

Petit étaiu

{4}

Créature-artefact : phyrexian et construction

U

Au début de l'entretien de chaque adversaire, le Petit étaiu inflige X blessures à ce joueur, X étant le nombre de cartes dans sa main moins 4.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire

{1}{B}{B}

Créature : vampire et shaman

U

Vol

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier nyctasophe

{1}{B}

Créature : zombie

C

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

{1}{B} : Régénérez le Familier nyctasophe.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force funeste

{5}{B}{B}{B}

Créature : élémental

R

Au début de chaque entretien, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur cagoularde
{4}{B}

Créature : horreur
U

L'Horreur cagoularde ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle le plus grand nombre de créatures ou est à égalité pour le plus grand nombre.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablos brisecharme
{5}{R}

Créature : diable
R

Au début de votre entretien, renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel choisie au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, les Diablos brisecharme gagnent +4/+0 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévastateur de terrains
{2}{R}{R}

Créature : élémental et bête
U

À chaque fois que le Dévastateur de terrains attaque, il gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de terrains que le joueur défenseur contrôle.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin des rues
{2}{R}

Créature : gobelin et shaman
U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archiviste de Jace

{1}{U}{U}

Créature : vedalken et sorcier

R

{U}, {T} : Chaque joueur se défausse de sa main, puis il pioche un nombre de cartes égal au plus grand nombre de cartes dont un joueur s'est défaussé de cette manière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de brouillard

{1}{U}

Créature : mur

U

Défenseur, vol

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par le Banc de brouillard.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de Bolas

{1}{U}

Créature : ondin et sorcier

U

Quand l'Augure de Bolas arrive sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'éphémère ou de rituel parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit devineur

{4}{U}

Créature : esprit

U

À chaque fois que l'Esprit devineur inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur et vous piochez chacun autant de cartes.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde gomazoire

{2}{U}

Créature : méduse

U

Défenseur, vol

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées au Garde gomazoire.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur mnémonique

{4}{U}

Créature : mur

C

Défenseur

Quand le Mur mnémonique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage d'écho

{1}{U}{U}

Créature : humain et sorcier

R

Montée de niveau {1}{U} {1}{U} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-3> {U}{U}, {T} : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. (2/4)

[Niveau 4+> {U}{U}, {T} : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé deux fois. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies. (2/5)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Némésis de l'identité

{1}{U}{U}

Créature : ondin et gredin

M

Au moment où la Némésis de l'identité arrive sur le champ de bataille, choisissez un joueur.

La Némésis de l'identité a la protection contre le joueur choisi.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Uyo, prophétesse silencieuse

{4}{U}{U}

Créature légendaire : lunaréen et sorcier

R

Vol

{2}, renvoyez deux terrains que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeleva, plaie de la Néphalie

{1}{U}{B}{R}

Créature légendaire : vampire et sorcier

M

Vol

Quand Jeleva, plaie de la Néphalie arrive sur le champ de bataille, chaque joueur exile les X cartes du dessus de sa bibliothèque, X étant la quantité de mana dépensée pour lancer Jeleva.

À chaque fois que Jeleva attaque, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel exilée par elle sans payer son coût de mana.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Nivix

{U}{R}

Créature : humain et sorcier

U

{1}{U}{R} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

{2}{U}{R} : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nekusar, le terrasseur d'esprit

{2}{U}{B}{R}

Créature légendaire : zombie et sorcier

R

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

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, Nekusar, le terrasseur d'esprit inflige 1 blessure à ce joueur.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre strix

{U}{B}

Créature-artefact : oiseau

R

Vol, contact mortel

Quand le Sinistre strix arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armée des damnés

{5}{B}{B}{B}

Rituel

M

Créez treize jetons de créature 2/2 noire Zombie engagés.

Flashback {7}{B}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thraximundar

{4}{U}{B}{R}

Créature légendaire : zombie et assassin

M

Célérité

À chaque fois que Thraximundar attaque, le joueur défenseur sacrifie une créature.

À chaque fois qu'un joueur sacrifie une créature, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur Thraximundar.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret de souffrance

{6}{B}{B}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées. Piochez une carte pour chaque créature détruite de cette manière.

Recyclage {3}{B}{B} ({3}{B}{B}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez le Décret de souffrance, toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infestation
{1}{B}{B}

Rituel
U

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement incendiaire
{3}{R}{R}

Rituel
R

Choisissez deux ?

? Le Commandement incendiaire inflige 4 blessures à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé.

? Le Commandement incendiaire inflige 2 blessures à chaque créature.

? Détruisez un terrain non-base ciblé.

? Chaque joueur se défausse de toutes les cartes de sa main et pioche ensuite autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phtisie
{3}{B}{B}{B}{B}

Rituel
U

Détruisez une créature ciblée. Son contrôleur perd un nombre de points de vie égal à sa force plus son endurance.

Suspension 5 ? {1}{B} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {1}{B} et l'exiler avec cinq marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduit de crevasse
{3}{R}{R}

Rituel
C

Choisissez l'un ou les deux ?

? Détruisez un artefact ciblé.

? Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désastre en fusion

{X}{R}{R}

Rituel

R

Kick {R} (Vous pouvez payer un {R} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)
Si ce sort a été kické, il a la fraction de seconde. (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou de capacités activées qui ne sont pas des capacités de mana.)
Le Désastre en fusion inflige X blessures à chaque créature sans le vol et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Planification stratégique

{1}{U}

Rituel

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écriture céleste

{X}{U}{U}

Rituel

U

Chaque joueur pioche X cartes.
Prévision ? {2}{U}, révélez l'Écriture céleste depuis votre main : Chaque joueur pioche une carte. (N'activez que pendant votre entretien et qu'une seule fois par tour.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prospérité

{X}{U}

Rituel

M

Chaque joueur pioche X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tentation des reflets

{3}{U}

Rituel

R

Offre tentante ? Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez. Créez un jeton qui est une copie de cette créature. Chaque adversaire peut créer un jeton qui est une copie de cette créature. Pour chaque adversaire qui fait ainsi, créez un jeton qui est une copie de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnarium de Rakdos

Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {BR}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ultimatum cruel

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

Rituel

R

Un adversaire ciblé sacrifie une créature, se défausse de trois cartes et perd ensuite 5 points de vie. Vous renvoyez dans votre main une carte de créature de votre cimetière, piochez trois cartes et gagnez ensuite 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaufferie d'Izzet

Terrain

U

La Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crassier en fusion



Terrain

U

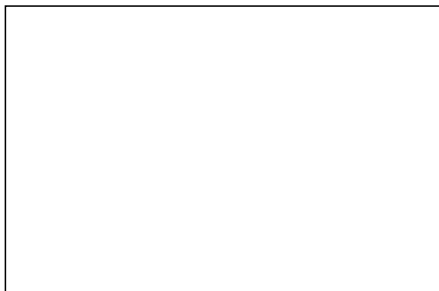
{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Mettez un marqueur « stock » sur le Crassier en fusion.

{1}, retirez X marqueurs « stock » du Crassier en fusion : Ajoutez X manas de n'importe quelle combinaison de {B} et/ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



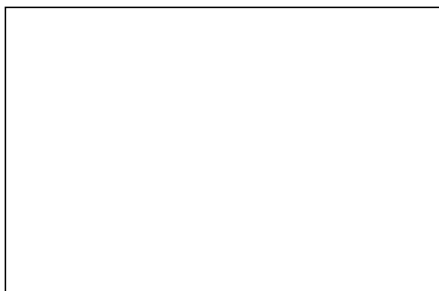
Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

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

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

Marais

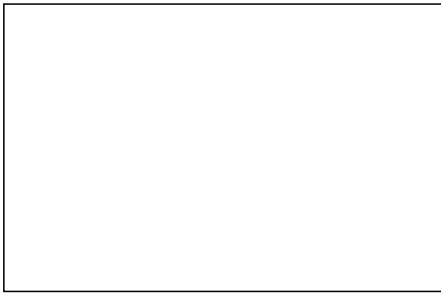
Terrain de base : marais

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

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

Marécage de Bojuka



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, exilez le cimetière d'un
joueur ciblé.
{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage éclatant



Terrain

U

Le Marécage éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.
{T} : Ajoutez {B}.
{T}, retirez un marqueur « charge » du Marécage éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;img width=&quot;65&quot;&align=&quot;center&quot;&src=&quot;graph/manas/bigR.jpg&amp;quot;&gt;&lt;/center&p;&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;img width=&quot;65&quot;&align=&quot;center&quot;&src=&quot;graph/manas/bigR.jpg&amp;quot;&gt;&lt;/center&p;&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;img width=&quot;65&quot;&align=&quot;center&quot;&src=&quot;graph/manas/bigR.jpg&amp;quot;&gt;&lt;/center&p;&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;</center>

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais d'opale



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{1},{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Si vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, il arrive avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal au nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Grixis



Terrain

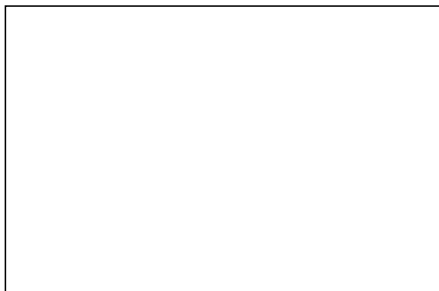
C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Grixis : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île, de marais ou de montagne de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Dimir



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Izzet



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge d'Akoum



Terrain

U

Le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau éclatant



Terrain

U

Le Ruisseau éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {U}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Ruisseau éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'amp;#039;identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de la Rupture



Terrain

C

La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole du voyageur

{1}



Artefact

C

{2}, {T}, sacrifiez la Babiole du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine d'Urza



Terrain : terrain d'Urza

U

{T} : Ajoutez {C}.

{7}, {T} : Créez un jeton de créature-arteffect 2/2 incolore Ouvrier spécialisé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}



Artefact : équipement

R

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)

Équipement {1} ({1} : 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

Cloche du temple

{3}

Artefact

R

{T} : Chaque joueur pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque de Grixis

{3}

Artefact

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mirari

{5}

Artefact légendaire

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez payer {3}. Si vous faites ainsi, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère armillaire

{2}

Artefact

C

{2}, {T}, sacrifiez la Sphère armillaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il du destin

{4}

Artefact

R

Quand l'?il du destin arrive sur le champ de bataille, chaque joueur choisit un permanent non-terrain et met un marqueur « fatalité » sur lui.
{2}, {T}, Sacrifiez l'?il du destin : Détruisez chaque permanent avec un marqueur « fatalité » sur lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déliquescence soudaine

{1}{B}{B}

Éphémère

R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Jusqu'à la fin du tour, les créatures qu'un joueur ciblé contrôle perdent toutes leurs capacités et ont une force et une endurance de base de 0/2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annihilation

{3}{B}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouragan stellaire

{X}{R}{R}

Éphémère

R

L'Ouragan stellaire inflige X blessures à chaque créature.
Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ricochet incontrôlé

{2}{R}{R}

Éphémère

R

Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour le sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Copiez ensuite ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écheveaux de vision

{1}{U}

Éphémère

C

Chaque joueur pioche deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déboutement

{2}{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez le sort ciblé.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Occasion inespérée

{4}{U}{U}

Éphémère

U

Un joueur ciblé pioche quatre cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pari de l'illusionniste

{2}{U}{U}

Éphémère

R

Ne lancez ce sort que pendant l'étape de déclaration des bloqueurs pendant le tour d'un adversaire. Retirez toutes les créatures attaquant du combat et dégagez-les. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire. Chacune de ces créatures attaque pendant ce combat si possible. Elles ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez pendant ce combat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Grixis

{U}{B}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

? La créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

? Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Crosis

{U}{B}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

? Détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

? Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manipulation de l'âme

{1}{U}{B}

Éphémère

U

Choisissez l'un ou les deux ?

? Contrecarrez le sort de créature ciblé.

? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction des sépultures apparentes

{2}{B}

Enchantement : aura et malédiction

U

Enchanter : joueur

À chaque fois qu'un joueur attaque le joueur enchanté avec au moins une créature, ce joueur attaquant peut créer un jeton de créature 2/2 noire Zombie engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du chaos

{2}{R}

Enchantement : aura et malédiction

U

Enchanter : joueur

À chaque fois qu'un joueur attaque le joueur enchanté avec au moins une créature, ce joueur attaquant peut se défausser d'une carte. Si ce joueur fait ainsi, il pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prix de la connaissance

{6}{B}

Enchantement

R

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans la main des joueurs.

Au début de l'entretien de chaque adversaire, le Prix de la connaissance inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans la main de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échauffourée ésotérique

{4}{U}

Enchantement

R

Les sorts d'éphémère et de rituel coûtent (2) de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction d'inertie

{2}{U}

Enchantement : aura et malédiction

U

Enchanter : joueur

À chaque fois qu'un joueur attaque le joueur enchanté avec au moins une créature, ce joueur attaquant peut engager ou dégager un permanent ciblé de son choix.

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

Propagande

{2}{U}

Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast