

Chagrin

{2}{B}{B}

Créature : élémental et incarnation

M

Menace

Quand le Chagrin arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Évocation ? Exilez une carte noire de votre main.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chagrin

{2}{B}{B}

Créature : élémental et incarnation

M

Menace

Quand le Chagrin arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Évocation ? Exilez une carte noire de votre main.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chagrin

{2}{B}{B}

Créature : élémental et incarnation

M

Menace

Quand le Chagrin arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Évocation ? Exilez une carte noire de votre main.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chagrin

{2}{B}{B}

Créature : élémental et incarnation

M

Menace

Quand le Chagrin arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Évocation ? Exilez une carte noire de votre main.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitres archers orques

{1}{B}

Créature : orque et archer

R

Flash

Quand les Maitres archers orques arrivent sur le champ de bataille et à chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, excepté la première, il pioche à chacune de ses étapes de pioche, les Maitres archers orques infligent 1 blessure à n'importe quelle cible. Puis, amassez des orques 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitres archers orques

{1}{B}

Créature : orque et archer

R

Flash

Quand les Maitres archers orques arrivent sur le champ de bataille et à chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, excepté la première, il pioche à chacune de ses étapes de pioche, les Maitres archers orques infligent 1 blessure à n'importe quelle cible. Puis, amassez des orques 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitres archers orques

{1}{B}

Créature : orque et archer

R

Flash

Quand les Maitres archers orques arrivent sur le champ de bataille et à chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, excepté la première, il pioche à chacune de ses étapes de pioche, les Maitres archers orques infligent 1 blessure à n'importe quelle cible. Puis, amassez des orques 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitres archers orques

{1}{B}

Créature : orque et archer

R

Flash

Quand les Maitres archers orques arrivent sur le champ de bataille et à chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, excepté la première, il pioche à chacune de ses étapes de pioche, les Maitres archers orques infligent 1 blessure à n'importe quelle cible. Puis, amassez des orques 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchevide dauthi
{B}{B}

Créature : dauthi et gredin
R

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire où qu'elle vienne, à la place exiliez-la avec un marqueur « vide » sur elle.

{T}, sacrifiez le Marchevide dauthi : Choisissez une carte exilée qu'un adversaire possède avec un marqueur « vide » sur elle. Vous pouvez la jouer ce tour-ci sans payer son coût de mana.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchevide dauthi
{B}{B}

Créature : dauthi et gredin
R

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire où qu'elle vienne, à la place exiliez-la avec un marqueur « vide » sur elle.

{T}, sacrifiez le Marchevide dauthi : Choisissez une carte exilée qu'un adversaire possède avec un marqueur « vide » sur elle. Vous pouvez la jouer ce tour-ci sans payer son coût de mana.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchevide dauthi
{B}{B}

Créature : dauthi et gredin
R

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire où qu'elle vienne, à la place exiliez-la avec un marqueur « vide » sur elle.

{T}, sacrifiez le Marchevide dauthi : Choisissez une carte exilée qu'un adversaire possède avec un marqueur « vide » sur elle. Vous pouvez la jouer ce tour-ci sans payer son coût de mana.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchevide dauthi
{B}{B}

Créature : dauthi et gredin
R

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire où qu'elle vienne, à la place exiliez-la avec un marqueur « vide » sur elle.

{T}, sacrifiez le Marchevide dauthi : Choisissez une carte exilée qu'un adversaire possède avec un marqueur « vide » sur elle. Vous pouvez la jouer ce tour-ci sans payer son coût de mana.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piqueur sinistre

{2}{B}

Créature : zombie et scorpion

U

Contact mortel

Exploitation (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une créature.)

Quand le Piqueur sinistre exploite une créature, un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sheoldred, l'Apocalypse

{2}{B}{B}

Créature légendaire : phyrexian et praetor

M

Contact mortel

À chaque fois que vous piochez une carte, vous gagnez 2 points de vie.

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, il perd 2 points de vie.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piqueur sinistre

{2}{B}

Créature : zombie et scorpion

U

Contact mortel

Exploitation (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier une créature.)

Quand le Piqueur sinistre exploite une créature, un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sheoldred, l'Apocalypse

{2}{B}{B}

Créature légendaire : phyrexian et praetor

M

Contact mortel

À chaque fois que vous piochez une carte, vous gagnez 2 points de vie.

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, il perd 2 points de vie.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ragavan, habile chapardeur

{R}

Créature légendaire : singe et pirate

M

À chaque fois que Ragavan, habile chapardeur inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor et exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte.

Précipitation {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et revient dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ragavan, habile chapardeur

{R}

Créature légendaire : singe et pirate

M

À chaque fois que Ragavan, habile chapardeur inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor et exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte.

Précipitation {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et revient dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ragavan, habile chapardeur

{R}

Créature légendaire : singe et pirate

M

À chaque fois que Ragavan, habile chapardeur inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor et exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte.

Précipitation {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et revient dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ragavan, habile chapardeur

{R}

Créature légendaire : singe et pirate

M

À chaque fois que Ragavan, habile chapardeur inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor et exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte.

Précipitation {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et revient dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

2/1

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 l'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 l'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

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

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

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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

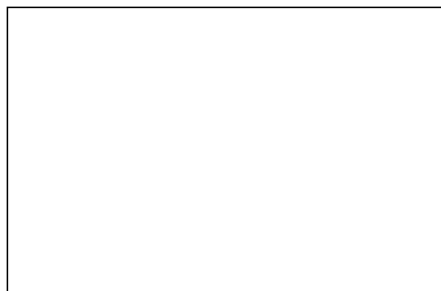
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {B} ou {R}.

{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. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

R

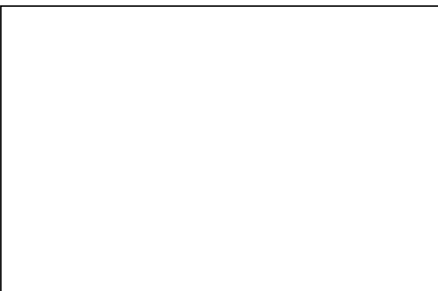
Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Même pas morte

{B}



Éphémère

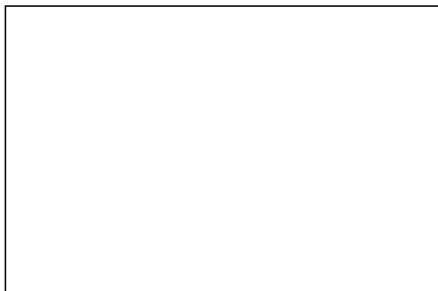
C

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

Détruisez 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 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.

Révolte ? 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

Survivance du mal

{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée acquiert la survivance jusqu'à la fin du tour. (Quand elle meurt, si elle n'avait pas de marqueur +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Survivance du mal

{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée acquiert la survivance jusqu'à la fin du tour. (Quand elle meurt, si elle n'avait pas de marqueur +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Kolaghan

{1}{B}{R}

Éphémère

R

Choisissez deux ?

- ? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
- ? Un joueur ciblé se défausse d'une carte.
- ? Détruisez un artefact ciblé.
- ? Le Commandement selon Kolaghan inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}

Éphémère

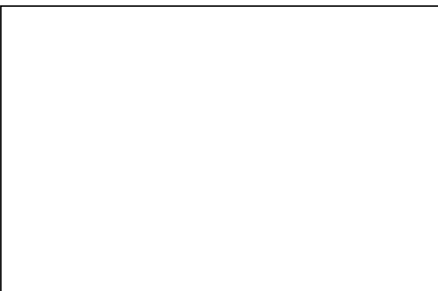
M

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fable du brise-miroir

{2}{R}



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. »

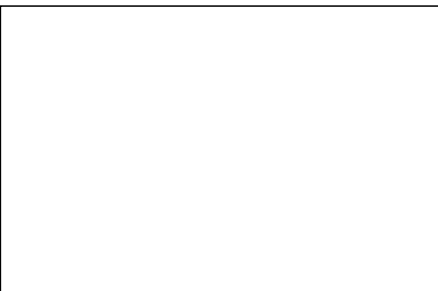
II ? Vous pouvez vous défausser de jusqu'à deux cartes. Si vous faites ainsi, piochez autant de cartes.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fable du brise-miroir

{2}{R}



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.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fable du brise-miroir

{2}{R}



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.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fable du brise-miroir

{2}{R}



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.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnosaure barrissant

{4}{R}{R}

Créature : dinosaure

R

Piétinement

Quand le Carnosaure barrissant arrive sur le champ de bataille, découvrez 5.

{2}{R}, défaussez-vous du Carnosaure barrissant : Il inflige 3 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant craque-os

{2}{R}

Créature : géant

R

À chaque fois que le Géant craque-os devient la cible d'un sort, le Géant craque-os inflige 2 blessures au contrôleur de ce sort.

Piétineur; {1}{R}

Éphémère : aventure

Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour-ci.

Piétineur inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant craque-os

{2}{R}

Créature : géant

R

À chaque fois que le Géant craque-os devient la cible d'un sort, le Géant craque-os inflige 2 blessures au contrôleur de ce sort.

Piétineur; {1}{R}

Éphémère : aventure

Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour-ci.

Piétineur inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de la lune

{2}{R}

Créature : humain et sorcier

R

Les terrains non-base sont des montagnes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyromancien aguerri

{1}{R}{R}

Créature : humain et shamané

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}{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}{R}{R}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation

{2}{B}{B}

Rituel

R

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

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 « sapience ».)

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

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

