

Parasite de Kederekt {B}



Créature : horreur R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, si vous contrôlez un permanent rouge, vous pouvez faire que le Parasite de Kederekt inflige 1 blessure à ce joueur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite de Kederekt {B}



Créature : horreur R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, si vous contrôlez un permanent rouge, vous pouvez faire que le Parasite de Kederekt inflige 1 blessure à ce joueur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite de Kederekt {B}



Créature : horreur R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, si vous contrôlez un permanent rouge, vous pouvez faire que le Parasite de Kederekt inflige 1 blessure à ce joueur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite de Kederekt {B}



Créature : horreur R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, si vous contrôlez un permanent rouge, vous pouvez faire que le Parasite de Kederekt inflige 1 blessure à ce joueur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aigrefin de la rue d'étain

{1}{R}

Créature : goblin et gremlin

C

Quand l'Aigrefin de la rue d'étain arrive sur le champ de bataille, si {G} a été dépensé pour le lancer, détruisez un artefact ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aigrefin de la rue d'étain

{1}{R}

Créature : goblin et gremlin

C

Quand l'Aigrefin de la rue d'étain arrive sur le champ de bataille, si {G} a été dépensé pour le lancer, détruisez un artefact ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aigrefin de la rue d'étain

{1}{R}

Créature : goblin et gremlin

C

Quand l'Aigrefin de la rue d'étain arrive sur le champ de bataille, si {G} a été dépensé pour le lancer, détruisez un artefact ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aigrefin de la rue d'étain

{1}{R}

Créature : goblin et gremlin

C

Quand l'Aigrefin de la rue d'étain arrive sur le champ de bataille, si {G} a été dépensé pour le lancer, détruisez un artefact ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin au fouet de méduse

{1}{R}



Créature : gobelin et guerrier

C

Écho {3}{R} (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)

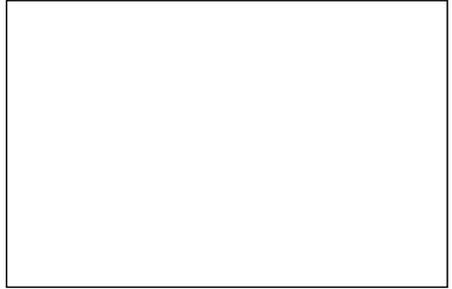
Quand le Gobelin au fouet de méduse arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin au fouet de méduse

{1}{R}



Créature : gobelin et guerrier

C

Écho {3}{R} (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)

Quand le Gobelin au fouet de méduse arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin au fouet de méduse

{1}{R}



Créature : gobelin et guerrier

C

Écho {3}{R} (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)

Quand le Gobelin au fouet de méduse arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin au fouet de méduse

{1}{R}



Créature : gobelin et guerrier

C

Écho {3}{R} (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)

Quand le Gobelin au fouet de méduse arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cygnes de Bryn Argoll

{2}{WU}{WU}



Créature : oiseau et esprit

R

Vol

Si une source devait infliger des blessures aux Cygnes de Bryn Argoll, prévenez ces blessures. Le contrôleur de cette source pioche un nombre de cartes égal au nombre de blessures prévenues de cette manière.

4/3

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

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

Brisants shivâns



Terrain

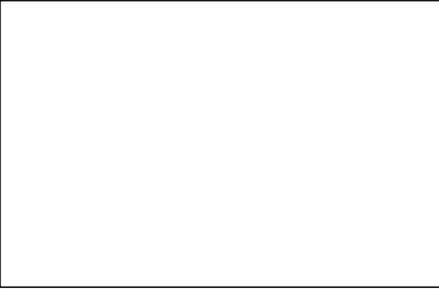
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Les Brisants shivâns vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants shivâns



Terrain

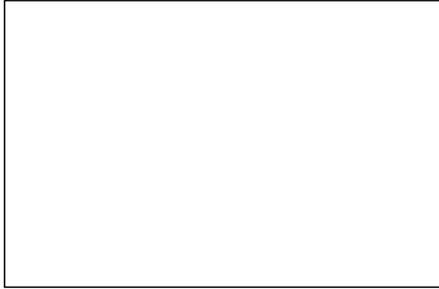
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Les Brisants shivâns vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain



Terrain

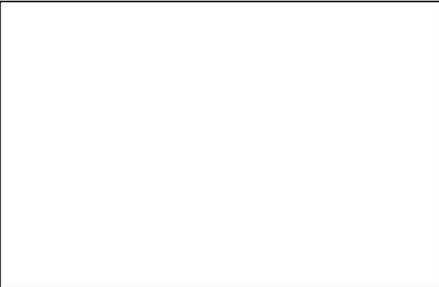
R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain



Terrain

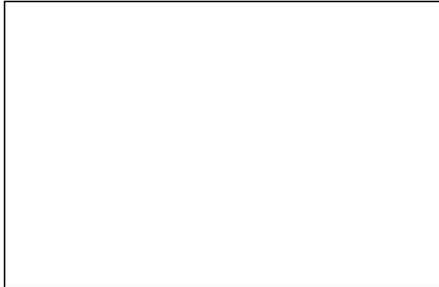
R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain



Terrain

R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



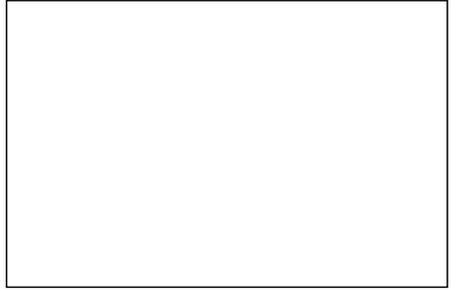
Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



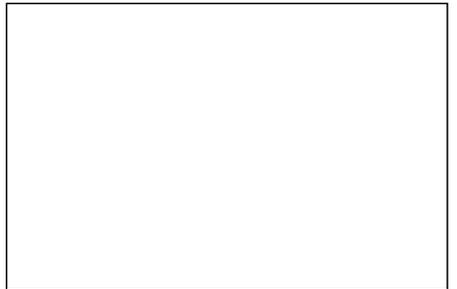
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



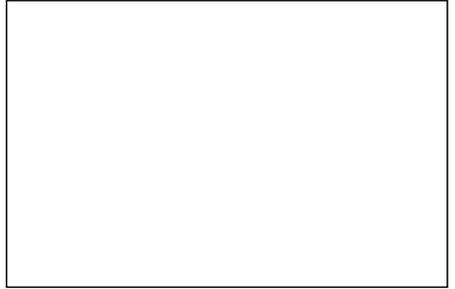
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mikokoro, Centre de la mer



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Chaque joueur pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mikokoro, Centre de la mer



Terrain légendaire

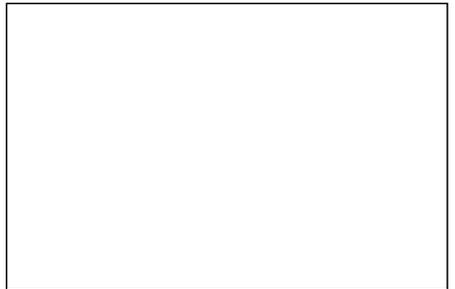
R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Chaque joueur pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine de gemmes



Terrain

P

La mine de gemmes arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « minage » sur elle.

{T}, retirez un marqueur « minage » de la Mine de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. S'il n'y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de gemmes, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine de gemmes



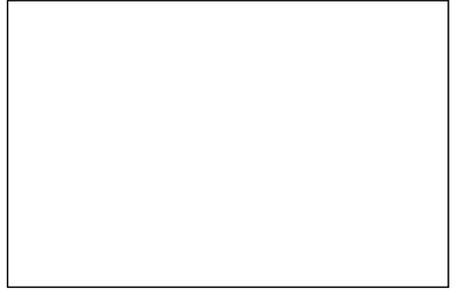
Terrain

P

La mine de gemmes arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « minage » sur elle.
{T}, retirez un marqueur « minage » de la Mine de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. S'il n'y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de gemmes, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



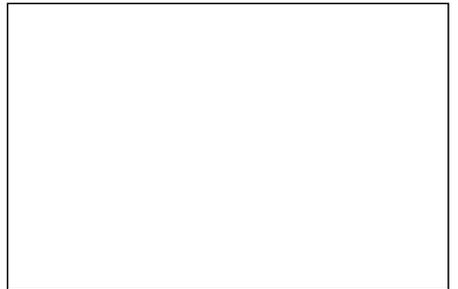
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



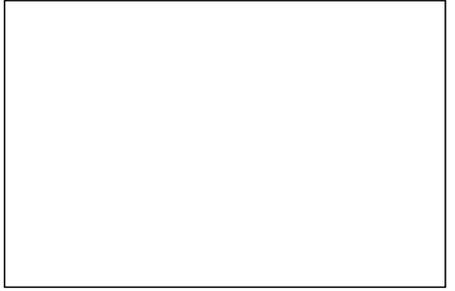
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide rayonnant



Terrain

R

Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas d'artefact, sacrifiez le Vide rayonnant.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide rayonnant



Terrain

R

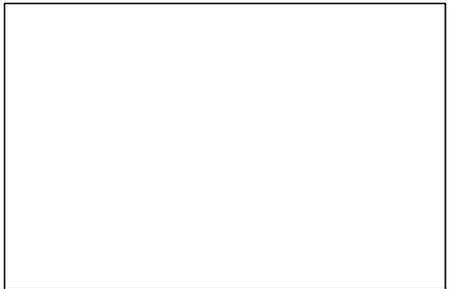
Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas d'artefact, sacrifiez le Vide rayonnant.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étau de supplice

{1}



Artefact

U

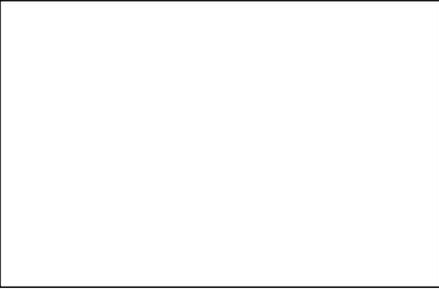
Au moment où l'Étau de supplice arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.

Au début de l'entretien du joueur choisi, l'Étau de supplice inflige X blessures à ce joueur, X étant le nombre de cartes dans sa main moins 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étau de supplice

{1}



Artefact

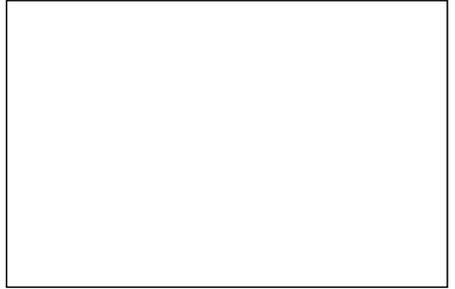
U

Au moment où l'Étau de supplice arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.
Au début de l'entretien du joueur choisi, l'Étau de supplice inflige X blessures à ce joueur, X étant le nombre de cartes dans sa main moins 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étau de supplice

{1}



Artefact

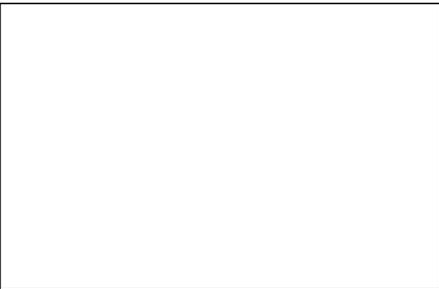
U

Au moment où l'Étau de supplice arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.
Au début de l'entretien du joueur choisi, l'Étau de supplice inflige X blessures à ce joueur, X étant le nombre de cartes dans sa main moins 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étau de supplice

{1}



Artefact

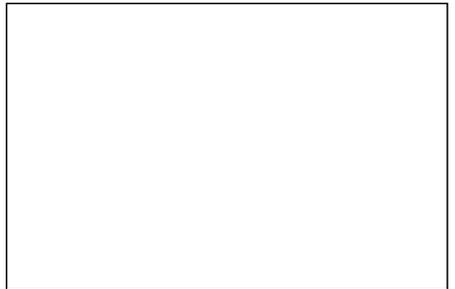
U

Au moment où l'Étau de supplice arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.
Au début de l'entretien du joueur choisi, l'Étau de supplice inflige X blessures à ce joueur, X étant le nombre de cartes dans sa main moins 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}



Artefact

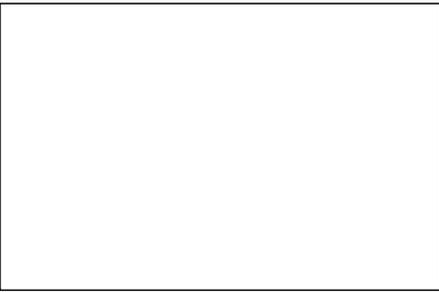
R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}



Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}



Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}



Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Cherche tempête

{3}{G}



Éphémère

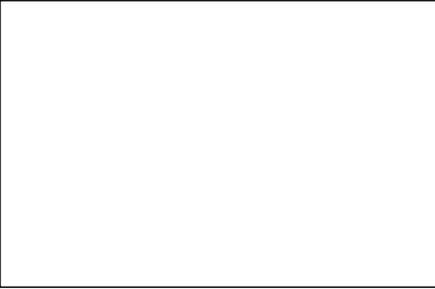
U

La Cherche tempête inflige un nombre de blessures à un joueur ciblé égal au nombre de cartes dans la main de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège aux runes flamboyantes

{4}{R}{R}



Éphémère : piège

U

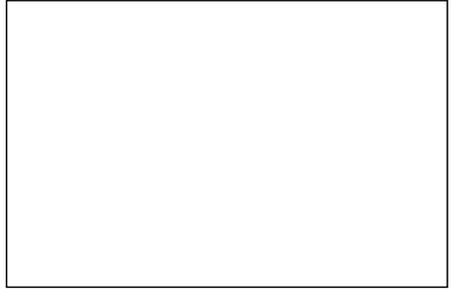
Si un adversaire a pioché au moins trois cartes ce tour-ci, vous pouvez payer {R} à la place du coût de mana de ce sort.

Le Piège aux runes flamboyantes inflige à un joueur ciblé un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans la main de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège aux runes flamboyantes

{4}{R}{R}



Éphémère : piège

U

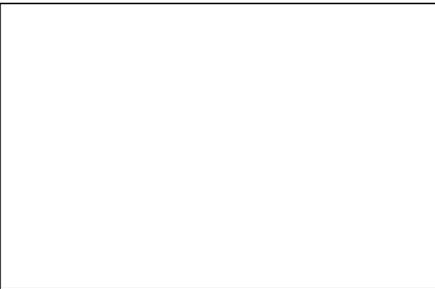
Si un adversaire a pioché au moins trois cartes ce tour-ci, vous pouvez payer {R} à la place du coût de mana de ce sort.

Le Piège aux runes flamboyantes inflige à un joueur ciblé un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans la main de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège aux runes flamboyantes

{4}{R}{R}



Éphémère : piège

U

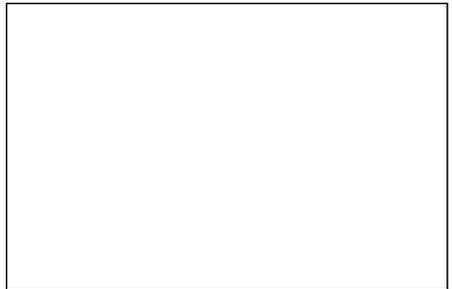
Si un adversaire a pioché au moins trois cartes ce tour-ci, vous pouvez payer {R} à la place du coût de mana de ce sort.

Le Piège aux runes flamboyantes inflige à un joueur ciblé un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans la main de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège aux runes flamboyantes

{4}{R}{R}



Éphémère : piège

U

Si un adversaire a pioché au moins trois cartes ce tour-ci, vous pouvez payer {R} à la place du coût de mana de ce sort.

Le Piège aux runes flamboyantes inflige à un joueur ciblé un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans la main de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes

{1}{U}



Éphémère

C

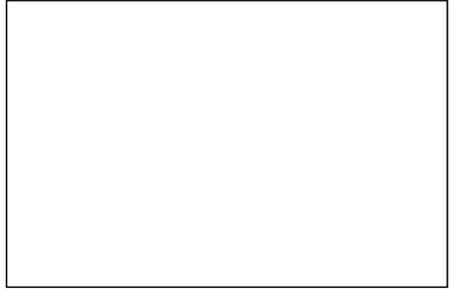
Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.

Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes

{1}{U}



Éphémère

C

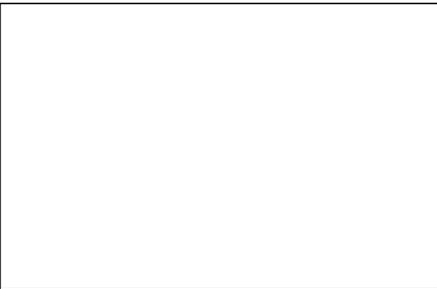
Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.

Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes

{1}{U}



Éphémère

C

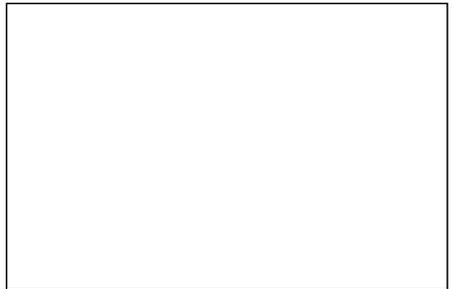
Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.

Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes

{1}{U}



Éphémère

C

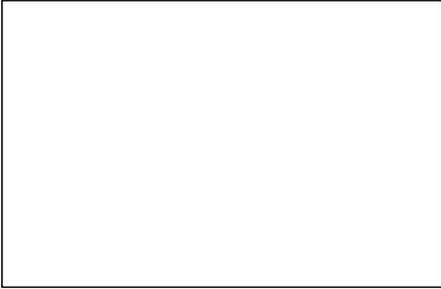
Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.

Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Rappel ancestral

{U}



Éphémère

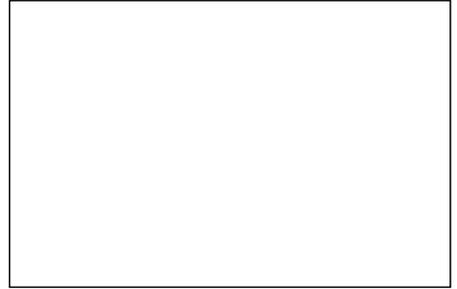
R

Un joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oblation

{2}{W}



Éphémère

R

Le propriétaire d'un permanent non-terrain ciblé le mélange à sa bibliothèque, puis pioche deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oblation

{2}{W}



Éphémère

R

Le propriétaire d'un permanent non-terrain ciblé le mélange à sa bibliothèque, puis pioche deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oblation

{2}{W}



Éphémère

R

Le propriétaire d'un permanent non-terrain ciblé le mélange à sa bibliothèque, puis pioche deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vortex cérébral

{1}{U}{R}

Éphémère

R

Un joueur ciblé pioche deux cartes, et le Vortex cérébral inflige ensuite à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de cartes qu'il a piochées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vortex cérébral

{1}{U}{R}

Éphémère

R

Un joueur ciblé pioche deux cartes, et le Vortex cérébral inflige ensuite à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de cartes qu'il a piochées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vortex cérébral

{1}{U}{R}

Éphémère

R

Un joueur ciblé pioche deux cartes, et le Vortex cérébral inflige ensuite à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de cartes qu'il a piochées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau de feu

{R}

Enchantement

C

Sacrifiez le Sceau de feu : Il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau de feu {R}



Enchantement C

Sacrifiez le Sceau de feu : Il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau de feu {R}



Enchantement C

Sacrifiez le Sceau de feu : Il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau de feu {R}

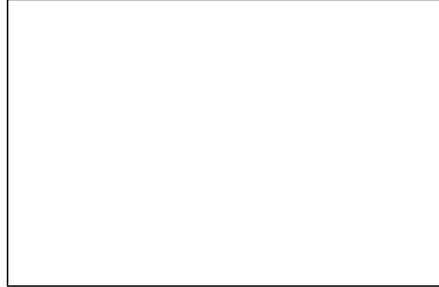


Enchantement C

Sacrifiez le Sceau de feu : Il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immobilisation {1}{U}



Enchantement U

Quand un joueur lance un sort, sacrifiez l'Immobilisation. Si vous faites ainsi, chacun des adversaires de ce joueur pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immobilisation {1}{U}

Enchantement U

Quand un joueur lance un sort, sacrifiez l'Immobilisation. Si vous faites ainsi, chacun des adversaires de ce joueur pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immobilisation {1}{U}

Enchantement U

Quand un joueur lance un sort, sacrifiez l'Immobilisation. Si vous faites ainsi, chacun des adversaires de ce joueur pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immobilisation {1}{U}

Enchantement U

Quand un joueur lance un sort, sacrifiez l'Immobilisation. Si vous faites ainsi, chacun des adversaires de ce joueur pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Partisan des repoussmages {W}

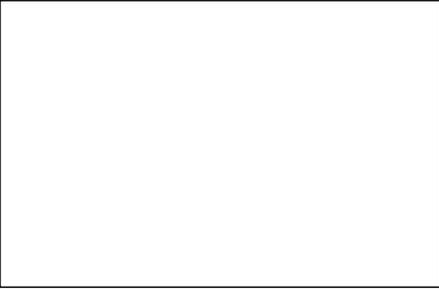
Créature : humain et nomade U

{T} : Renvoyez dans sa main deux cartes ciblées du cimetière d'un adversaire. Détruisez une créature attaquante ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Partisan des repoussmages {W}



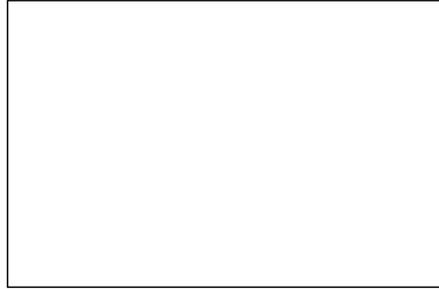
Créature : humain et nomade U

{T} : Renvoyez dans sa main deux cartes ciblées du cimetière d'un adversaire. Détruisez une créature attaquante ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Partisan des repoussmages {W}



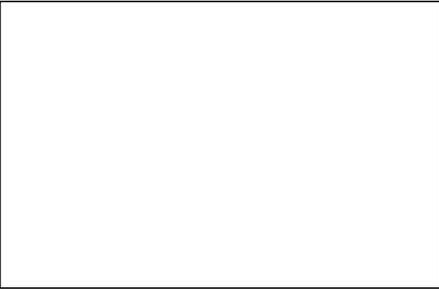
Créature : humain et nomade U

{T} : Renvoyez dans sa main deux cartes ciblées du cimetière d'un adversaire. Détruisez une créature attaquante ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Partisan des repoussmages {W}



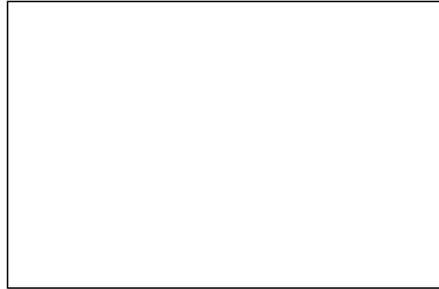
Créature : humain et nomade U

{T} : Renvoyez dans sa main deux cartes ciblées du cimetière d'un adversaire. Détruisez une créature attaquante ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nin, l'artiste en souffrances {U}{R}



Créature légendaire : vedalken et sorcier R

{X}{U}{R}, {T} : Nin, l'artiste en souffrances inflige X blessures à une créature ciblée. Le contrôleur de cette créature pioche X cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roue de la fortune

{2}{R}

Rituel

R

Chaque joueur se défausse de sa main et pioche sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège cingleur

{3}{U}

Éphémère : piège

C

Si un adversaire a fait arriver, sous son contrôle, au moins deux créatures sur le champ de bataille ce tour-ci, vous pouvez payer {U} à la place du coût de mana de ce sort. Renvoyez deux créatures ciblées dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège cingleur

{3}{U}

Éphémère : piège

C

Si un adversaire a fait arriver, sous son contrôle, au moins deux créatures sur le champ de bataille ce tour-ci, vous pouvez payer {U} à la place du coût de mana de ce sort. Renvoyez deux créatures ciblées dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast