Myr de fer {2}

Créature-artefact : myr C

{T} : Ajoutez {R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berger de blizzard akki {1}{R}

Créature : gobelin et shamane C

Quand le Berger de blizzard akki meurt, chaque joueur sacrifie un terrain.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre solennel {4}

Créature-artefact : golem R

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berserker du clan Psora {1}{R}{R}

Créature : humain et berserker R

Célérité
Réputation 1 (Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, si elle n'est pas réputée, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient réputée.)
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, si la Berserker du clan Psora est réputée, la Berserker du clan Psora inflige 2 blessures à ce joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de filons {3}{R}

Créature : nain R

{1}{R}, {T} : Mettez un marqueur « mine » sur le terrain ciblé.
À chaque fois qu'un terrain avec un marqueur « mine » sur lui devient engagé, détruisez-le.
Quand le Chercheur de filons quitte le champ de bataille, retirez tous les marqueurs « mine » de tous les terrains.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer tyran {4}{R}{R}

Créature : dragon M

Vol, piétinement
À chaque fois que l'Escouflenfer tyran inflige des blessures de combat à un joueur, acquérez le contrôle de tous les artefacts que ce joueur contrôle.
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins vingt artefacts, vous gagnez la partie.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détritivore {2}{R}{R}

Créature : lhurgoyf R

La force et l'endurance du Détritivore sont chacune égale au nombre de cartes de terrain non-base dans les cimetières de vos adversaires.
Suspension X ? {X}{3}{R}. X ne peut pas être 0.
À chaque fois qu'un marqueur « temps » est retiré du Détritivore pendant qu'il est exilé, détruisez un terrain non-base ciblé.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Excavateur nain {1}{R}

Créature : nain U

{2}{R}, {T} : Détruisez un terrain non-base ciblé.
Mue {R} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenadiers keldes {3}{R}{R}

Créature : humain et soldat R

Quand ces Grenadiers keldes arrivent sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie tous les terrains qu'il contrôle sauf trois.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mineur nain {1}{R}

Créature : nain U

{2}{R}, {T}: Détruisez un terrain ciblé qui n'est pas un terrain de base.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor exigeant {1}{R}

Créature : humain et clerc R

À chaque fois qu'un adversaire active une capacité d'un artefact, d'une créature ou d'un terrain sur le champ de bataille, si ce n'est pas une capacité de mana, le Mentor exigeant inflige 2 blessures à ce joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite envahisseur {3}{R}{R}

Créature : phyrexian et insecte R

Empreinte ? Quand le Parasite envahisseur arrive sur le champ de bataille, exilez le terrain ciblé.
À chaque fois qu'un terrain du même nom que la carte exilée arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, le Parasite envahisseur inflige 2 blessures à ce joueur.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ryusei, l'étoile descendante {5}{R}

Créature légendaire : dragon et esprit M

Vol
Quand Ryusei, l'étoile descendante meurt, il inflige 5 blessures à chaque créature sans le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boum // Crac {1}{R}{5}{R}

Rituel R

Boum
{1}{R}
Détruisez un terrain ciblé que vous contrôlez et un terrain ciblé que vous ne contrôlez pas.

Crac
{5}{R}
Détruisez tous les terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte blasphématoire {8}{R}

Rituel R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret d'annihilation {8}{R}{R}

Rituel R

Exilez tous les artefacts, toutes les créatures, tous les terrains, toutes les cartes de tous cimetières et toutes les cartes de toutes les mains.
Recyclage {5}{R}{R} ({5}{R}{R}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Quand vous recyclez le Décret d'annihilation, détruisez tous les terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévastation {5}{R}{R}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures et tous les terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faille tectonique {X}{R}{R}

Rituel R

Chaque joueur sacrifie X terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épicentre {4}{R}

Rituel R

Un joueur ciblé sacrifie un terrain.
Seuil ? Chaque joueur sacrifie tous leurs terrains qu'il contrôle à la place s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fête fracassante {R}

Rituel U

Duplication {R} (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)

Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu dévastateur {4}{R}{R}

Rituel R

Chaque joueur sacrifie quatre terrains. Le Feu dévastateur inflige 4 blessures à chaque créature.

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

Force destructrice {5}{R}{R}

Rituel R

Chaque joueur sacrifie cinq terrains.
La Force destructrice inflige 5 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Âge de la Destruction {3}{R}{R}

Rituel R

Toutes les créatures perdent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. L'Âge de la Destruction inflige 5 blessures à chaque créature et à chaque planeswalker non-Bolas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Ruine {3}{R}

Rituel R

Détruisez tous les terrains non-base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réaction en chaîne {2}{R}{R}

Rituel R

La Réaction en chaîne inflige X blessures à chaque créature, X étant le nombre de créatures sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve vandale {R}

Rituel U

Détruisez un artefact ciblé que vous ne contrôlez pas. Surcharge {4}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « ciblé(e) » par « chaque » dans son texte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sillage de destruction {3}{R}{R}{R}

Rituel R

Détruisez un terrain ciblé et tous les autres terrains avec le même nom que ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de ruine

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T}, sacrifiez le Champ de ruine : Détruisez un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Chaque joueur cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille, puis mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Castel Kher

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {C}.
{1}{R}, {T} : Créez un jeton de créature 0/1 rouge Kobold appelé Kobolds de Castel Kher.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine des morts-terrains

Terrain M

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, Sacrifiez la Mine des morts-terrains : Détruisez un terrain ciblé.

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

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

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ankh de Mishra {2}

Artefact R

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille, l'Ankh de Mishra inflige 2 blessures au contrôleur de ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valakut, la cime en fusion

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaudron de l'orage {5}

Artefact R

Chaque joueur peut jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de ses tours.
À chaque fois qu'un terrain est engagé pour du mana, renvoyez-le dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collier de basilic {1}

Artefact : équipement R

La créature équipée a le contact mortel et le lien de vie. (Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire. Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
Équipement {2} ({2} : 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

C?ur de froidacier {2}

Artefact neigeux U

Le C?ur de froidacier arrive sur le champ de bataille engagé.
Au moment où le C?ur de froidacier arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dynamo thran {4}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goutte de soleil {2}

Artefact U

À chaque fois que vous subissez des blessures, mettez autant de marqueurs « charge » sur la Goutte de soleil.
Au début de chaque entretien, vous pouvez retirer un marqueur « charge » de la Goutte de soleil. Si vous faites ainsi, vous gagnez 1 point de vie.

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

Idole gardienne {2}

Artefact U

L'Idole gardienne arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {C}.
{2} : L'Idole gardienne devient une créature-artefact 2/2 Golem jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Soleil immortel {6}

Artefact légendaire M

Les joueurs ne peuvent pas activer les capacités de loyauté des planeswalkers.
Au début de votre étape de pioche, piochez une carte supplémentaire.
Les sorts que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lingot de sombracier {3}

Artefact U

Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille extraplanaire {3}

Artefact M

Empreinte ? Quand la Lentille extraplanaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler le terrain ciblé que vous contrôlez.
À chaque fois qu'un terrain avec le même nom que la carte exilée est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana de n'importe quel type produit par ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lithoforce usée {3}

Artefact U

La Lithoforce usée arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lotus doré {5}

Artefact R

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miroir panoptique {5}

Artefact R

Empreinte ? {X}, {T} : Vous pouvez exiler une carte d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana de X de votre main.
Au début de votre entretien, vous pouvez copier une carte exilée avec le Miroir panoptique. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaillon de rubis {2}

Artefact R

Les sorts rouges que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de l'hiver {2}

Artefact R

Tant que l'Orbe de l'hiver est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain durant leur étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piègepont {3}

Artefact M

Les créatures avec une force supérieure au nombre de cartes dans votre main ne peuvent pas attaquer.

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 graf corrompue {2}

Artefact R

La Pierre de graf corrompue arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Choisissez une couleur d'une carte de votre cimetière. Ajoutez un mana de cette couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de soumission {1}

Artefact R

Les créatures avec une force supérieure ou égale à 3 ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leurs contrôleurs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de la Coalition {3}

Artefact R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Relique de la Coalition.
Au début de votre première phase principale, retirez tous les marqueurs « charge » de la Relique de la Coalition. Ajoutez un mana de la couleur de votre choix pour chaque marqueur « charge » retiré de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?uf de dingus {4}

Artefact R

À chaque fois qu'un terrain est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, l'?uf de dingus inflige 2 blessures au contrôleur de ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant {3}

Artefact C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.
Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prix du progrès {1}{R}

Éphémère U

Le Prix du progrès inflige à chaque joueur un nombre de blessures égal à deux fois le nombre de terrains non-base qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barbelures de mana {3}{R}

Enchantement R

À chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour du mana, les Barbelures de mana infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désastre imminent {1}{R}

Enchantement R

Au début de votre entretien, s'il y a au moins sept terrains sur le champ de bataille, sacrifiez le Désastre imminent et détruisez tous les terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coût de la guerre {3}{R}

Enchantement R

À chaque fois qu'un adversaire engage un terrain pour du mana, engagez tous les terrains que ce joueur contrôle.
Si une créature qu'un adversaire contrôle attaque, toutes les créatures que cet adversaire contrôle attaquent si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourneau de Rajh {1}{R}{R}{R}

Enchantement R

Si une source devait infliger des blessures à un permanent ou un joueur, elle inflige à la place le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumée {R}{R}

Enchantement R

Les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'une créature pendant leurs phases de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune de sang {2}{R}

Enchantement R

Les terrains non-base sont des montagnes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instabilité tectonique {2}{R}

Enchantement R

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille, engagez tous les terrains que son contrôleur contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prix de la gloire {2}{R}

Enchantement U

À chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour du mana, si ce n'est pas le tour de ce joueur, détruisez ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyrohépathite {2}{R}{R}

Enchantement U

Au début de l'étape de fin, s'il n'y a pas de créature sur le champ de bataille, sacrifiez la Pyrohépathite.
{R} : La Pyrohépathite inflige 1 blessure à chaque créature et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de sortilège {2}{R}

Enchantement U

À chaque fois qu'un joueur lance un sort, le Retour de sortilège inflige 2 blessures à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repercussion {1}{R}{R}

Enchantement R

À chaque fois qu'une créature reçoit des blessures, la Répercussion inflige le même nombre de blessures au contrôleur de la créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sables brûlants {3}{R}{R}

Enchantement R

À chaque fois qu'une créature meurt, le contrôleur de cette créature sacrifie un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Strangulation {3}{R}

Enchantement R

Vos adversaires ne peuvent pas chercher dans les bibliothèques.
Si un adversaire devait commencer un tour supplémentaire, ce joueur passe ce tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vortex sulfureux {1}{R}{R}

Enchantement R

Au début de l'entretien de chaque joueur, le Vortex sulfureux inflige 2 blessures à ce joueur.
Si un joueur devait gagner des points de vie, ce joueur n'en gagne aucun à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terre brûlante {3}{R}

Enchantement R

À chaque fois qu'un joueur engage un terrain non-base pour du mana, la Terre brûlante inflige 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hidetsugu le malfaisant {3}{R}{R}

Créature légendaire : ogre et shamane R

{T} : Hidetsugu le malfaisant inflige à chaque joueur un nombre de blessures égal à la moitié des points de vie de ce joueur, arrondie à l'unité inférieure.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zo-Zu le châtieur {1}{R}{R}

Créature légendaire : gobelin et guerrier R

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille, Zo-Zu le châtieur inflige 2 blessures au contrôleur de ce terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast