

Écuyère des quêteurs

{1}{B}



Créature : humain et éclairé

U

Quand l'Écuyère des quêteurs arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyère des quêteurs

{1}{B}



Créature : humain et éclairé

U

Quand l'Écuyère des quêteurs arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyère des quêteurs

{1}{B}



Créature : humain et éclairé

U

Quand l'Écuyère des quêteurs arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyère des quêteurs

{1}{B}



Créature : humain et éclairé

U

Quand l'Écuyère des quêteurs arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gonti, seigneur de l'opulence

{2}{B}{B}



Créature légendaire : éthérien et gremlin

R

Contact mortel

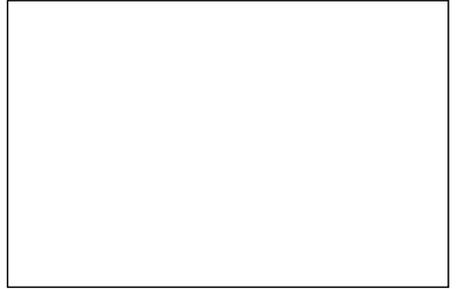
Quand Gonti, seigneur de l'opulence arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé, exiliez l'une d'elles face cachée, puis mettez le reste au-dessous de cette bibliothèque dans un ordre aléatoire. Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour lancer ce sort.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphonneuse de la Manche étincelante

{1}{B}



Créature : humain et gremlin

R

Menace

À chaque fois que la Siphonneuse de la Manche étincelante arrive sur le champ de bataille ou attaque, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

Au début de votre entretien, vous pouvez payer {E}{E}. Si vous faites ainsi, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphonneuse de la Manche étincelante

{1}{B}



Créature : humain et gremlin

R

Menace

À chaque fois que la Siphonneuse de la Manche étincelante arrive sur le champ de bataille ou attaque, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

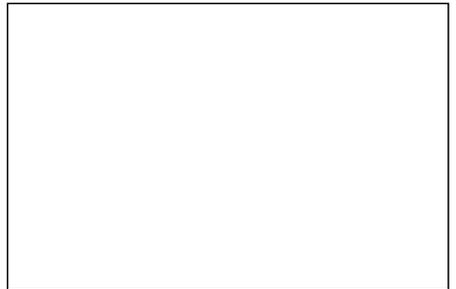
Au début de votre entretien, vous pouvez payer {E}{E}. Si vous faites ainsi, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphonneuse de la Manche étincelante

{1}{B}



Créature : humain et gremlin

R

Menace

À chaque fois que la Siphonneuse de la Manche étincelante arrive sur le champ de bataille ou attaque, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

Au début de votre entretien, vous pouvez payer {E}{E}. Si vous faites ainsi, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphonneuse de la Manche étincelante

{1}{B}

Créature : humain et gremlin

R

Menace

À chaque fois que la Siphonneuse de la Manche étincelante arrive sur le champ de bataille ou attaque, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

Au début de votre entretien, vous pouvez payer {E}{E}. Si vous faites ainsi, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne d'esprits

{2}{U}

Créature : naga et sorcier

R

Quand la Championne d'esprits arrive sur le champ de bataille, vous pouvez piocher un nombre de cartes égal à sa force. Si vous faites ainsi, défaussez-vous de deux cartes.

Éternalisation {5}{U}{U} {5}{U}{U}, exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et naga et sorcier 4/4 noir sans coût de mana. N'utilisez l'éternalisation que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne d'esprits

{2}{U}

Créature : naga et sorcier

R

Quand la Championne d'esprits arrive sur le champ de bataille, vous pouvez piocher un nombre de cartes égal à sa force. Si vous faites ainsi, défaussez-vous de deux cartes.

Éternalisation {5}{U}{U} {5}{U}{U}, exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et naga et sorcier 4/4 noir sans coût de mana. N'utilisez l'éternalisation que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne d'esprits

{2}{U}

Créature : naga et sorcier

R

Quand la Championne d'esprits arrive sur le champ de bataille, vous pouvez piocher un nombre de cartes égal à sa force. Si vous faites ainsi, défaussez-vous de deux cartes.

Éternalisation {5}{U}{U} {5}{U}{U}, exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et naga et sorcier 4/4 noir sans coût de mana. N'utilisez l'éternalisation que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Dieu-Scarabée

{3}{U}{B}



Créature légendaire : dieu

M

Au début de votre entretien, chaque adversaire perd X points de vie et vous appliquez regard X, X étant le nombre de zombies que vous contrôlez.

{2}{U}{B} : Exilez une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie 4/4 noir.

Quand Le Dieu-Scarabée meurt, renvoyez-le dans la main de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nicol Bolas, le dévastateur

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



Créature légendaire : ancêtre et dragon

M

Vol

Quand Nicol Bolas, le dévastateur arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire se défait d'une carte.

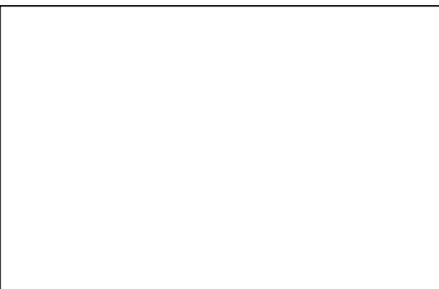
{4}{U}{B}{R} : Exilez Nicol Bolas, le dévastateur, puis renvoyez-le sur le champ de bataille, transformé, sous le contrôle de son propriétaire. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Dieu-Scarabée

{3}{U}{B}



Créature légendaire : dieu

M

Au début de votre entretien, chaque adversaire perd X points de vie et vous appliquez regard X, X étant le nombre de zombies que vous contrôlez.

{2}{U}{B} : Exilez une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie 4/4 noir.

Quand Le Dieu-Scarabée meurt, renvoyez-le dans la main de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nicol Bolas, le dévastateur

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



Créature légendaire : ancêtre et dragon

M

Vol

Quand Nicol Bolas, le dévastateur arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire se défait d'une carte.

{4}{U}{B}{R} : Exilez Nicol Bolas, le dévastateur, puis renvoyez-le sur le champ de bataille, transformé, sous le contrôle de son propriétaire. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nicol Bolas, le dévastateur

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

Créature légendaire : ancêtre et dragon

M

Vol

Quand Nicol Bolas, le dévastateur arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire se défait d'une carte.

{4}{U}{B}{R} : Exilez Nicol Bolas, le dévastateur, puis renvoyez-le sur le champ de bataille, transformé, sous le contrôle de son propriétaire. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Virtuose des voltigeurs

{1}{U}{R}

Créature : vedalken et artificier

U

Quand le Virtuose des voltigeurs arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E}{E} (trois marqueurs « énergie »).

Payez {E}{E}{E} : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Virtuose des voltigeurs

{1}{U}{R}

Créature : vedalken et artificier

U

Quand le Virtuose des voltigeurs arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E}{E} (trois marqueurs « énergie »).

Payez {E}{E}{E} : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Virtuose des voltigeurs

{1}{U}{R}

Créature : vedalken et artificier

U

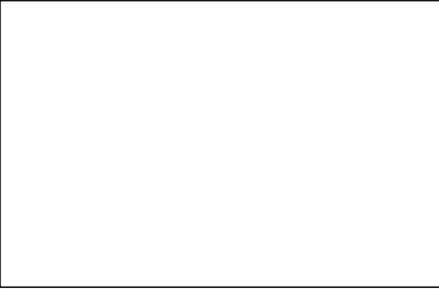
Quand le Virtuose des voltigeurs arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E}{E} (trois marqueurs « énergie »).

Payez {E}{E}{E} : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canal du belvédère



Terrain

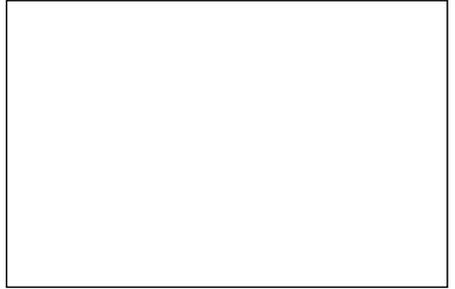
R

Le Canal du belvédère arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

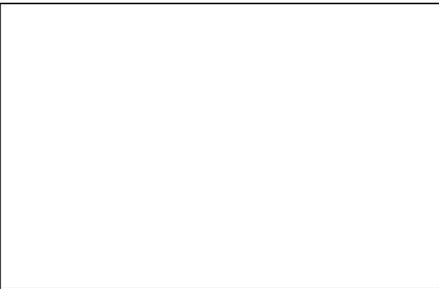
R

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

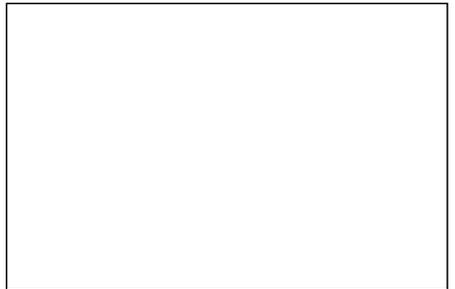
R

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

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

Centre d'Éther



Terrain

U

Quand le Centre d'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre d'Éther



Terrain

U

Quand le Centre d'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre d'Éther



Terrain

U

Quand le Centre d'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

{T} : Ajoutez {C}.

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

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

Étendues sauvages en évolution



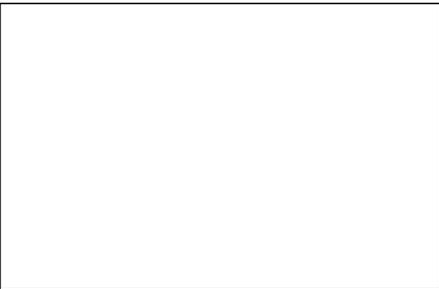
Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : 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

Chutes de soufre



Terrain

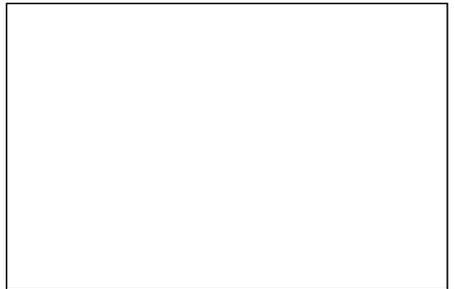
R

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

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : 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
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

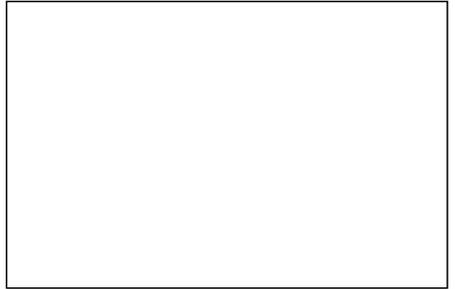


Terrain de base : île
{U}

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

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{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

Sommet du Crânedragon



Terrain

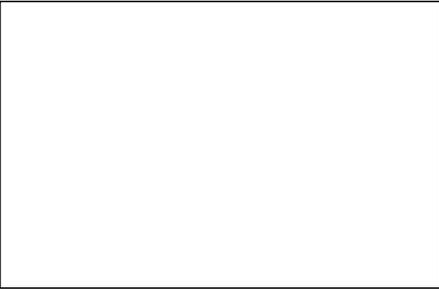
R

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

Sommet du Crânedragon



Terrain

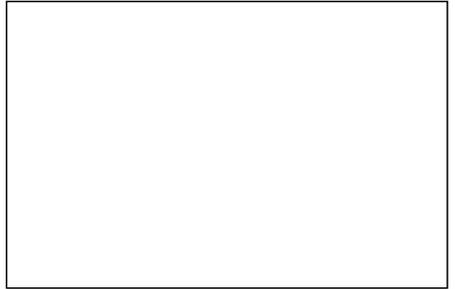
R

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

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

Liliana, majesté de la mort {3}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Liliana **M**

{+1} : Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie. Meulez deux cartes.

{-3} : Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Cette créature est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

{-7} : Détruisez toutes les créatures non-Zombie.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, torche de la défiance {2}{R}{R}



Planeswalker légendaire : Chandra **M**

{+1} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer cette carte. Si vous ne le faites pas, Chandra, torche de la défiance inflige 2 blessures à chaque adversaire.

{+1} : Ajoutez {R}{R}.

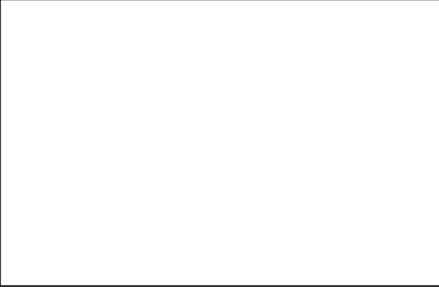
{-3} : Chandra, torche de la défiance inflige 4 blessures à une créature ciblée.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort, cet emblème inflige 5 blessures à n'importe quelle cible ».

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana, majesté de la mort {3}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Liliana **M**

{+1} : Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie. Meulez deux cartes.

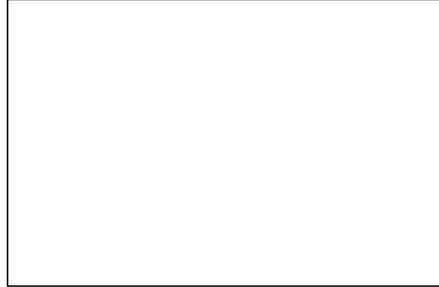
{-3} : Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Cette créature est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

{-7} : Détruisez toutes les créatures non-Zombie.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, torche de la défiance {2}{R}{R}



Planeswalker légendaire : Chandra **M**

{+1} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer cette carte. Si vous ne le faites pas, Chandra, torche de la défiance inflige 2 blessures à chaque adversaire.

{+1} : Ajoutez {R}{R}.

{-3} : Chandra, torche de la défiance inflige 4 blessures à une créature ciblée.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort, cet emblème inflige 5 blessures à n'importe quelle cible ».

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, torche de la défiance

{2}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra

M

{+1} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer cette carte. Si vous ne le faites pas, Chandra, torche de la défiance inflige 2 blessures à chaque adversaire.

{+1} : Ajoutez {R}{R}.

{-3} : Chandra, torche de la défiance inflige 4 blessures à une créature ciblée.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort, cet emblème inflige 5 blessures à n'importe quelle cible. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mépris de Vraska

{2}{B}{B}

Éphémère

R

Exilez une cible, créature ou planeswalker. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nicol Bolas, Dieu-Pharaon

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

Planeswalker légendaire : Bolas

M

{+2} : Un adversaire ciblé exile les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte non-terrain. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana.

{+1} : Chaque adversaire exile deux cartes de sa main.

{-4} : Nicol Bolas, Dieu-Pharaon inflige 7 blessures à un adversaire ciblé, à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle ou à un planeswalker ciblé qu'un adversaire contrôle.

7/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{-19} : Exilez chaque permanent non-terrain que vos adversaires contrôlent.

Mépris de Vraska

{2}{B}{B}

Éphémère

R

Exilez une cible, créature ou planeswalker. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mépris de Vraska

{2}{B}{B}

Éphémère

R

Exilez une cible, créature ou planeswalker. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclairs maîtrisés

{1}{R}

Éphémère

U

Choisissez une créature ciblée. Vous gagnez {E}{E}{E} (trois marqueurs « énergie »), puis vous pouvez payer n'importe quelle quantité de {E}. Les Éclairs maîtrisés infligent autant de blessures à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclairs maîtrisés

{1}{R}

Éphémère

U

Choisissez une créature ciblée. Vous gagnez {E}{E}{E} (trois marqueurs « énergie »), puis vous pouvez payer n'importe quelle quantité de {E}. Les Éclairs maîtrisés infligent autant de blessures à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclairs maîtrisés

{1}{R}

Éphémère

U

Choisissez une créature ciblée. Vous gagnez {E}{E}{E} (trois marqueurs « énergie »), puis vous pouvez payer n'importe quelle quantité de {E}. Les Éclairs maîtrisés infligent autant de blessures à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Giclée de magma

{R}

Éphémère

C

La Giclée de magma inflige 2 blessures à la créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exiliez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Les Saintes Écritures phyrexianes

{2}{B}{B}

Enchantement : saga

M

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Cette créature devient un artefact en plus de ses autres types.

II ? Détruisez toutes les créatures non-nonartefact.

III ? Exilez les cimetières de tous les adversaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Giclée de magma

{R}

Éphémère

C

La Giclée de magma inflige 2 blessures à la créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exiliez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Les Saintes Écritures phyrexianes

{2}{B}{B}

Enchantement : saga

M

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Cette créature devient un artefact en plus de ses autres types.

II ? Détruisez toutes les créatures non-nonartefact.

III ? Exilez les cimetières de tous les adversaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Les Saintes Écritures phyrexianes

{2}{B}{B}

Enchantement : saga

M

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I ? Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Cette créature devient un artefact en plus de ses autres types.

II ? Détruisez toutes les créatures non-artefact.

III ? Exilez les cimetières de tous les adversaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite du rebut

{2}

Créature-artefact : construction

R

Le Parasite du rebut ne peut pas bloquer.

{1}{B}, exilez une autre carte de créature depuis votre cimetière : Renvoyez sur le champ de bataille le Parasite du rebut depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite du rebut

{2}

Créature-artefact : construction

R

Le Parasite du rebut ne peut pas bloquer.

{1}{B}, exilez une autre carte de créature depuis votre cimetière : Renvoyez sur le champ de bataille le Parasite du rebut depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite du rebut

{2}

Créature-artefact : construction

R

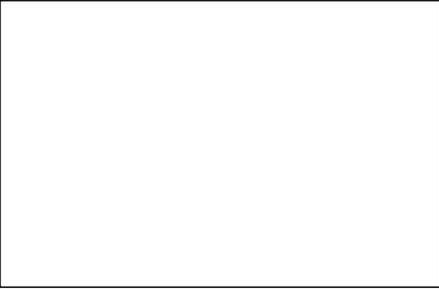
Le Parasite du rebut ne peut pas bloquer.

{1}{B}, exilez une autre carte de créature depuis votre cimetière : Renvoyez sur le champ de bataille le Parasite du rebut depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite du rebut {2}



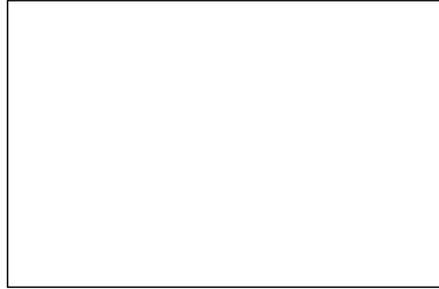
Créature-artefact : construction **R**

Le Parasite du rebut ne peut pas bloquer.
 {1}{B}, exilez une autre carte de créature depuis votre cimetière : Renvoyez sur le champ de bataille le Parasite du rebut depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

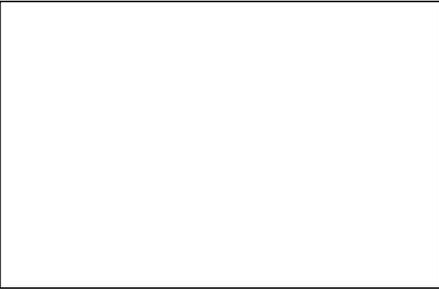


Rituel **C**

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}

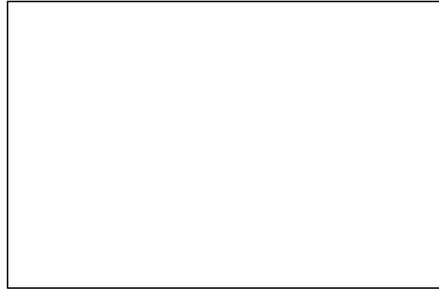


Rituel **C**

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

Héritage perdu {1}{B}{B}



Rituel **R**

Choisissez un nom de carte non-artefact, non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé n'importe quel nombre de cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange, puis pioche une carte pour chaque carte exilée depuis sa main de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pestefeu

{X}{R}

Rituel

R

La Pestefeu inflige X blessures à n'importe quelle cible. Si X est supérieur ou égal à 5, ce sort ne peut pas être contrecarré et les blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soleils accablants

{1}{R}{R}

Rituel

R

Les Soleils accablants infligent 3 blessures à chaque créature.
Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soleils accablants

{1}{R}{R}

Rituel

R

Les Soleils accablants infligent 3 blessures à chaque créature.
Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soleils accablants

{1}{R}{R}

Rituel

R

Les Soleils accablants infligent 3 blessures à chaque créature.
Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}



Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.

<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}



Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.

<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}



Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.

<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast