

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

Dérive de phantasmes

{2}{U}

Créature : esprit

C

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

Vol

Transmutation {1}{U}{U}

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dérive de phantasmes

{2}{U}

Créature : esprit

C

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

Vol

Transmutation {1}{U}{U}

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dérive de phantasmes

{2}{U}

Créature : esprit

C

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

Vol

Transmutation {1}{U}{U}

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scoriacée forgemana

{2}{R}

Créature : élémental et shaman

C

{1} : Ajoutez {B} ou {R}. N'activez pas plus de trois fois à chaque tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scoriacée forgemana

{BR}

Créature : élémental et shaman

C

{1} : Ajoutez {B} ou {R}. N'activez pas plus de trois fois à chaque tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vision ancestrale

Rituel

R

Suspension 4 ? {U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {U} et exilez-la avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand vous retirez le dernier, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
Le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vision ancestrale

Rituel

R

Suspension 4 ? {U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {U} et exilez-la avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand vous retirez le dernier, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
Le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cairns sculptés

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{BR}, {T} : Ajoutez {B}{B}, {B}{R}, ou {R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cairns sculptés



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{BR}, {T} : Ajoutez {B}{B}, {B}{R}, ou {R}{R}.

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

Immensité terramorphe



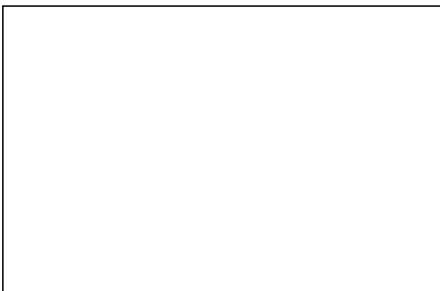
Terrain

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

Immensité terramorphe



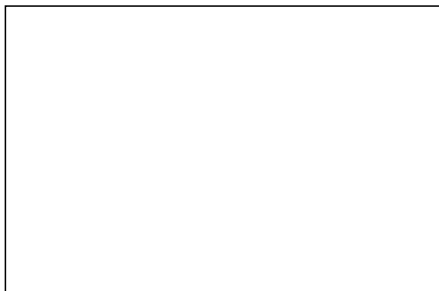
Terrain

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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines englouties



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{UB}, {T} : Ajoutez {U}{U}, {U}{B}, ou {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saillies de la cascade



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{UR}, {T} : Ajoutez {U}{U}, {U}{R} ou {R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines englouties



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{UB}, {T} : Ajoutez {U}{U}, {U}{B}, ou {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saillies de la cascade



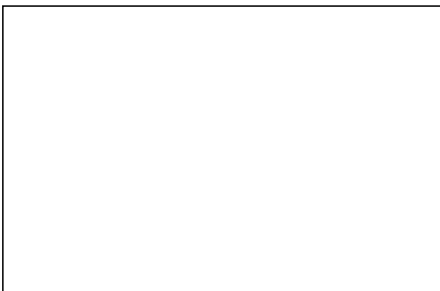
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{UR}, {T} : Ajoutez {U}{U}, {U}{R} ou {R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

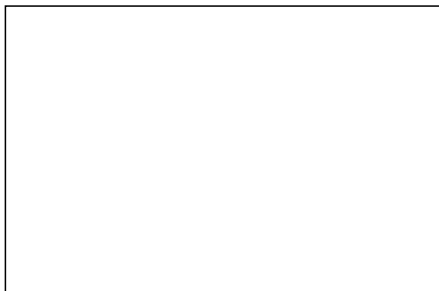
M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boîte à mystère de Téfeiri

{4}



Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur met les cartes dans sa main au-dessous de sa bibliothèque dans n'importe quel ordre, puis pioche autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boîte à mystère de Téfeiri

{4}



Artefact

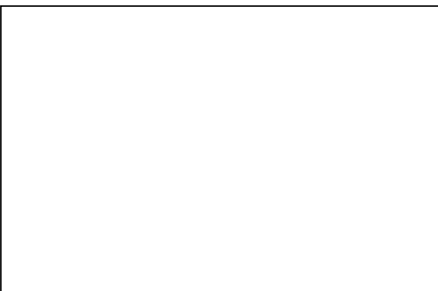
R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur met les cartes dans sa main au-dessous de sa bibliothèque dans n'importe quel ordre, puis pioche autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine de Mythe

{4}



Artefact

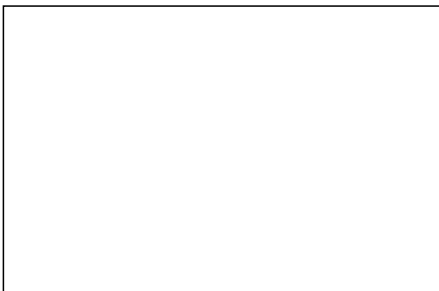
R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche deux cartes supplémentaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Livre de sorts

{0}



Artefact

U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine de Mythe

{4}



Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche deux cartes supplémentaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Livre de sorts

{0}



Artefact

U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Netsuke de hibou en ébène

{2}

Artefact

U

Au début de l'entretien de chaque adversaire, si ce joueur a au moins sept cartes en main, le Netsuke de hibou en ébène inflige 4 blessures à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace Beleren

{1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

M

{+2} : Chaque joueur pioche une carte.

{-1} : Un joueur ciblé pioche une carte.

{-10} : Un joueur ciblé meule vingt cartes.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Netsuke de hibou en ébène

{2}

Artefact

U

Au début de l'entretien de chaque adversaire, si ce joueur a au moins sept cartes en main, le Netsuke de hibou en ébène inflige 4 blessures à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace Beleren

{1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

M

{+2} : Chaque joueur pioche une carte.

{-1} : Un joueur ciblé pioche une carte.

{-10} : Un joueur ciblé meule vingt cartes.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves du monde souterrain

{B}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rêves du monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves du monde souterrain

{B}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rêves du monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves du monde souterrain

{B}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rêves du monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.

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

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

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

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

Fructification forcée

{4}{U}{U}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur pioche sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fructification forcée

{4}{U}{U}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur pioche sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Possession psychique

{2}{U}{U}

Enchantement : aura

R

Enchanter : adversaire

Sautez votre étape de pioche.

À chaque fois que l'adversaire enchanté pioche une carte, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Possession psychique

{2}{U}{U}

Enchantement : aura

R

Enchanter : adversaire

Sautez votre étape de pioche.

À chaque fois que l'adversaire enchanté pioche une carte, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions de dépit

{2}{BR}{BR}

Enchantement

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

À chaque fois qu'un joueur pioche une carte, les Visions de dépit infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Possession psychique

{2}{U}{U}

Enchantement : aura

R

Enchanter : adversaire

Sautez votre étape de pioche.

À chaque fois que l'adversaire enchanté pioche une carte, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions de dépit

{2}{BR}{BR}

Enchantement

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

À chaque fois qu'un joueur pioche une carte, les Visions de dépit infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

