Empoisonneuse de la Flotte implacable {1}{B}

Créature : humain et pirate R

Flash
Contact mortel
Quand l'Empoisonneuse de la Flotte implacable arrive sur le champ de bataille, un pirate attaquant ciblé que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empoisonneuse de la Flotte implacable {1}{B}

Créature : humain et pirate R

Flash
Contact mortel
Quand l'Empoisonneuse de la Flotte implacable arrive sur le champ de bataille, un pirate attaquant ciblé que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empoisonneuse de la Flotte implacable {1}{B}

Créature : humain et pirate R

Flash
Contact mortel
Quand l'Empoisonneuse de la Flotte implacable arrive sur le champ de bataille, un pirate attaquant ciblé que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empoisonneuse de la Flotte implacable {1}{B}

Créature : humain et pirate R

Flash
Contact mortel
Quand l'Empoisonneuse de la Flotte implacable arrive sur le champ de bataille, un pirate attaquant ciblé que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flibustière à voile volante {1}{B}

Créature : humain et pirate U

Vol
Quand la Flibustière à voile volante arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Exilez cette carte jusqu'à ce que la Flibustière à voile volante quitte le champ de bataille.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flibustière à voile volante {1}{B}

Créature : humain et pirate U

Vol
Quand la Flibustière à voile volante arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Exilez cette carte jusqu'à ce que la Flibustière à voile volante quitte le champ de bataille.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flibustière à voile volante {1}{B}

Créature : humain et pirate U

Vol
Quand la Flibustière à voile volante arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Exilez cette carte jusqu'à ce que la Flibustière à voile volante quitte le champ de bataille.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flibustière à voile volante {1}{B}

Créature : humain et pirate U

Vol
Quand la Flibustière à voile volante arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Exilez cette carte jusqu'à ce que la Flibustière à voile volante quitte le champ de bataille.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirène dompte-tempête {U}

Créature : sirène et pirate et sorcier U

Vol
{U}, sacrifiez la Sirène dompte-tempête : Contrecarrez un sort ciblé ou une capacité ciblée qui vous cible ou qui cible une créature que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirène dompte-tempête {U}

Créature : sirène et pirate et sorcier U

Vol
{U}, sacrifiez la Sirène dompte-tempête : Contrecarrez un sort ciblé ou une capacité ciblée qui vous cible ou qui cible une créature que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirène dompte-tempête {U}

Créature : sirène et pirate et sorcier U

Vol
{U}, sacrifiez la Sirène dompte-tempête : Contrecarrez un sort ciblé ou une capacité ciblée qui vous cible ou qui cible une créature que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirène dompte-tempête {U}

Créature : sirène et pirate et sorcier U

Vol
{U}, sacrifiez la Sirène dompte-tempête : Contrecarrez un sort ciblé ou une capacité ciblée qui vous cible ou qui cible une créature que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirène exhorterêve {2}{U}{U}

Créature : sirène et pirate R

Flash
Vol
La Sirène exhorterêve ne peut bloquer que les créatures avec le vol.
Quand la Sirène exhorterêve arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez un autre pirate, engagez jusqu'à deux permanents non-terrain ciblés.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirène exhorterêve {2}{U}{U}

Créature : sirène et pirate R

Flash
Vol
La Sirène exhorterêve ne peut bloquer que les créatures avec le vol.
Quand la Sirène exhorterêve arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez un autre pirate, engagez jusqu'à deux permanents non-terrain ciblés.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirène exhorterêve {2}{U}{U}

Créature : sirène et pirate R

Flash
Vol
La Sirène exhorterêve ne peut bloquer que les créatures avec le vol.
Quand la Sirène exhorterêve arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez un autre pirate, engagez jusqu'à deux permanents non-terrain ciblés.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voltigeuse de la Flotte de la tempête {1}{U}

Créature : humain et pirate U

Vol
<i>Saccage</i> ? La Voltigeuse de la Flotte de la tempête arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle si vous avez attaqué ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voltigeuse de la Flotte de la tempête {1}{U}

Créature : humain et pirate U

Vol
<i>Saccage</i> ? La Voltigeuse de la Flotte de la tempête arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle si vous avez attaqué ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voltigeuse de la Flotte de la tempête {1}{U}

Créature : humain et pirate U

Vol
<i>Saccage</i> ? La Voltigeuse de la Flotte de la tempête arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle si vous avez attaqué ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voltigeuse de la Flotte de la tempête {1}{U}

Créature : humain et pirate U

Vol
<i>Saccage</i> ? La Voltigeuse de la Flotte de la tempête arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle si vous avez attaqué ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tracer un cap {1}{U}

Rituel U

Piochez deux cartes. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous n'ayez attaqué ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tracer un cap {1}{U}

Rituel U

Piochez deux cartes. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous n'ayez attaqué ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tracer un cap {1}{U}

Rituel U

Piochez deux cartes. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous n'ayez attaqué ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tracer un cap {1}{U}

Rituel U

Piochez deux cartes. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous n'ayez attaqué ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées

Terrain R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées

Terrain R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées

Terrain R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées

Terrain R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

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

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra nullius

Terrain U

Au moment où la Terra nullius arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra nullius

Terrain U

Au moment où la Terra nullius arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra nullius

Terrain U

Au moment où la Terra nullius arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra nullius

Terrain U

Au moment où la Terra nullius arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moissonneur de l'Éthersphère {3}

Artefact : véhicule R

Vol
Quand le Moissonneur de l'Éthersphère arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).
Payez {E} : Le Moissonneur de l'Éthersphère acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.
Pilotage 1 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moissonneur de l'Éthersphère {3}

Artefact : véhicule R

Vol
Quand le Moissonneur de l'Éthersphère arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).
Payez {E} : Le Moissonneur de l'Éthersphère acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.
Pilotage 1 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moissonneur de l'Éthersphère {3}

Artefact : véhicule R

Vol
Quand le Moissonneur de l'Éthersphère arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).
Payez {E} : Le Moissonneur de l'Éthersphère acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.
Pilotage 1 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moissonneur de l'Éthersphère {3}

Artefact : véhicule R

Vol
Quand le Moissonneur de l'Éthersphère arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).
Payez {E} : Le Moissonneur de l'Éthersphère acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.
Pilotage 1 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduit à néant {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-légendaire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduit à néant {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-légendaire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduit à néant {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-légendaire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion de la vigie {2}{U}

Éphémère U

Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez un pirate.
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {4}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion de la vigie {2}{U}

Éphémère U

Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez un pirate.
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {4}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion de la vigie {2}{U}

Éphémère U

Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez un pirate.
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {4}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion de la vigie {2}{U}

Éphémère U

Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez un pirate.
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {4}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents favorables {1}{U}

Enchantement U

Les créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents favorables {1}{U}

Enchantement U

Les créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents favorables {1}{U}

Enchantement U

Les créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents favorables {1}{U}

Enchantement U

Les créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeuse à voile volante de guerre {1}{U}

Créature : humain et pirate R

Vol
À chaque fois que la Maraudeuse à voile volante de guerre attaque, une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle perd toutes ses capacités et a une force et une endurance de base de 0/1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeuse à voile volante de guerre {1}{U}

Créature : humain et pirate R

Vol
À chaque fois que la Maraudeuse à voile volante de guerre attaque, une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle perd toutes ses capacités et a une force et une endurance de base de 0/1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeuse à voile volante de guerre {1}{U}

Créature : humain et pirate R

Vol
À chaque fois que la Maraudeuse à voile volante de guerre attaque, une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle perd toutes ses capacités et a une force et une endurance de base de 0/1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

Rituel **C**

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

Rituel **C**

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

Rituel **C**

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impossible // Retour {1}{B}{B}{3}{B}

Rituel **R**

Impossible
{1}{B}{B}
Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Retour
{3}{B}
Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)
Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impossible // Retour {1}{B}{B}{3}{B}

Rituel R

Impossible
{1}{B}{B}
Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Retour
{3}{B}
Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)
Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Houlette de la réprobation {2}

Artefact U

{1}, {T} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.
{1}, exilez la Houlette de la réprobation : Exilez tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Houlette de la réprobation {2}

Artefact U

{1}, {T} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.
{1}, exilez la Houlette de la réprobation : Exilez tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percesort {U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percesort {U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percesort {U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percesort {U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast