Employée sinistre {3}{B}

Créature : tieffelin et gredin R

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, créez deux jetons Trésor.
{B}, sacrifiez X trésors : Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleuse des ombres {3}{B}{B}

Créature : vampire et sorcier R

Vol
À chaque fois que la Fielleuse des ombres inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile une carte de sa main. Vous pouvez jouer cette carte tant qu'elle reste exilée.
Sacrifiez un humain : Régénérez la Fielleuse des ombres.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteuse bruyante {3}{B}

Créature : humain et psychagogue R

Quand l'Envoûteuse bruyante arrive sur le champ de bataille, créez un nombre de jetons de créature 1/1 noire Rat égal au nombre d'adversaires que vous avez.
{1}{B}, sacrifiez une créature : Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flûteur de rats {1}{B}

Créature : humain et psychagogue R

Les rats que vous contrôlez ont la menace.
{1}{B}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 noire Rat.
{2}{B}{B}, {T}, sacrifiez trois rats : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gonti, seigneur de l'opulence {2}{B}{B}

Créature légendaire : éthérien et gredin 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, exilez 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

Maîtresse des marionnettes {4}{B}{B}

Créature : humain et artificier R

Fabrication 3 (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle ou créez trois jetons de créature-artefact 1/1 incolore Servo.)
À chaque fois qu'un artefact que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, un adversaire ciblé perd un nombre de points de vie égal à la force de la Maîtresse des marionnettes.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lorcan, collectionneur de sorciers {5}{B}{B}

Créature légendaire : diable R

Vol
À chaque fois qu'une carte de créature est mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, vous pouvez payer un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana. Si vous faites ainsi, mettez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle. C'est un psychagogue en plus de ses autres types.
Si un psychagogue que vous contrôlez devait mourir, exilez-le à la place.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pontife du fléau {4}{B}{B}

Créature : zombie et clerc R

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

Les autres créatures que vous contrôlez ont l'extorsion. (Si une créature a plusieurs occurrences d'extorsion, chacune d'elles se déclenche séparément.)

2/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur ogre de quartier insalubre {3}{B}{B}

Créature : ogre et gredin R

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton meurt, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 noire Rat.
Les rats que vous contrôlez ont le contact mortel.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprentie loyale {1}{R}

Créature : humain et artificier U

Célérité
<i>Lieutenant</i> ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol. Ce jeton acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tyramort {4}{B}

Créature : tyrann?il et squelette R

Menace
<i>Cône d'énergie négative</i> ? À chaque fois qu'une créature attaquante que vous contrôlez ou qu'une créature bloqueuse qu'un adversaire contrôle meurt, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.
{5}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Tyramort depuis votre cimetière.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canaliseur de chaos {2}{R}{R}

Créature : humain et shamane U

<i>Déferlement de magie sauvage</i> ? À chaque fois que le Canaliseur de chaos attaque, lancez un d20.

1-9 | Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la jouer ce tour-ci.

10-19 | Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez les jouer ce tour-ci.

20 | Exilez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez les jouer ce tour-ci.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Casse-cou de la Flotte implacable {1}{R}

Créature : humain et pirate R

Initiative
Quand la Casse-cou de la Flotte implacable arrive sur le champ de bataille, exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis le cimetière d'un adversaire. Vous pouvez la lancer ce tour-ci, et du mana de n'importe quel type peut être utilisé pour lancer ce sort. Si ce sort devait être mis dans un cimetière ce tour-ci, exilez-le à la place.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ensorceleur de magie sauvage {3}{R}

Créature : orque et shamane R

Le premier sort que vous lancez depuis l'exil à chaque tour a la cascade. (Quand vous lancez votre premier sort depuis l'exil, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chimiste d'Izzet {2}{R}

Créature : gobelin et sorcier R

Célérité
{R}, {T} : Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière.
{1}{R}, {T}, sacrifiez le Chimiste d'Izzet : Lancez n'importe quel nombre de cartes exilées par le Chimiste d'Izzet sans payer leur coût de mana.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Etali, Tempête primordiale {4}{R}{R}

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure R

À chaque fois qu'Etali, Tempête primordiale attaque, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de chaque joueur, puis vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts parmi ces cartes sans payer leur coût de mana.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant tectonique {2}{R}{R}

Créature : élémental et géant R

À chaque fois que le Géant tectonique attaque ou devient la cible d'un sort qu'un adversaire contrôle, choisissez l'un ?
? Le Géant tectonique inflige 3 blessures à chaque adversaire.
? Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Choisissez l'une d'elles. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilleur des rêves {5}{R}{R}

Créature : dragon R

Vol
À chaque fois que le Pilleur des rêves inflige des blessures de combat à un joueur, exilez autant de cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer des sorts parmi ces cartes exilées.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle sciaphile {1}{R}

Créature : gobelin et shamane R

{1}, sacrifiez une créature : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karazikar, le despote tyrann?il {3}{B}{R}

Créature légendaire : beholder M

À chaque fois que vous attaquez un joueur, engagez une créature ciblée que ce joueur contrôle et incitez-la. (Jusqu'à votre prochain tour, cette créature attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)
À chaque fois qu'un adversaire attaque un autre de vos adversaires, le joueur attaquant et vous piochez chacun une carte et perdez chacun 1 point de vie.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maléfice hexagonal {4}{B}{B}

Rituel R

Détruisez six créatures ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sort de danse macabre {3}{B}{B}

Rituel R

Chaque joueur sacrifie une créature non-jeton. Lancez un d20 et ajoutez au résultat l'endurance de la créature que vous avez sacrifiée de cette manière.

1-14 | Renvoyez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature mise dans un cimetière de cette manière.

15+ | Renvoyez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, jusqu'à deux cartes de créature mises dans des cimetières de cette manière.

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

Vapeurs dévorantes {3}{B}

Rituel R

Un joueur ciblé sacrifie une créature. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affres du chaos {3}{R}

Rituel U

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclairer la piste {2}{R}

Rituel U

Spectacle {R}
Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouleversement des convenances {2}{R}{R}

Rituel R

Incitez toutes les créatures que vous ne contrôlez pas. (Jusqu'à votre prochain tour, ces créatures attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embraser l'avenir {3}{R}

Rituel R

Exilez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, vous pouvez jouer des cartes de cette manière sans payer leur coût de mana.
Flashback {7}{R} (Vous pouvez lancer cette carte de votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Man?uvre téméraire {5}{R}{R}

Rituel R

Lancez deux d12 et choisissez un résultat. La Man?uvre téméraire inflige à chaque créature un nombre de blessures égal à ce résultat. Puis créez un nombre de jetons Trésor égal à l'autre résultat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith du pouvoir {7}{R}{R}{R}

Rituel M

Exilez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer des sort parmi elles.
Si ce sort a été lancé depuis votre main, ajoutez dix manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve vandale {R}

Rituel U

Détruisez un artefact ciblé que vous ne contrôlez pas.
Surcharge {4}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « ciblé(e) » par « chaque » dans son texte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suspicion enfiévrée {6}{B}{R}

Rituel R

Chaque adversaire exile les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte non-terrain. Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts parmi ces cartes non-terrain sans payer leur coût de mana.
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Faille de l'Outreterre

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{5}, {T}, exilez la Faille de l'Outreterre : Lancez un d10. Mettez une cible, artefact, créature ou planeswalker, dans la bibliothèque de son propriétaire juste au-dessous des X cartes du dessus de cette bibliothèque, X étant le résultat. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts d'Ombresang

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière mortuaire

Terrain C

La Fondrière mortuaire arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Fondrière mortuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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**

Les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille engagés.
Quand les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage fumant

Terrain : marais et montagne **R**

({T} : Ajoutez {B} ou {R}.)
Le Marécage fumant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage fumant

Terrain : marais et montagne R

({T} : Ajoutez {B} ou {R}.)
Le Marécage fumant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Ruines angoissantes

Terrain R

Au moment où les Ruines angoissantes arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de marais ou de montagne de votre main. Si vous ne le faites pas, les Ruines angoissantes arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tertre de Rochépine

Terrain R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)
Le Tertre de Rochépine arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R}.
{R}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si un adversaire a subi au moins 7 blessures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique

Terrain R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

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

Vide zhalfirin

Terrain U

Quand le Vide zhalfirin arrive sur le champ de bataille, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.)
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourse magique de Bucknard {2}

Artefact U

{1}, {T} : Lancez un d4 et créez un nombre de jetons Trésor égal au résultat. Le joueur à votre droite acquiert le contrôle de la Bourse magique de Bucknard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baguette du chaos {3}

Artefact R

{4}, {T} : Un adversaire ciblé exile les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte d'éphémère ou de rituel. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana. Mettez ensuite les cartes exilées qui n'ont pas été lancées de cette manière au-dessous de cette bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme {2}

Artefact 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Rakdos {2}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque instable {3}

Artefact C

{T} : Ajoutez {C}.
{7}, {T}, sacrifiez l'Obélisque instable : Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mouche d'ébène {2}

Artefact U

La Mouche d'ébène arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {C}.
{4} : Lancez un d6. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez faire que la Mouche d'ébène devienne une créature-artefact X/X Insecte avec le vol, X étant le résultat.
À chaque fois que la Mouche d'ébène attaque, une autre créature attaquante ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont {2}

Artefact U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit {2}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant {3}

Artefact C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.
Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique d'Orazca {3}

Artefact C

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)
{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez la Relique d'Orazca : Vous gagnez 3 points de vie et vous piochez une carte. N'activez que si vous avez l'agrément de la cité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman d'indulgence {2}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Le Talisman d'indulgence vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sac dévoreur {B}

Artefact R

À chaque fois que vous sacrifiez un autre artefact non-jeton ou une autre créature non-jeton, exilez-la.
{2}, {T}, sacrifiez un autre artefact ou une autre créature : Piochez une carte.
{3}, {T}, sacrifiez le Sac dévoreur : Lancez un d10. Renvoyez jusqu'à X cartes parmi les cartes exilées par le Sac dévoreur dans les mains de leurs propriétaires, X étant le résultat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blâme infernal {2}{B}

Éphémère R

Jusqu'à la fin du tour, les permanents que vos adversaires contrôlent acquièrent « Quand ce permanent inflige des blessures de au joueur qui a lancé le Blâme infernal, sacrifiez ce permanent. Vous perdez 2 points de vie. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiellefouet {1}{R}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +2/+0 et a la portée.
À chaque fois que la créature équipée subit des blessures, elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, joueur ou planeswalker.
Équipement {2}{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Communion avec la lave {X}{R}{R}

Éphémère R

Exilez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion chaotique {2}{R}

Éphémère R

Le propriétaire d'un permanent ciblé le mélange à sa bibliothèque et révèle ensuite la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de permanent, il la met sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affres {B}{B}{R}

Éphémère R

Détruisez une cible, artefact, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vous trouvez des prisonniers {1}{R}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? <i>Vous briser leurs chaînes</i> ? Détruisez un artefact ciblé.
? <i>Vous les interrogez</i> ? Exilez les trois cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé. Choisissez l'une d'elles. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte, et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour la lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Rakdos {B}{R}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
? Détruisez un artefact ciblé.
? Chaque créature inflige 1 blessure à son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve bitumeuse {3}{B}{R}

Éphémère U

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)
La Salve bitumeuse inflige 4 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traversée des Enfers {2}{B}{R}

Éphémère R

Exilez une créature ciblée. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez lancer cette carte et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer ce sort.

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

Classe : sorcier {B}

Enchantement : classe U

(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)
Au début de votre étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, chaque adversaire perd 1 point de vie.

{1}{B} : Niveau 2
Quand cette classe devient niveau 2, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

{6}{B} : Niveau 3
Au début de votre 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffre du moribond {1}{B}

Enchantement : aura R

Enchanter : une créature qu'un adversaire contrôle
Quand la créature enchantée meurt, exilez un nombre de cartes égal à sa force depuis le dessus de la bibliothèque de son propriétaire. Vous pouvez lancer des sorts parmi ces cartes tant qu'elles restent exilées, et du mana de n'importe quel type peut être dépenser pour les lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Partage du butin {1}{R}

Enchantement R

Quand le Partage du butin arrive sur le champ de bataille ou quand un adversaire perd la partie, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de chaque joueur.
Pendant le tour de chaque joueur, ce joueur peut jouer un terrain ou lancer un sort parmi les cartes exilées par le Partage du butin, et il peut dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur pour lancer ce sort. Quand il fait ainsi, exilez la carte du dessus de sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impetus brillant {2}{R}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 et est incitée. (Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)
À chaque fois que la créature enchantée attaque, vous créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Théâtre des horreurs {1}{B}{R}

Enchantement R

Au début de votre entretien, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque.
Pendant votre tour, si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci, vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts parmi les cartes exilées par le Théâtre des horreurs.
{3}{R} : Le Théâtre des horreurs inflige 1 blessure à une cible, adversaire ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prosper, lié au grimoire {2}{B}{R}

Créature légendaire : tieffelin et psychagogue M

Contact mortel
<i>Arcanum mysituqe</i> ? Au début de votre étape de fin, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte.
<i>Faveur de pacte</i> ? À chaque fois que vous jouez une carte depuis l'exil, créez un jeton Trésor.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast