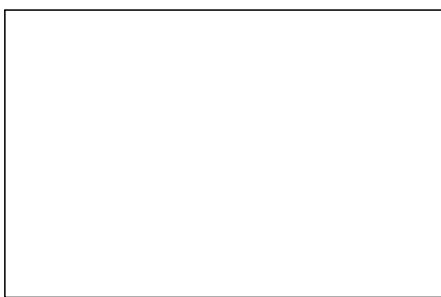


Saisie des pensées

{B}



Rituel

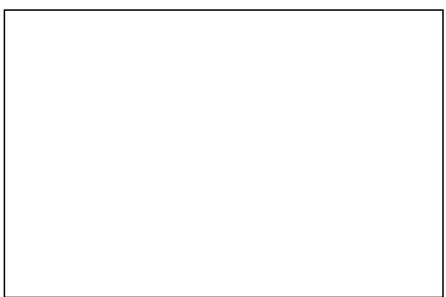
R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effondrement en fusion

{B}{R}



Rituel

R

Choisissez I'un. Si vous êtes descendu ce tour-ci, vous pouvez choisir les deux à la place. (Vous êtes descendu si une carte de permanent a été mise dans votre cimetière depuis n'importe où.)

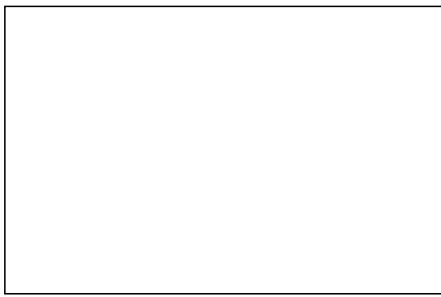
? Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

? Détruisez un permanent non-créature non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

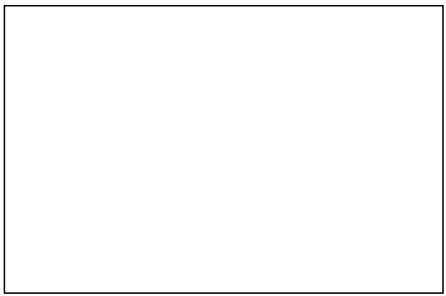
R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effondrement en fusion

{B}{R}



Rituel

R

Choisissez I'un. Si vous êtes descendu ce tour-ci, vous pouvez choisir les deux à la place. (Vous êtes descendu si une carte de permanent a été mise dans votre cimetière depuis n'importe où.)

? Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

? Détruisez un permanent non-créature non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente

Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente

Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente

Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

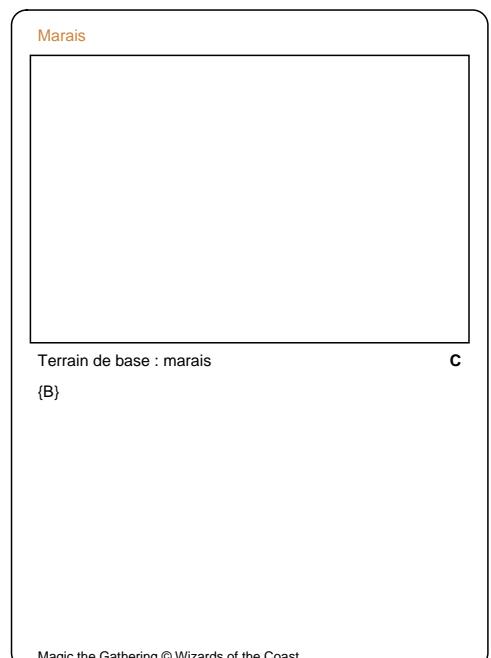
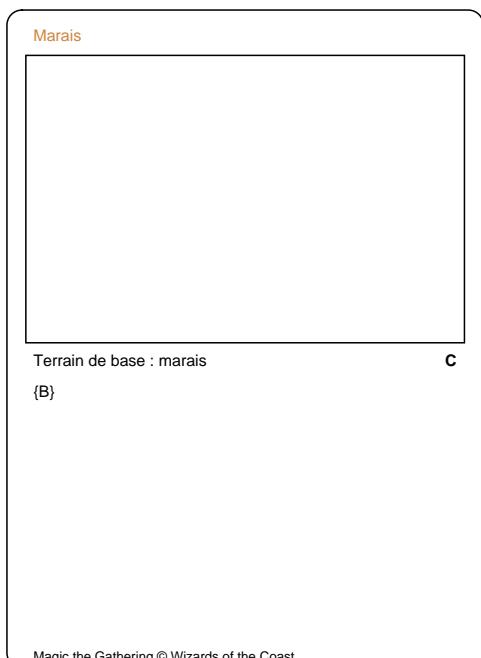
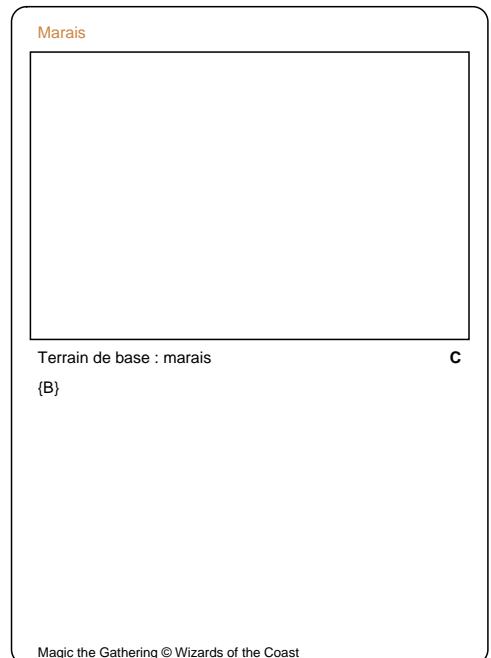
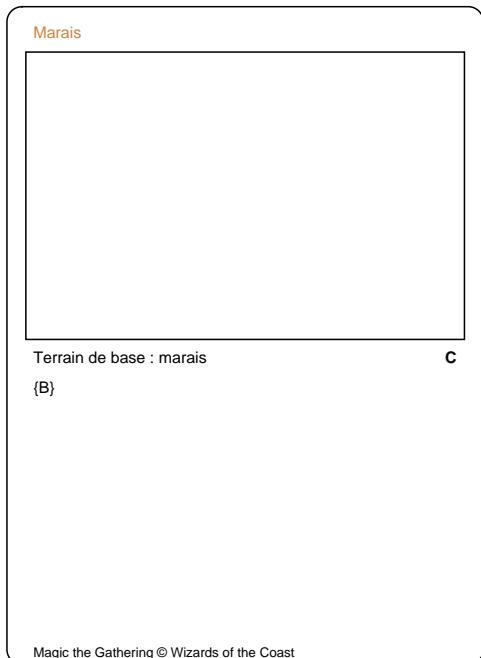
Terrain de base : marais

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

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

Montagne du Destin



Terrain légendaire

M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {B} ou {R}.

{1}{B}{R}, {T} : La Montagne du Destin inflige 1 blessure à chaque adversaire.

{5}{B}{R}, {T}, sacrifiez la Montagne du Destin et un artefact légendaire : Choisissez jusqu'à deux créatures, puis détruisez le reste. Activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Même pas morte

{B}

Éphémère

C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert « Quand cette créature meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille engagée sous le contrôle de son propriétaire, puis créez un jeton de rôle Maléfique qui lui est attaché. » (La créature enchantée gagne +1/+1. Quand cette aura est mise dans un cimetière, chaque adversaire perd 1 point de vie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Même pas morte

{B}

Éphémère

C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert « Quand cette créature meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille engagée sous le contrôle de son propriétaire, puis créez un jeton de rôle Maléfique qui lui est attaché. » (La créature enchantée gagne +1/+1. Quand cette aura est mise dans un cimetière, chaque adversaire perd 1 point de vie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Même pas morte

{B}

Éphémère

C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert « Quand cette créature meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille engagée sous le contrôle de son propriétaire, puis créez un jeton de rôle Maléfique qui lui est attaché. » (La créature enchantée gagne +1/+1. Quand cette aura est mise dans un cimetière, chaque adversaire perd 1 point de vie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}

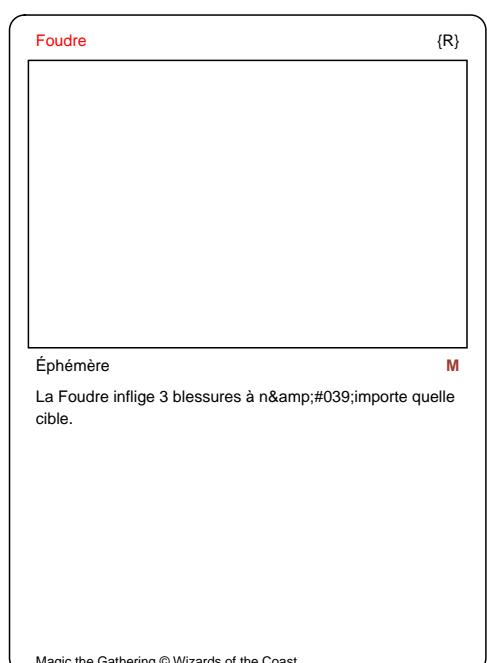
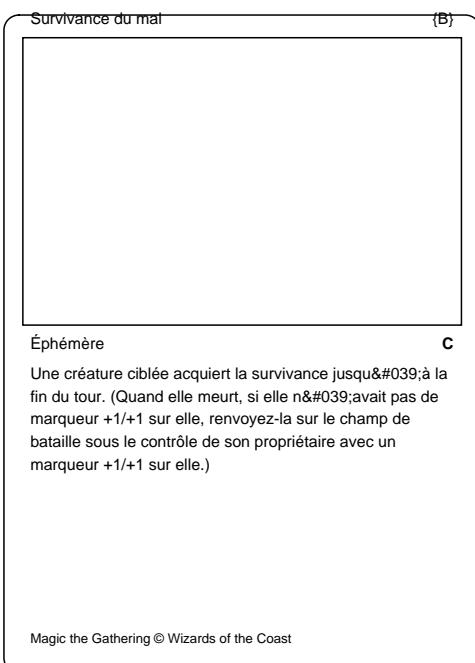
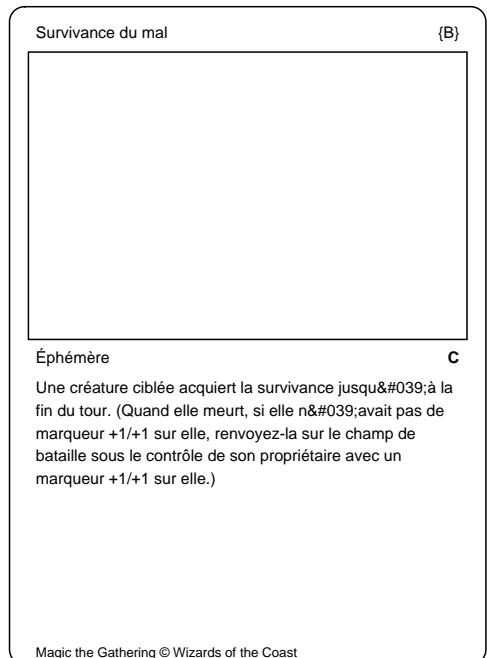
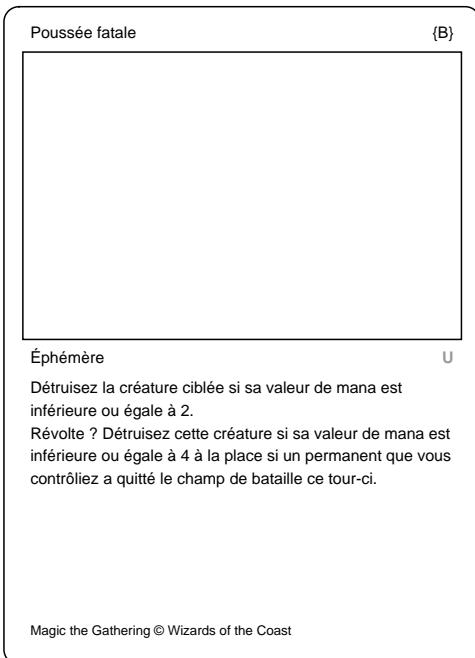
Éphémère

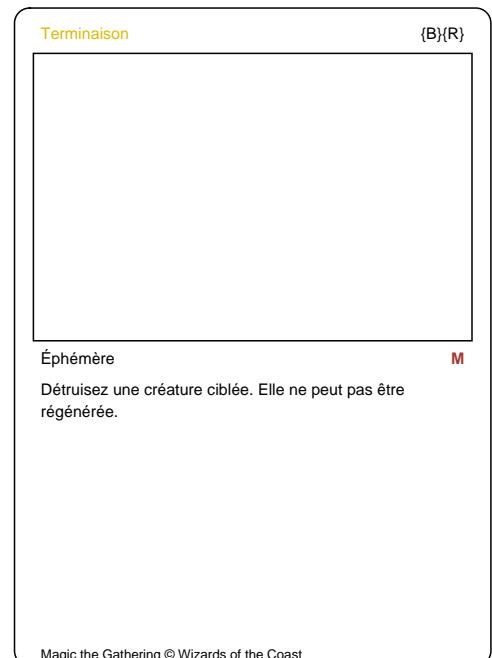
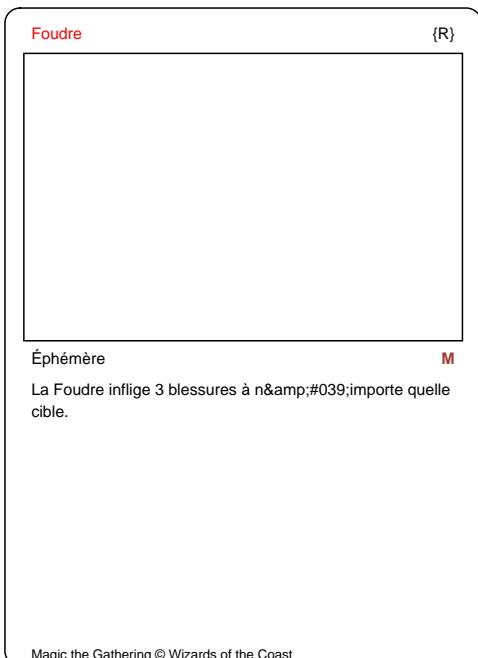
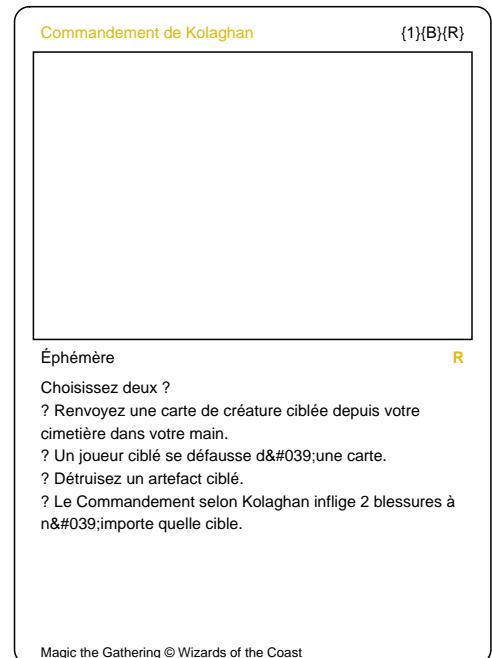
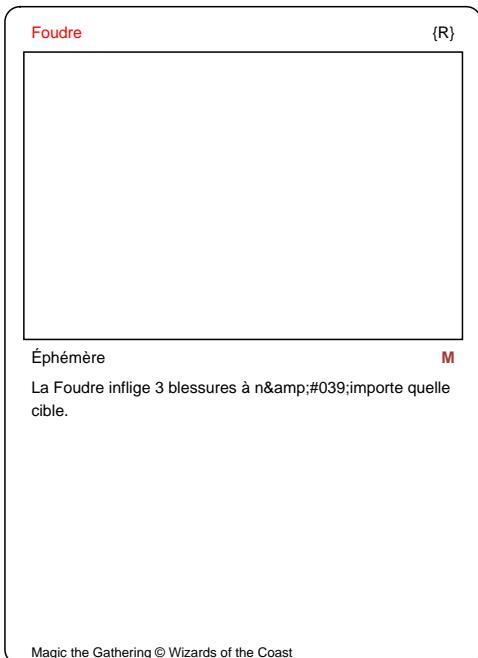
U

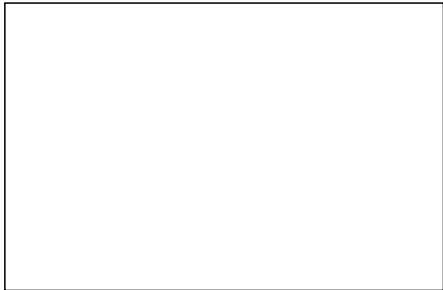
Détruissez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
Révolte ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôlez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Enchantement : saga

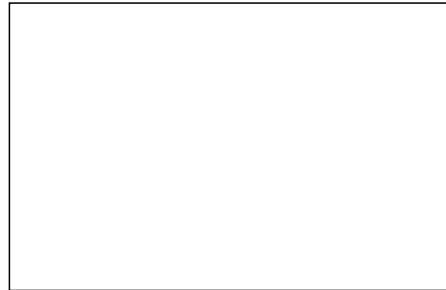
R

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

I ? Créez un jeton de créature 2/2 rouge Gobelin et Shamane avec « À chaque fois que cette créature attaque, créez un jeton Trésor. »

II ? Vous pouvez vous défausser de jusqu'à deux cartes. Si vous faites ainsi, piochez autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast
III ? Exilez cette saga, puis renvoyez-la sur le champ de bataille, transformée et sous votre contrôle.



Enchantement : saga

R

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

I ? Créez un jeton de créature 2/2 rouge Gobelin et Shamane avec « À chaque fois que cette créature attaque, créez un jeton Trésor. »

II ? Vous pouvez vous défausser de jusqu'à deux cartes. Si vous faites ainsi, piochez autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast
III ? Exilez cette saga, puis renvoyez-la sur le champ de bataille, transformée et sous votre contrôle.



Enchantement : saga

R

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

I ? Créez un jeton de créature 2/2 rouge Gobelin et Shamane avec « À chaque fois que cette créature attaque, créez un jeton Trésor. »

II ? Vous pouvez vous défausser de jusqu'à deux cartes. Si vous faites ainsi, piochez autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast
III ? Exilez cette saga, puis renvoyez-la sur le champ de bataille, transformée et sous votre contrôle.



Enchantement : saga

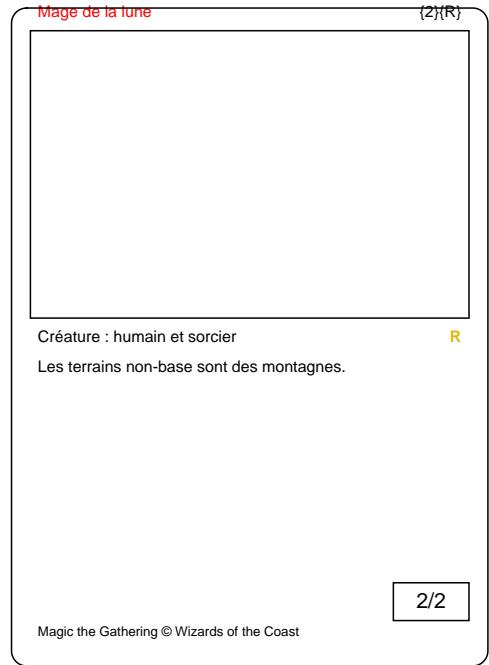
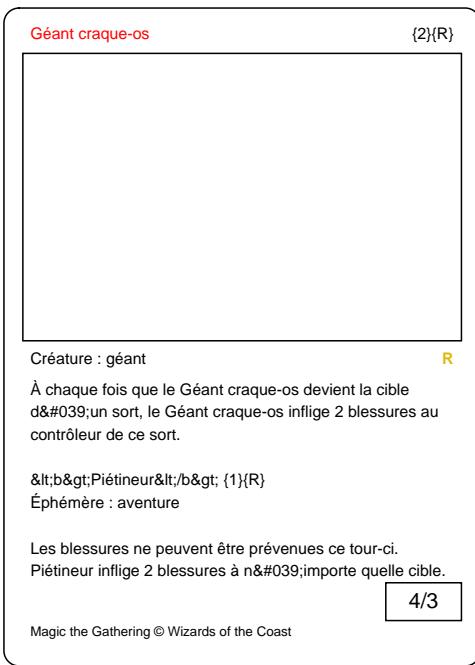
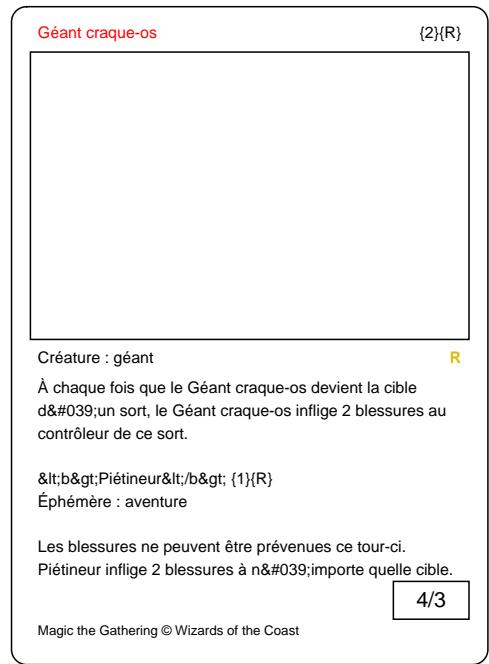
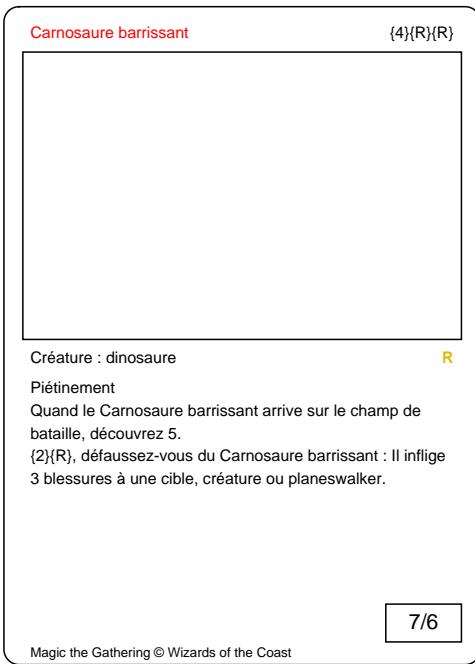
R

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

I ? Créez un jeton de créature 2/2 rouge Gobelin et Shamane avec « À chaque fois que cette créature attaque, créez un jeton Trésor. »

II ? Vous pouvez vous défausser de jusqu'à deux cartes. Si vous faites ainsi, piochez autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast
III ? Exilez cette saga, puis renvoyez-la sur le champ de bataille, transformée et sous votre contrôle.



Pyromancien aguerri

{1}{R}{R}



Créature : humain et shamane

M

Quand le Pyromancien aguerri arrive sur le champ de bataille, défaussez-vous de deux cartes, puis piochez deux cartes. Pour chaque carte non-terrain défaussée de cette manière, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental. {3}{R}{R}, exilez le Pyromancien aguerri depuis votre cimetière : Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Élémental.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kroxa, titan de la Soif de mort

{B}{R}



Créature légendaire : ancêtre et géant

M

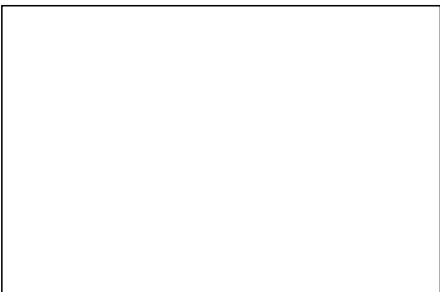
Quand Kroxa arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins qu'il ne se soit échappé. À chaque fois que Kroxa arrive sur le champ de bataille ou attaque, chaque adversaire se défausse d'une carte, puis chaque adversaire qui ne s'est pas défaussé d'une carte non-terrain de cette manière perd 3 points de vie. Échappée ? {B}{B}{R}{R}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kroxa, titan de la Soif de mort

(B){R}



Créature légendaire : ancêtre et géant

M

Quand Kroxa arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins qu'il ne se soit échappé. À chaque fois que Kroxa arrive sur le champ de bataille ou attaque, chaque adversaire se défausse d'une carte, puis chaque adversaire qui ne s'est pas défaussé d'une carte non-terrain de cette manière perd 3 points de vie. Échappée ? {B}{B}{R}{R}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation

{2}{B}{B}



Rituel

R

Détrouez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin de la fraternité

{1}{R}{R}



Rituel

R

Choisissez l'un ?

- ? La Fin de la fraternité inflige 3 blessures à chaque créature et à chaque planeswalker.
- ? Détruisez tous les artefacts avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice du vide

{X}{X}



Artefact

M

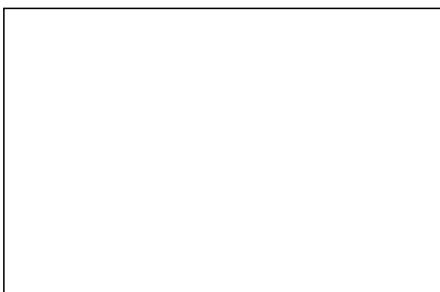
Le Calice du vide arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur lui.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur le Calice du vide, contrecarrez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice du vide

{X}{X}



Artefact

M

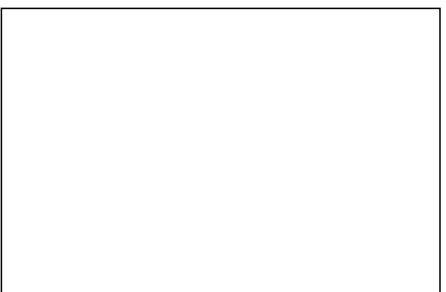
Le Calice du vide arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur lui.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur le Calice du vide, contrecarrez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hidetsugu dévore tout

{1}{B}{R}



Enchantement : saga

M

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

I ? Détruisez chaque permanent non-terrain ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 1.

II ? Exilez tous les cimetières.

III ? Exilez cette saga, puis renvoyez-la sur le champ de bataille, transformée et sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley du vide

{2}{B}{B}

Enchantement

R

Si la Ligne ley du vide est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire depuis n'importe où, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune de sang

{2}{R}

Enchantement

R

Les terrains non-base sont des montagnes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley du vide

{2}{B}{B}

Enchantement

R

Si la Ligne ley du vide est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire depuis n'importe où, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune de sang

{2}{R}

Enchantement

R

Les terrains non-base sont des montagnes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

