

Assassin de Guul Draz

{B}

Créature : vampire et assassin

R

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

[Niveau 2-3 > {B}, {T}] : Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. (2/2)

[Niveau 4+ > {B}, {T}] : Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour. (4/4)

1/1

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

Cendrelina l'Extincteur

{2}{B}{B}

Créature légendaire : élémental et shaman

R

À chaque fois que Cendrelina l'Extincteur inflige des blessures de combat à un joueur, choisissez une créature ciblée que ce joueur contrôle. Le joueur sacrifie cette créature.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre du massacre

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

Créature : phyrexian et guivre

M

Quand la Guivre du massacre arrive sur le champ de bataille, les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, ce joueur perd 2 points de vie.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messenger de Geralf {B}{B}

Créature : zombie R

Le Messenger de Geralf arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Messenger de Geralf arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé perd 2 points de vie.

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan des tombes {4}{B}{B}

Créature : géant M

Contact mortel

À chaque fois que le Titan des tombes arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, créez deux jetons de créature 2/2 noire Zombie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur confident {1}{B}

Créature : humain et sorcier M

Au début de votre entretien, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que sa valeur de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevaucheur infernal {2}{R}{R}

Créature : diable R

Célérité

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, le Chevaucheur infernal inflige 1 blessure au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabte vexatoire

{R}

Créature : diable

R

Quand le Diabte vexatoire arrive sur le champ de bataille, n'importe quel adversaire peut faire qu'il lui inflige 4 blessures. Si un joueur fait ainsi, sacrifiez le Diabte vexatoire.

4/3

Magie the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin des rues

{2}{R}

Créature : gobelin et shaname

C

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Gobelin des rues inflige 2 blessures à chaque adversaire.

2/2

Magie the Gathering © Wizards of the Coast

Foreur nain

{3}{R}

Créature : nain

U

{T} : Détruisez un terrain ciblé à moins que son contrôleur ne choisisse que le Foreur nain lui inflige 2 blessures.

2/2

Magie the Gathering © Wizards of the Coast

Hidetsugu le malfaisant

{3}{R}{R}

Créature légendaire : ogre et shaname

R

{T} : Hidetsugu le malfaisant inflige à chaque joueur un nombre de blessures égal à la moitié des points de vie de ce joueur, arrondi à l'unité inférieure.

4/3

Magie the Gathering © Wizards of the Coast

Malignus

{3}{R}{R}

Créature : élémental et esprit

M

La force et l'endurance de Malignus sont chacune égales à la moitié du total de points de vie le plus élevé parmi vos adversaires, arrondie à l'unité supérieure.
Les blessures qui devraient être infligées par Malignus ne peuvent pas être prévenues.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur-dragon kargan

{R}{R}

Créature : humain et guerrier

M

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

[Niveau 4-7> Vol (4/4)

[Niveau 8+> Vol, piétinement

{R} : Le Seigneur-dragon kargan gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. (8/8)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Purphoros, dieu des Forges

{3}{R}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au rouge est inférieure à cinq, Purphoros n'est pas une créature.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, Purphoros inflige 2 blessures à chaque adversaire.

{2}{R} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane Mondronen

{3}{R}

Créature : humain et loup-garou et shaman

R

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez la Shamane Mondronen.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre Lavamancien {R}



Créature : humain et sorcier **R**

{R}, {T}, exiliez deux cartes de votre cimetière : Le Sinistre lavamancien inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anathémancien {1}{B}{R}



Créature : zombie et sorcier **U**

Quand l'Anathémancien arrive sur le champ de bataille, il inflige à un joueur ciblé un nombre de blessures égal au nombre de terrains non-base que ce joueur contrôle.

Exhumation {5}{B}{R} {5}{B}{R} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan de la fournaise {4}{R}{R}



Créature : géant **R**

{R} : Le Titan de la fournaise gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que le Titan de la fournaise arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, il inflige 3 blessures réparties comme vous le désirez entre une, deux ou trois cibles.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffon à piques {B}{R}



Créature : goblin et guerrier **C**

Célérité

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caqueteur rakdos

{BR}

Créature : diable

U

Emportement (Vous pouvez faire arriver cette créature sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle ne peut pas bloquer tant qu'elle a un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître des cruautés

{3}{B}{R}

Créature : démon

M

Initiative, contact mortel

Le Maître des cruautés peut uniquement attaquer seul. À chaque fois que le Maître des cruautés attaque un joueur et qu'il n'est pas bloqué, le total de points de vie de ce joueur devient 1. Le Maître des cruautés n'inflige pas de blessures de combat pendant ce combat.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lyzolda, la Sorcière sanguinaire

{1}{B}{R}

Créature légendaire : humain et clerc

R

{2}, sacrifiez une créature : Lyzolda, la Sorcière sanguinaire, inflige 2 blessures à n'importe quelle cible si la créature sacrifiée était rouge. Piochez une carte si la créature sacrifiée était noire.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malfégor

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

Créature légendaire : démon et dragon

M

Vol

Quand Malfégor arrive sur le champ de bataille, défaussez-vous de votre main. Chaque adversaire sacrifie une créature pour chaque carte défaussée de cette manière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de Cendrelande

{1}{BR}{BR}{BR}

Créature : élémental et chevalier

R

Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois que le Noble féal de Cendrelande devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, ce joueur perd 4 points de vie.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rakdos, seigneur des émeutes

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

Créature légendaire : démon

M

Vous ne pouvez pas lancer ce sort à moins qu'un adversaire ait perdu des points de vie ce tour-ci.

Vol, piétinement

Les sorts de créature que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer pour chaque 1 point de vie que vos adversaires ont perdu ce tour-ci.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Olivia Voldaren

{2}{B}{R}

Créature légendaire : vampire

M

Vol

{1}{R} : Olivia Voldaren inflige 1 blessure à une autre créature ciblée. Cette créature devient un vampire en plus de ses autres types. Mettez un marqueur +1/+1 sur Olivia Voldaren.

{3}{B}{B} : Acquérez le contrôle d'un vampire ciblé tant que vous contrôlez Olivia Voldaren.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lire dans les os

{2}{B}

Rituel

C

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur cruel

{2}{B}

Rituel

R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur diabolique

{1}{B}

Rituel

R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}

Rituel

U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur rhyastique

{2}{B}

Rituel

R

À moins qu'un joueur quelconque ne paye {2}, cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang

{B}{B}

Rituel

C

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu

{X}{R}

Rituel

U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.
La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance selon Sorin

{4}{B}{B}{B}

Rituel

R

La Vengeance selon Sorin inflige 10 blessures à un joueur ciblé et vous gagnez 10 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brûlecrâne

{R}{R}

Rituel

R

Un joueur ciblé se défait de deux cartes au hasard à moins que ce joueur ne fasse que le Brûlecrâne lui inflige 4 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Point de rupture

{1}{R}{R}

Rituel

R

N'importe quel joueur peut faire que le Point de rupture lui inflige 6 blessures. Si personne ne le fait, détruisez toutes les créatures. Les créatures détruites de cette manière ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soulèvement de lave

{1}{R}

Rituel

U

Détruisez un terrain non-base ciblé à moins que son contrôleur fasse que le Soulèvement de lave lui inflige 6 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rudolement

{2}{R}

Rituel

U

N'importe quel joueur peut faire que le Rudolement lui inflige 5 blessures. Si personne ne le fait, le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de flétrissement

{1}{B}{R}

Rituel

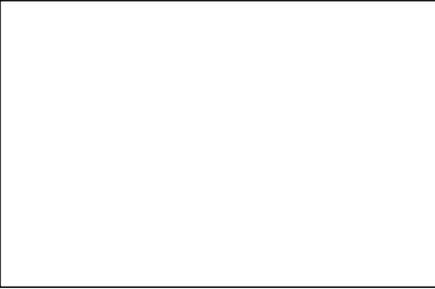
C

L'Éclair de flétrissement inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défasse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peine // Trouble

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



Rituel

U

Peine

{2}{B}

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Trouble

{2}{R}

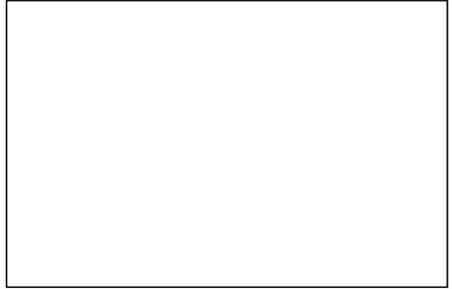
Le Trouble inflige à un joueur ciblé un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans la main de ce joueur.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tyranniser

{3}{BR}{BR}



Rituel

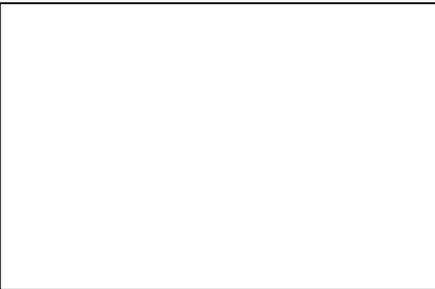
R

Un joueur ciblé se défait de sa main à moins qu'il ne paie 7 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de Rakdos

{X}{B}{R}



Rituel

M

Le Retour de Rakdos inflige X blessures à une cible, adversaire ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défait de X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ville d'effroi

{B}{R}



Rituel

R

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

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

Charniers de Tresserhorn



Terrain neigeux

U

Les Charniers de Tresserhorn arrivent sur le champ de bataille engagés.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnarium de Rakdos



Terrain

U

Le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts d'Ombresang



Terrain

R

{1}, {T} : Ajoutez {B}{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

Étendues de Griffelave



Terrain

R

Les Étendues de Griffelave arrive sur le champ de bataille engagées.

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

{1}{B}{R} : Jusqu'à la fin du tour, les Étendues de Griffelave deviennent une créature 2/2 noire et rouge Élémental avec « {X} : Cette créature gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour. » C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang 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

Falaises de Coupenoire



Terrain

R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

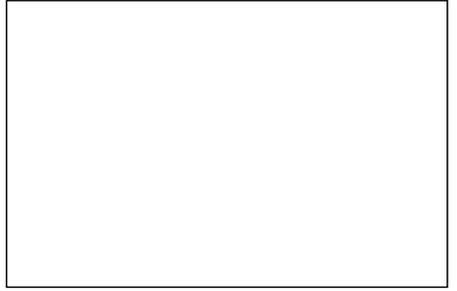


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

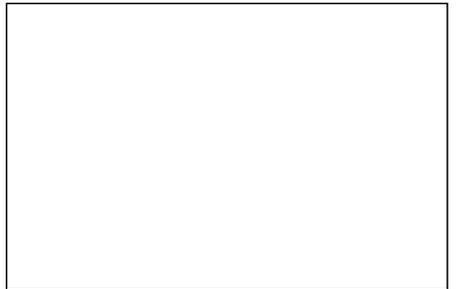


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



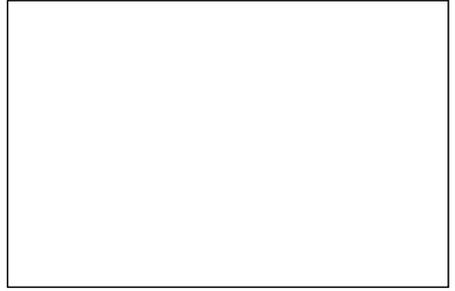
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pic souillé



Terrain

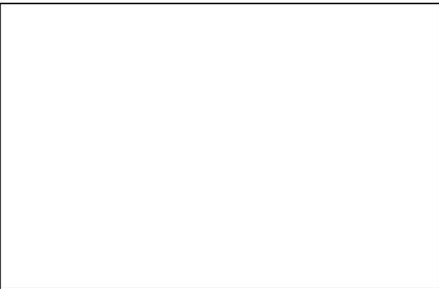
U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



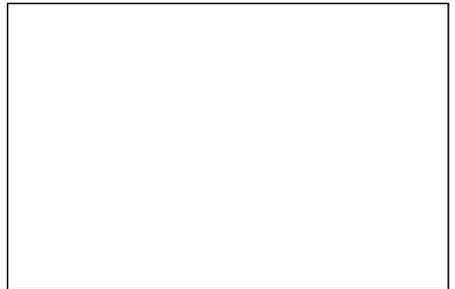
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos



Terrain : porte

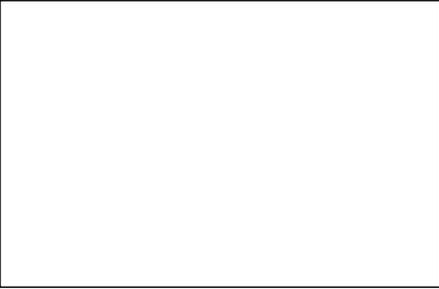
C

La Porte de la guilde de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge d'Akoum



Terrain U

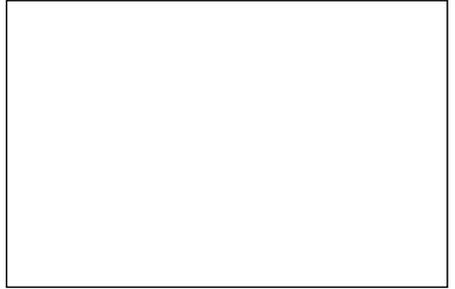
Le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Sommet du Crânedragon



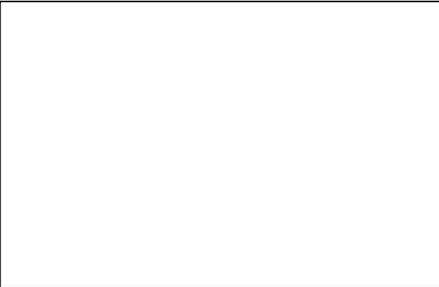
Terrain R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages inconnus



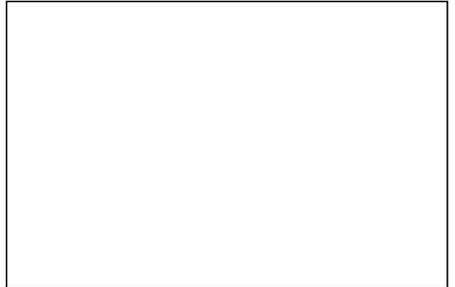
Terrain C

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sources sulfureuses



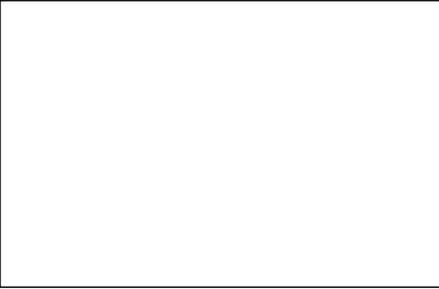
Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Les Sources sulfureuses vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

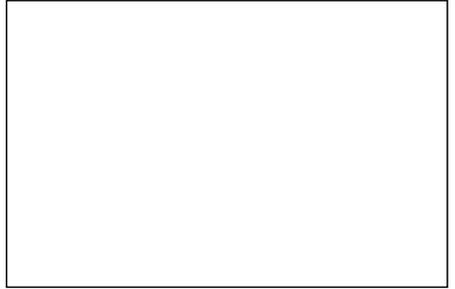
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Rakkos

{2}



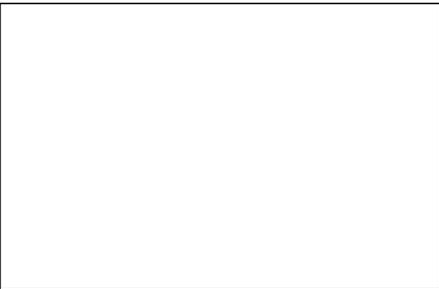
Artefact

U

{1}, {T} : Ajoutez {B}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volcan d'Urborg



Terrain

U

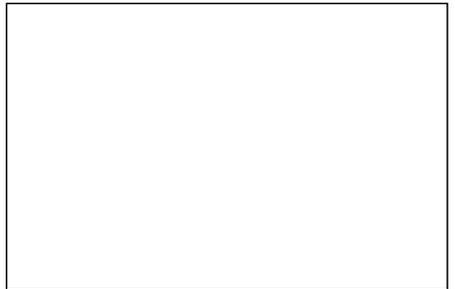
Le Volcan d'Urborg arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médailon de jais

{2}



Artefact

R

Les sorts noirs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaille de rubis

{2}

Artefact

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne

{1}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/-1.

À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre indiciale de Rakdos

{3}

Artefact

C

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

{B}{R}, {T}, sacrifiez la Pierre indiciale de Rakdos : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de quiétude

{3}

Artefact : équipement

R

La créature équipée a le contact mortel.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la moitié de ses points de vie, arrondi à l'unité supérieure.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runeclé de Rakdos

{3}



Artefact

U

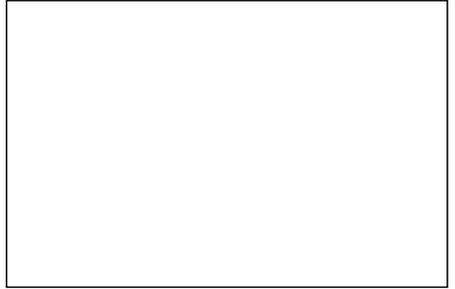
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

{B}{R} : La Runeclé de Rakdos devient une créature-artefact 3/1 noire et rouge Diable avec l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anéantir les espoirs

{B}{B}



Éphémère

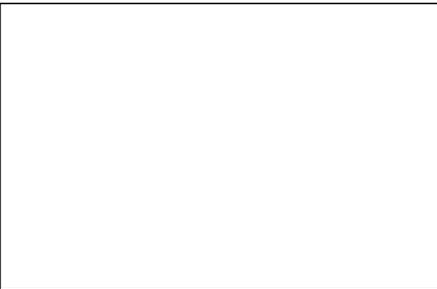
C

Quand vous lancez ce sort, n'importe quel joueur peut payer 5 points de vie. Si un joueur fait ainsi, contrecarrez Anéantir les espoirs.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorin Markov

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



Planeswalker légendaire : Sorin

M

{+2} : Sorin Markov inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 2 points de vie.

{-3} : Le total de points de vie d'un adversaire ciblé devient 10.

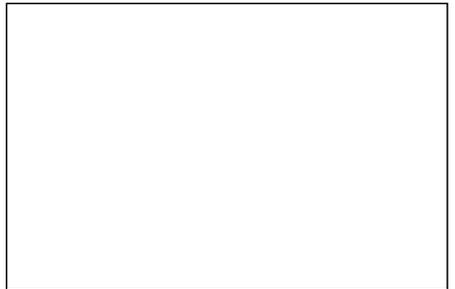
{-7} : Vous contrôlez le joueur ciblé pendant son prochain tour.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère tonitruante

{4}{R}{R}



Éphémère

C

La Colère tonitruante inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Miracle {R} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rétroaction parallélectrique

{3}{R}

Éphémère

R

La Rétroaction parallélectrique inflige au contrôleur du sort ciblé un nombre de blessures égal à valeur de mana de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma

{1}{R}

Éphémère

C

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrecoup

{1}{B}{R}

Éphémère

U

Engagez une créature dégagée ciblée. Cette créature inflige autant de blessures que sa force à son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Delire

{1}{B}{R}

Éphémère

U

Ne lancez ce sort que pendant le tour d'un adversaire. Engagez une créature ciblée que ce joueur contrôle. Cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force au joueur. Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par la créature ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blessure d'arme blanche

{2}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne -2/-2.

Au début de l'entretien du contrôleur de la créature enchantée, ce joueur perd 2 points de vie.

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

Douloureux dilemme

{3}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur perd 5 points de vie à moins qu'il ne se défausse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien contaminé

{1}{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque ou bloque, son contrôleur perd 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveiller l'Ancêtre

{1}{R}{R}{R}

Enchantement : aura

R

Enchanter : montagne

La montagne enchantée est une créature 7/7 rouge Géant avec la célérité. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réverbération de blessure

{5}{B}

Enchantement

R

Au début de chaque étape de fin, chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal au nombre de points de vie qu'il a perdu ce tour-ci. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de saignée

{3}{R}{R}

Enchantement : aura et malédiction

R

Enchanter : joueur

Si une source devait infliger des blessures au joueur enchanté, elle inflige le double de ces blessures à ce joueur à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

