


Golem d'acier {3}




Créature-artefact : golem U

Vous ne pouvez pas lancer de sorts de créatures.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jolie bombe de bronze {4}



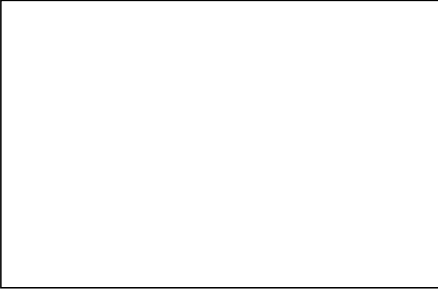
Créature-artefact : construction R

Quand un joueur autre que son propriétaire contrôle la Jolie bombe de bronze, ce joueur la sacrifie. Si ce joueur le fait, la Jolie bombe de bronze inflige 7 blessures à ce joueur.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem d'acier {3}



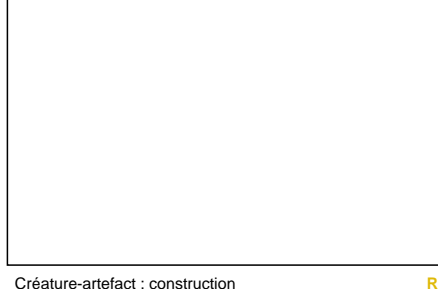
Créature-artefact : golem U

Vous ne pouvez pas lancer de sorts de créatures.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jolie bombe de bronze {4}



Créature-artefact : construction R

Quand un joueur autre que son propriétaire contrôle la Jolie bombe de bronze, ce joueur la sacrifie. Si ce joueur le fait, la Jolie bombe de bronze inflige 7 blessures à ce joueur.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jolie bombe de bronze

{4}

Créature-artefact : construction

R

Quand un joueur autre que son propriétaire contrôle la Jolie bombe de bronze, ce joueur la sacrifie. Si ce joueur le fait, la Jolie bombe de bronze inflige 7 blessures à ce joueur.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchand du bazar

{1}{R}

Créature : gobelin

R

{T} : Un joueur ciblé acquiert le contrôle de l'artefact, de la créature ou du terrain ciblé que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchand du bazar

{1}{R}

Créature : gobelin

R

{T} : Un joueur ciblé acquiert le contrôle de l'artefact, de la créature ou du terrain ciblé que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage lancevif

{1}{U}

Créature : humain et sorcier

M

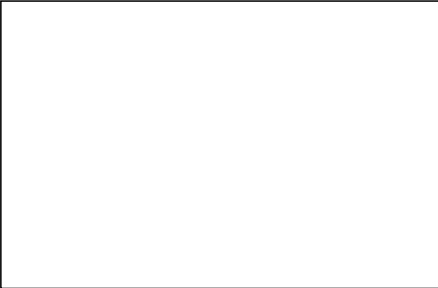
Flash

Quand le Mage lancevif arrive sur le champ de bataille, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage lancevif {1}{U}



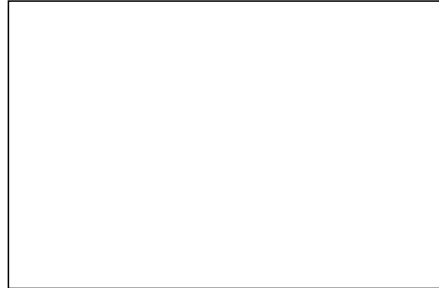
Créature : humain et sorcier **M**

Flash
 Quand le Mage lancevif arrive sur le champ de bataille, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'augures {1}{W}




Créature : mur **U**

Défenseur
 Quand le Mur d'augures arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'augures {1}{W}




Créature : mur **U**

Défenseur
 Quand le Mur d'augures arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'augures {1}{W}



Créature : mur **U**

Défenseur
 Quand le Mur d'augures arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'augures {1}{W}

Créature : mur U

Défenseur

Quand le Mur d'augures arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zedruï au Grandc?ur {1}{R}{W}{U}

Créature légendaire : minotaure et moine M

Au début de votre entretien, vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes, X étant le nombre de permanents que vous possédez que vos adversaires contrôlent.

{R}{W}{U} : Un adversaire ciblé acquiert le contrôle d'un permanent ciblé que vous contrôlez.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zedruï au Grandc?ur {1}{R}{W}{U}

Créature légendaire : minotaure et moine M

Au début de votre entretien, vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes, X étant le nombre de permanents que vous possédez que vos adversaires contrôlent.

{R}{W}{U} : Un adversaire ciblé acquiert le contrôle d'un permanent ciblé que vous contrôlez.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zedruï au Grandc?ur {1}{R}{W}{U}

Créature légendaire : minotaure et moine M

Au début de votre entretien, vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes, X étant le nombre de permanents que vous possédez que vos adversaires contrôlent.

{R}{W}{U} : Un adversaire ciblé acquiert le contrôle d'un permanent ciblé que vous contrôlez.

2/4

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

Colonnade céleste



Terrain

R

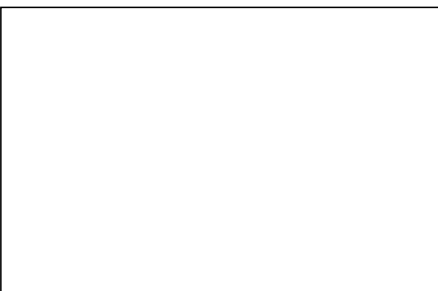
La Colonnade céleste arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{3}{W}{U} : Jusqu'à la fin du tour, la Colonnade céleste devient une créature 4/4 blanche et bleue Élémental avec le vol et la vigilance. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

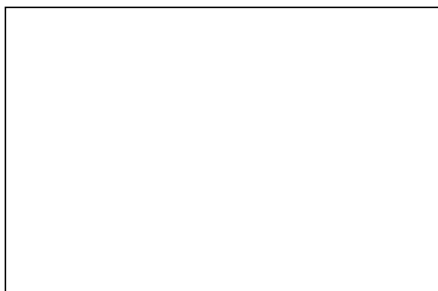
R

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

Colonnade céleste



Terrain

R

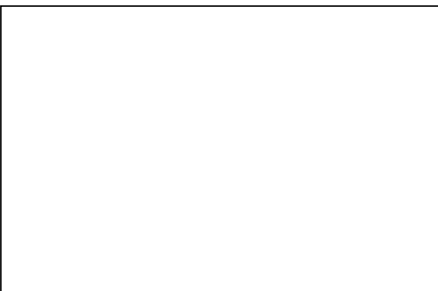
La Colonnade céleste arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{3}{W}{U} : Jusqu'à la fin du tour, la Colonnade céleste devient une créature 4/4 blanche et bleue Élémental avec le vol et la vigilance. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colonnade céleste



Terrain

R

La Colonnade céleste arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{3}{W}{U} : Jusqu'à la fin du tour, la Colonnade céleste devient une créature 4/4 blanche et bleue Élémental avec le vol et la vigilance. C'est toujours un terrain.

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

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

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

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

Mesa aride



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

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

Collet à sorts

{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet à sorts

{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électrolyse

{1}{U}{R}

Éphémère

U

L'Électrolyse inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électrolyse

{1}{U}{R}

Éphémère

U

L'Électrolyse inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électrolyse

{1}{U}{R}

Éphémère

U

L'Électrolyse inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice d'éclairs

{R}{W}

Éphémère

U

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice d'éclairs

{R}{W}



Éphémère

U

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice d'éclairs

{R}{W}



Éphémère

U

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice d'éclairs

{R}{W}



Éphémère

U

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation du sphinx

{X}{W}{U}{U}



Éphémère

M

Vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

