

Niv-Mizzet, Parun

{U}{U}{R}{R}{R}



Créature légendaire : dragon et sorcier

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Vol

À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-Mizzet,

Parun inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel, vous piochez une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niv-Mizzet, Parun

{U}{U}{U}{R}{R}{R}



Créature légendaire : dragon et sorcier

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Vol

À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-Mizzet,

Parun inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel, vous piochez une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niv-Mizzet, Parun

{U}{U}{U}{R}{R}{R}



Créature légendaire : dragon et sorcier

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Vol

À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-Mizzet,

Parun inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel, vous piochez une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nova purificatrice

{3}{W}{W}



Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Détruisez toutes les créatures.

? Détruisez tous les artefacts et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairon assourdissant

{1}{R}{W}

Rituel

R

Choisissez l'un ou les deux ?

? Le Clairon assourdissant inflige 3 blessures à chaque créature.

? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairon assourdissant

{1}{R}{W}

Rituel

R

Choisissez l'un ou les deux ?

? Le Clairon assourdissant inflige 3 blessures à chaque créature.

? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairon assourdissant

{1}{R}{W}

Rituel

R

Choisissez l'un ou les deux ?

? Le Clairon assourdissant inflige 3 blessures à chaque créature.

? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairon assourdissant

{1}{R}{W}

Rituel

R

Choisissez l'un ou les deux ?

? Le Clairon assourdissant inflige 3 blessures à chaque créature.

? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie sacrée 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

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie sacrée 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

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie sacrée 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

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie sacrée 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

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée 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

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée 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

Fontaine sacrée



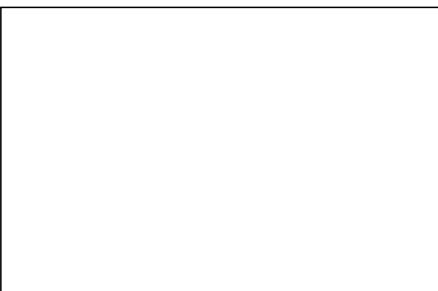
Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée 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

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée 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

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

{T} : Ajoutez {W} ou {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

Rectorat du haut des falaises



Terrain

R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises



Terrain

R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises



Terrain

R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Téfeiri, héros de Dominaria

{3}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Téfeiri

M

{+1} : Piochez une carte. Au début de la prochaine étape de fin, dégagez jusqu'à deux terrains.

{-3} : Mettez un permanent non-terrain ciblé dans la bibliothèque de son propriétaire en troisième position à partir du dessus.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous piochez une carte, exilez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Téfeiri, héros de Dominaria

{3}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Téfeiri

M

{+1} : Piochez une carte. Au début de la prochaine étape de fin, dégagez jusqu'à deux terrains.

{-3} : Mettez un permanent non-terrain ciblé dans la bibliothèque de son propriétaire en troisième position à partir du dessus.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous piochez une carte, exilez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Téfeiri, héros de Dominaria

{3}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Téfeiri

M

{+1} : Piochez une carte. Au début de la prochaine étape de fin, dégagez jusqu'à deux terrains.

{-3} : Mettez un permanent non-terrain ciblé dans la bibliothèque de son propriétaire en troisième position à partir du dessus.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous piochez une carte, exilez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Téfeiri, héros de Dominaria

{3}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Téfeiri

M

{+1} : Piochez une carte. Au début de la prochaine étape de fin, dégagez jusqu'à deux terrains.


{-3} : Mettez un permanent non-terrain ciblé dans la bibliothèque de son propriétaire en troisième position à partir du dessus.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous piochez une carte, exilez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Négation {1}{U}



Éphémère C  
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Négation {1}{U}



Éphémère C  
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Négation {1}{U}



Éphémère C  
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option {U}



Éphémère C  
Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option

{U}

Éphémère

C

Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspicacité du chimiste

{3}{U}

Éphémère

U

Piochez deux cartes.  
Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option

{U}

Éphémère

C

Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspicacité du chimiste

{3}{U}

Éphémère

U

Piochez deux cartes.  
Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aménagement des décombres

{2}{W}{W}



Éphémère

R

Exilez toutes les créatures attaquantes qu'un joueur ciblé contrôle. Ce joueur peut chercher dans sa bibliothèque autant de cartes de terrain de base, les mettre sur le champ de bataille engagées, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revitaliser

{1}{W}



Éphémère

C

Vous gagnez 3 points de vie.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aménagement des décombres

{2}{W}{W}



Éphémère

R

Exilez toutes les créatures attaquantes qu'un joueur ciblé contrôle. Ce joueur peut chercher dans sa bibliothèque autant de cartes de terrain de base, les mettre sur le champ de bataille engagées, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revitaliser

{1}{W}



Éphémère

C

Vous gagnez 3 points de vie.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revitaliser {1}{W}

Éphémère C

Vous gagnez 3 points de vie.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption {W}{U}{U}

Éphémère R

Contrecarrez un sort ciblé. Vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revitaliser {1}{W}

Éphémère C

Vous gagnez 3 points de vie.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption {W}{U}{U}

Éphémère R

Contrecarrez un sort ciblé. Vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption

{W}{U}{U}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé. Vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la recherche d'Azcanta

{1}{U}

Enchantement légendaire

R

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière. Ensuite, si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière, vous pouvez transformer À la recherche d'Azcanta.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption

{W}{U}{U}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé. Vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la recherche d'Azcanta

{1}{U}


Enchantement légendaire

R

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière. Ensuite, si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière, vous pouvez transformer À la recherche d'Azcanta.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceller {1}{W}




Enchantement U

Flash

Quand Sceller arrive sur le champ de bataille, exilez une créature engagée ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que Sceller quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceller {1}{W}




Enchantement U

Flash

Quand Sceller arrive sur le champ de bataille, exilez une créature engagée ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que Sceller quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceller {1}{W}




Enchantement U

Flash

Quand Sceller arrive sur le champ de bataille, exilez une créature engagée ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que Sceller quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceller {1}{W}



Enchantement U

Flash

Quand Sceller arrive sur le champ de bataille, exilez une créature engagée ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que Sceller quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

