais {1}{U}{U}



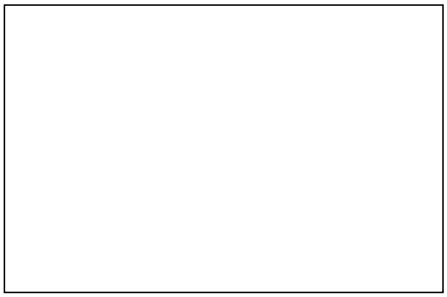
Créature : esprit R

Le Phantasme au rabais ne peut pas être bloqué.
Quand le Phantasme au rabais arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé crée cinq jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zedruü au Grandc?ur {1}{U}{R}{W}



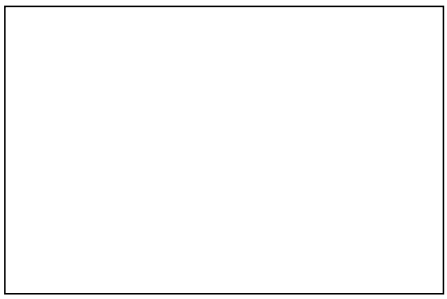
Créature légendaire : minotaure et moine M

Au début de votre entretien, vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes, X étant le nombre de permanents que vous possédez que vos adversaires contrôlent.
{R}{W}{U} : Un adversaire ciblé acquiert le contrôle d'un permanent ciblé que vous contrôlez.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zedruü au Grandc?ur {1}{U}{R}{W}



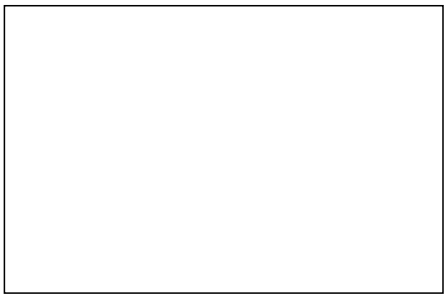
Créature légendaire : minotaure et moine M

Au début de votre entretien, vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes, X étant le nombre de permanents que vous possédez que vos adversaires contrôlent.
{R}{W}{U} : Un adversaire ciblé acquiert le contrôle d'un permanent ciblé que vous contrôlez.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zedruü au Grandc?ur {1}{U}{R}{W}



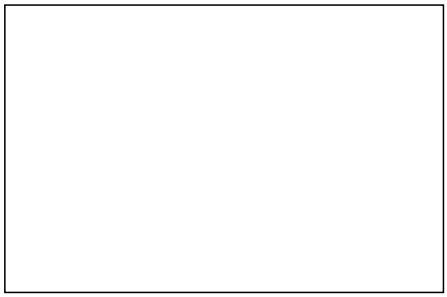
Créature légendaire : minotaure et moine M

Au début de votre entretien, vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes, X étant le nombre de permanents que vous possédez que vos adversaires contrôlent.
{R}{W}{U} : Un adversaire ciblé acquiert le contrôle d'un permanent ciblé que vous contrôlez.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant

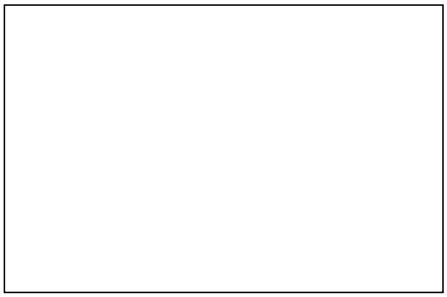


Terrain M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerisaie interdite

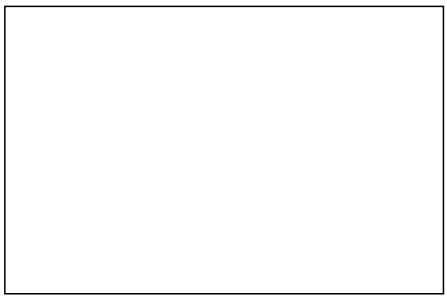


Terrain R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
À chaque fois que vous engagez la Cerisaie interdite pour du mana, un adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 incolore Esprit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant

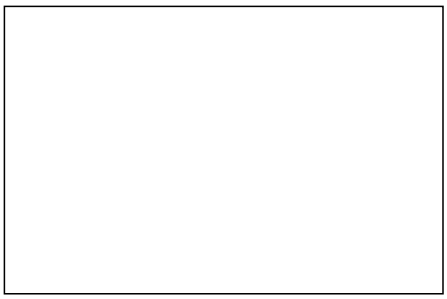


Terrain M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerisaie interdite



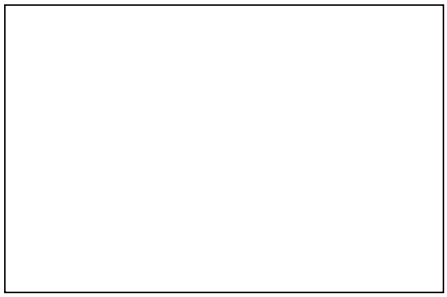
Terrain R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
À chaque fois que vous engagez la Cerisaie interdite pour du mana, un adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 incolore Esprit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerisaie interdite

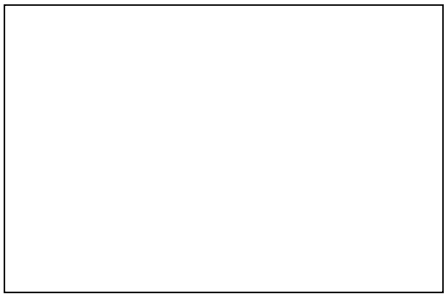


Terrain R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
À chaque fois que vous engagez la Cerisaie interdite pour du mana, un adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 incolore Esprit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

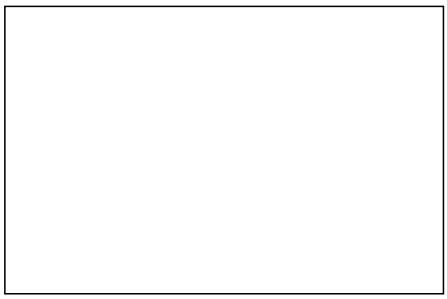


Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerisaie interdite

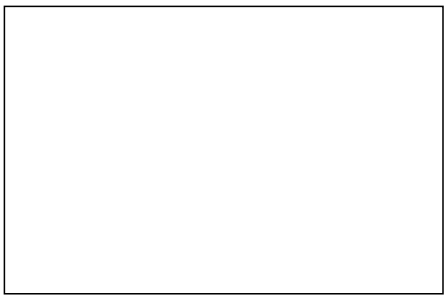


Terrain R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
À chaque fois que vous engagez la Cerisaie interdite pour du mana, un adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 incolore Esprit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



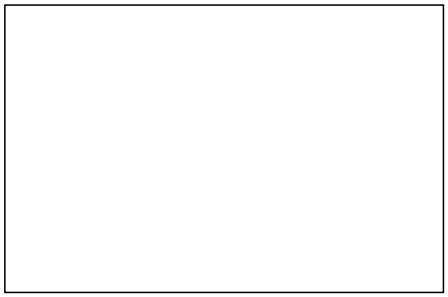
Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

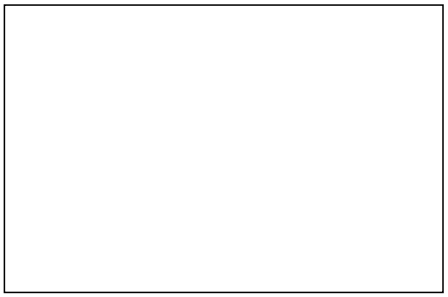


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

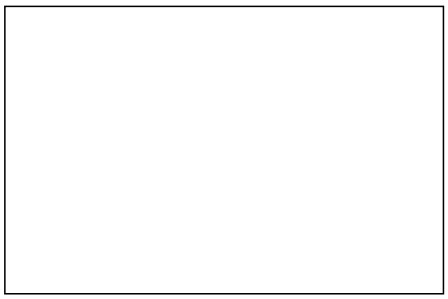


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

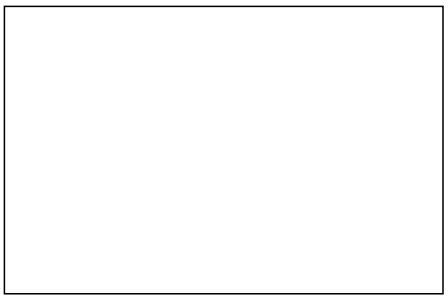


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



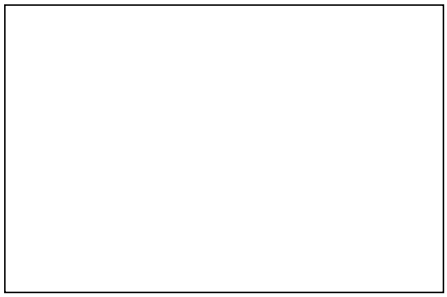
Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

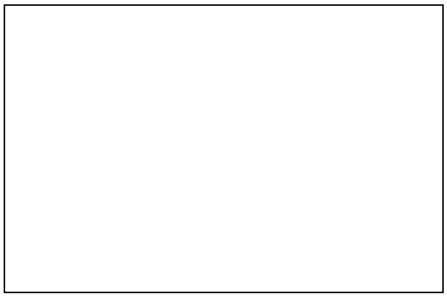


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

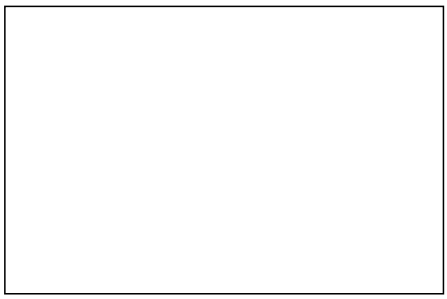


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

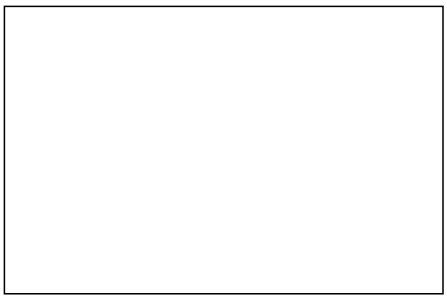


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

Artefact **U**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enclume d'apparence {3}

Artefact R

Empreinte ? Quand l'Enclume d'apparence arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-terrain de votre main.
Les sorts que vous lancez qui partagent un type de carte avec la carte exilée coûtent {2} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enclume d'apparence {3}

Artefact R

Empreinte ? Quand l'Enclume d'apparence arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-terrain de votre main.
Les sorts que vous lancez qui partagent un type de carte avec la carte exilée coûtent {2} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enclume d'apparence {3}

Artefact R

Empreinte ? Quand l'Enclume d'apparence arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-terrain de votre main.
Les sorts que vous lancez qui partagent un type de carte avec la carte exilée coûtent {2} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enclume d'apparence {3}

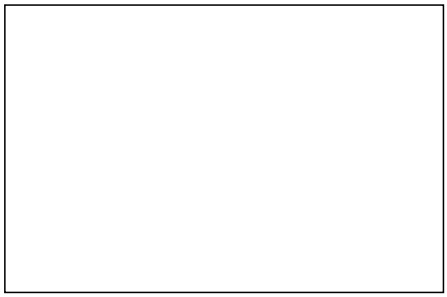
Artefact R

Empreinte ? Quand l'Enclume d'apparence arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-terrain de votre main.
Les sorts que vous lancez qui partagent un type de carte avec la carte exilée coûtent {2} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manalithe {3}

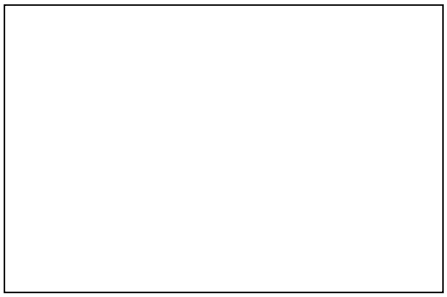


Artefact **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de progrès {2}

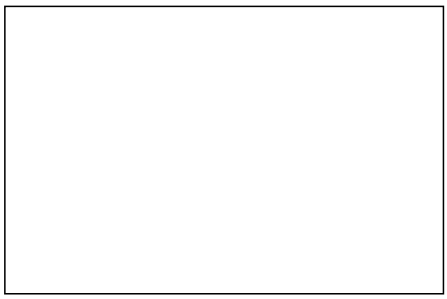


Artefact **U**

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Le Talisman de progrès vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manalithe {3}

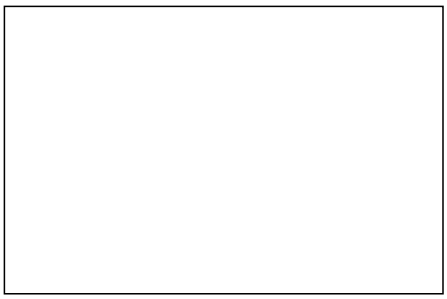


Artefact **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de progrès {2}



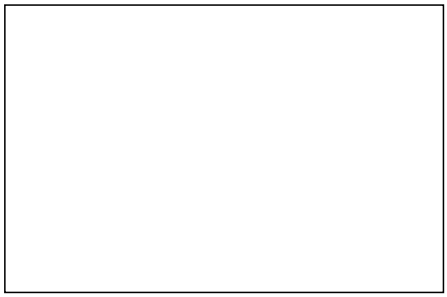
Artefact **U**

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Le Talisman de progrès vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paroles de guerre {2}{R}

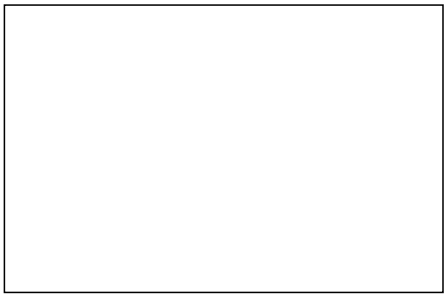


Enchantement R

{1} : La prochaine fois que vous devriez piocher une carte ce tour-ci, les Paroles de guerre infligent 2 blessures à n'importe quelle cible à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paroles de guerre {2}{R}

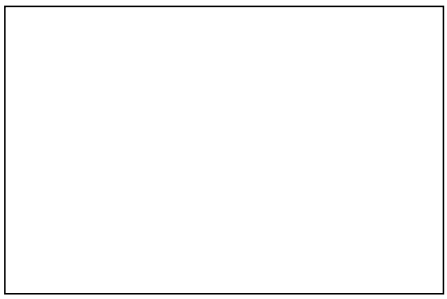


Enchantement R

{1} : La prochaine fois que vous devriez piocher une carte ce tour-ci, les Paroles de guerre infligent 2 blessures à n'importe quelle cible à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paroles de guerre {2}{R}

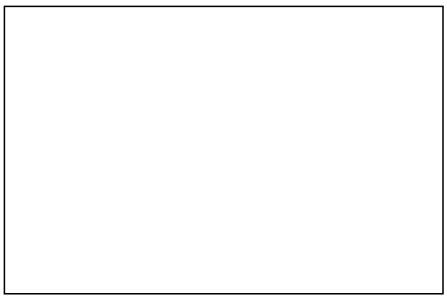


Enchantement R

{1} : La prochaine fois que vous devriez piocher une carte ce tour-ci, les Paroles de guerre infligent 2 blessures à n'importe quelle cible à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paroles de guerre {2}{R}

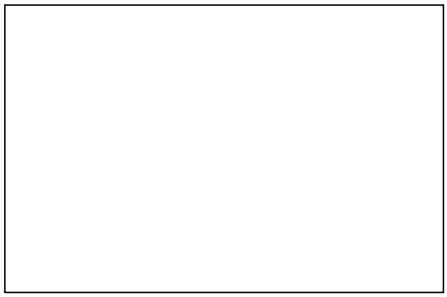


Enchantement R

{1} : La prochaine fois que vous devriez piocher une carte ce tour-ci, les Paroles de guerre infligent 2 blessures à n'importe quelle cible à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude rhystique {2}{U}

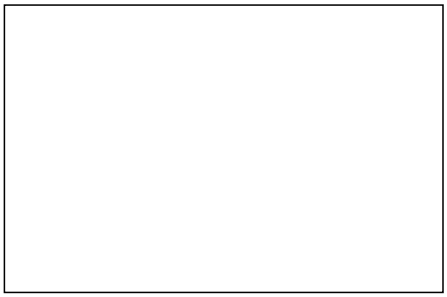


Enchantement **C**

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vous pouvez piocher une carte à moins que ce joueur ne paye {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Illusions de grandeur {3}{U}

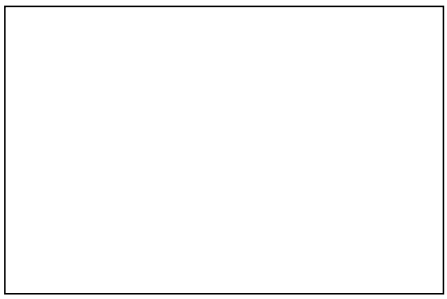


Enchantement **R**

Entretien cumulatif {2}.
Quand les Illusions de grandeur arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 20 points de vie.
Quand les Illusions de grandeur quittent le champ de bataille, vous perdez 20 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude rhystique {2}{U}

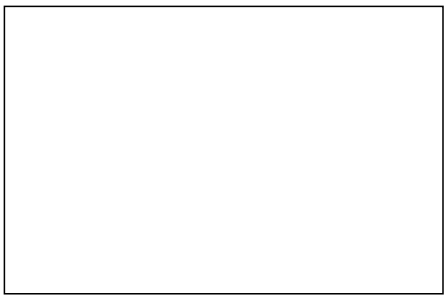


Enchantement **C**

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vous pouvez piocher une carte à moins que ce joueur ne paye {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Illusions de grandeur {3}{U}



Enchantement **R**

Entretien cumulatif {2}.
Quand les Illusions de grandeur arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 20 points de vie.
Quand les Illusions de grandeur quittent le champ de bataille, vous perdez 20 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paroles d'adoration {2}{W}

Enchantement R

{1} : La prochaine fois que vous devriez piocher une carte ce tour-ci, vous gagnez 5 points de vie à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paroles d'adoration {2}{W}

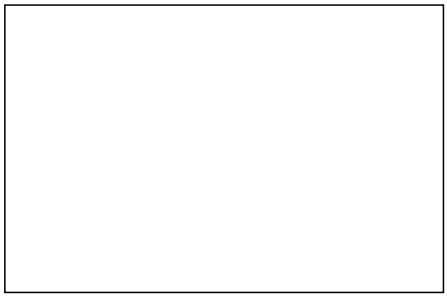
Enchantement R

{1} : La prochaine fois que vous devriez piocher une carte ce tour-ci, vous gagnez 5 points de vie à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale {2}{W}

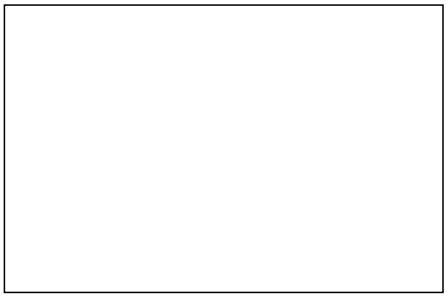


Enchantement U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyage vers le néant {1}{W}

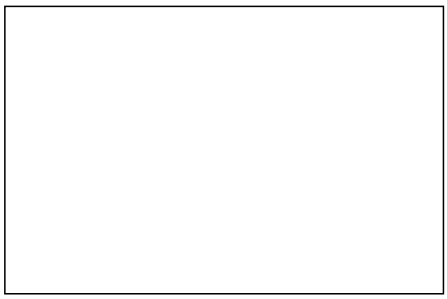


Enchantement C

Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée.
Quand le Voyage vers le néant quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale {2}{W}

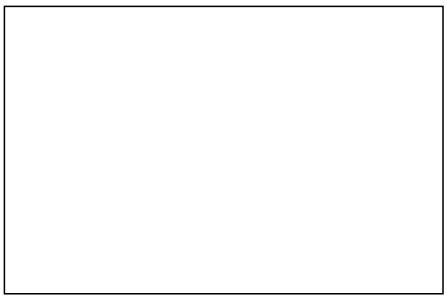


Enchantement U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyage vers le néant {1}{W}



Enchantement C

Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée.
Quand le Voyage vers le néant quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast