

Jolie bombe de bronze{4}

Créature-artefact : constructionR

Quand un joueur autre que son propriétaire contrôle la Jolie bombe de bronze, ce joueur la sacrifie. Si ce joueur le fait, la Jolie bombe de bronze inflige 7 blessures à ce joueur.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jolie bombe de bronze{4}

Créature-artefact : constructionR

Quand un joueur autre que son propriétaire contrôle la Jolie bombe de bronze, ce joueur la sacrifie. Si ce joueur le fait, la Jolie bombe de bronze inflige 7 blessures à ce joueur.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jolie bombe de bronze{4}

Créature-artefact : constructionR

Quand un joueur autre que son propriétaire contrôle la Jolie bombe de bronze, ce joueur la sacrifie. Si ce joueur le fait, la Jolie bombe de bronze inflige 7 blessures à ce joueur.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agent en sommeil{B}

Créature : phyrexian et mignonR

Quand l'Agent en sommeil arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé en acquiert le contrôle.
Au début de votre entretien, l'Agent en sommeil vous inflige 2 blessures.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agent en sommeil
{B}

Créature : phyrexian et mignon
R

Quand l'Agent en sommeil arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé en acquiert le contrôle.

Au début de votre entretien, l'Agent en sommeil vous inflige 2 blessures.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agent en sommeil
{B}

Créature : phyrexian et mignon
R

Quand l'Agent en sommeil arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé en acquiert le contrôle.

Au début de votre entretien, l'Agent en sommeil vous inflige 2 blessures.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agent en sommeil
{B}

Créature : phyrexian et mignon
R

Quand l'Agent en sommeil arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé en acquiert le contrôle.

Au début de votre entretien, l'Agent en sommeil vous inflige 2 blessures.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phage l'Intouchable
{3}{B}{B}{B}{B}

Créature légendaire : avatar et mignon
M

Quand Phage l'Intouchable arrive sur le champ de bataille, si vous ne l'avez pas lancée depuis votre main, vous perdez la partie.

À chaque fois que Phage l'Intouchable inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature. Elle ne peut pas être régénérée.

À chaque fois que Phage l'Intouchable inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la partie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Donation

{2}{U}

Rituel

R

Un joueur ciblé acquiert le contrôle d'un permanent ciblé que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Donation

{2}{U}

Rituel

R

Un joueur ciblé acquiert le contrôle d'un permanent ciblé que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Donation

{2}{U}

Rituel

R

Un joueur ciblé acquiert le contrôle d'un permanent ciblé que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Donation

{2}{U}

Rituel

R

Un joueur ciblé acquiert le contrôle d'un permanent ciblé que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

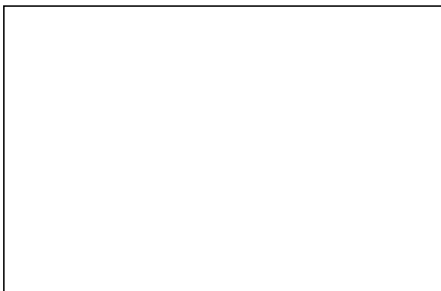
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



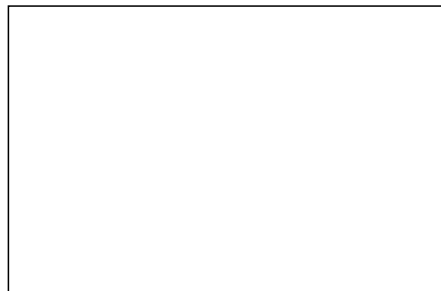
Terrain de base : marais

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



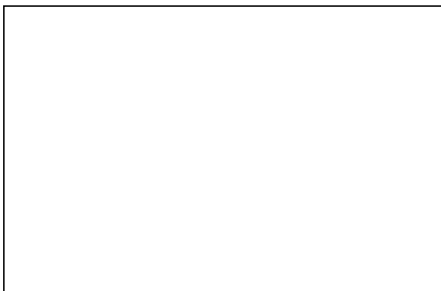
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



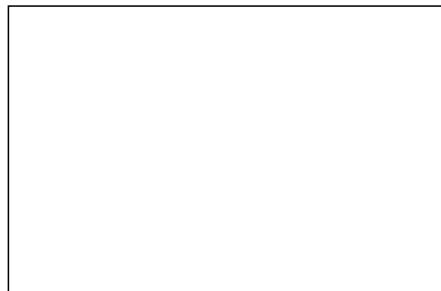
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Charme de minuit
{B}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Le Charme de minuit inflige 1 blessure à une créature ciblée et vous gagnez 1 point de vie.

? Une créature ciblée acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

? Engagez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de minuit
{B}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Le Charme de minuit inflige 1 blessure à une créature ciblée et vous gagnez 1 point de vie.

? Une créature ciblée acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

? Engagez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de minuit
{B}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Le Charme de minuit inflige 1 blessure à une créature ciblée et vous gagnez 1 point de vie.

? Une créature ciblée acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

? Engagez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de minuit
{B}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Le Charme de minuit inflige 1 blessure à une créature ciblée et vous gagnez 1 point de vie.

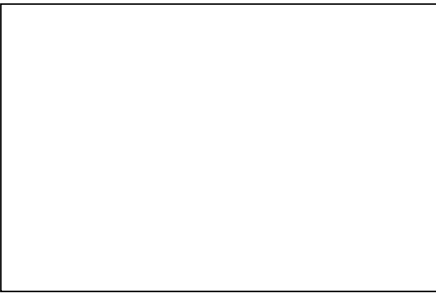
? Une créature ciblée acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

? Engagez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements interminables

{2}{B}{B}



Enchantement

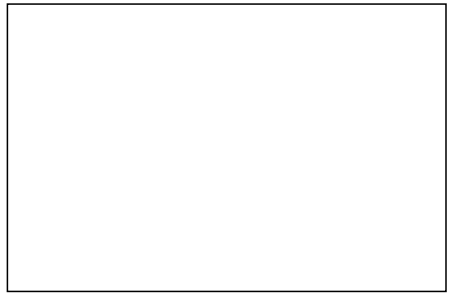
R

Chaque créature a « Quand cette créature meurt, choisissez un adversaire ciblé. Ce joueur met cette carte depuis le cimetière de son propriétaire sur le champ de bataille sous son contrôle au début de la prochaine étape de fin. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements interminables

{2}{B}{B}



Enchantement

R

Chaque créature a « Quand cette créature meurt, choisissez un adversaire ciblé. Ce joueur met cette carte depuis le cimetière de son propriétaire sur le champ de bataille sous son contrôle au début de la prochaine étape de fin. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements interminables

{2}{B}{B}



Enchantement

R

Chaque créature a « Quand cette créature meurt, choisissez un adversaire ciblé. Ce joueur met cette carte depuis le cimetière de son propriétaire sur le champ de bataille sous son contrôle au début de la prochaine étape de fin. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements interminables

{2}{B}{B}



Enchantement

R

Chaque créature a « Quand cette créature meurt, choisissez un adversaire ciblé. Ce joueur met cette carte depuis le cimetière de son propriétaire sur le champ de bataille sous son contrôle au début de la prochaine étape de fin. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faim surnaturelle

{3}{B}{B}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Au début de l'entretien du contrôleur de la créature enchantée, la Faim surnaturelle inflige un nombre de blessures égal à la force de cette créature à ce joueur à moins qu'il ne sacrifie une autre créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gravures phyrexianes

{B}{B}{B}

Enchantement

R

Entretien cumulatif {B} (Au début de votre entretien, mettez un marqueur « âge » sur ce permanent puis sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'entretien pour chaque marqueur « âge » sur lui.)

Au début de votre étape de fin, piochez une carte pour chaque marqueur « âge » sur les Gravures phyrexianes.

Quand les Gravures phyrexianes sont mises dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous perdez 2 points de vie pour chaque marqueur « âge » sur elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faim surnaturelle

{3}{B}{B}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Au début de l'entretien du contrôleur de la créature enchantée, la Faim surnaturelle inflige un nombre de blessures égal à la force de cette créature à ce joueur à moins qu'il ne sacrifie une autre créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesure de vilénie

{3}{B}

Enchantement

U

Au début de votre étape de fin, sacrifiez la Mesure de vilénie et vous perdez 8 points de vie.

À chaque fois qu'une autre carte est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, un adversaire ciblé acquiert le contrôle de la Mesure de vilénie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miasmes sifflants

{1}{B}{B}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature vous attaque, son contrôleur perd 1 point de vie.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miasmes sifflants

{1}{B}{B}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature vous attaque, son contrôleur perd 1 point de vie.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miasmes sifflants

{1}{B}{B}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature vous attaque, son contrôleur perd 1 point de vie.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miasmes sifflants

{1}{B}{B}

Enchantement

À chaque fois qu'une créature vous attaque, son contrôleur perd 1 point de vie.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Emprisonnement
{B}

Enchantement : aura
R

Enchanter : créature

À chaque fois qu'un joueur active une capacité de la créature enchantée avec {T} dans son coût d'activation qui n'est pas une capacité de mana, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, contrecarrez cette capacité. Si vous ne le faites pas, détruisez l'Emprisonnement.

À chaque fois que la créature enchantée attaque ou bloque, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, engagez la créature, retirez-la du combat, et les créatures qu'elle bloquait qui sont devenues bloquées uniquement par cette créature ce combat deviennent non-bloquées. Si vous ne le faites pas, détruisez l'Emprisonnement.

-Emprisonnement
{B}

Enchantement : aura
R

Enchanter : créature

À chaque fois qu'un joueur active une capacité de la créature enchantée avec {T} dans son coût d'activation qui n'est pas une capacité de mana, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, contrecarrez cette capacité. Si vous ne le faites pas, détruisez l'Emprisonnement.

À chaque fois que la créature enchantée attaque ou bloque, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, engagez la créature, retirez-la du combat, et les créatures qu'elle bloquait qui sont devenues bloquées uniquement par cette créature ce combat deviennent non-bloquées. Si vous ne le faites pas, détruisez l'Emprisonnement.

-Emprisonnement
{B}

Enchantement : aura
R

Enchanter : créature

À chaque fois qu'un joueur active une capacité de la créature enchantée avec {T} dans son coût d'activation qui n'est pas une capacité de mana, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, contrecarrez cette capacité. Si vous ne le faites pas, détruisez l'Emprisonnement.

À chaque fois que la créature enchantée attaque ou bloque, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, engagez la créature, retirez-la du combat, et les créatures qu'elle bloquait qui sont devenues bloquées uniquement par cette créature ce combat deviennent non-bloquées. Si vous ne le faites pas, détruisez l'Emprisonnement.

-Emprisonnement
{B}

Enchantement : aura
R

Enchanter : créature

À chaque fois qu'un joueur active une capacité de la créature enchantée avec {T} dans son coût d'activation qui n'est pas une capacité de mana, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, contrecarrez cette capacité. Si vous ne le faites pas, détruisez l'Emprisonnement.

À chaque fois que la créature enchantée attaque ou bloque, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, engagez la créature, retirez-la du combat, et les créatures qu'elle bloquait qui sont devenues bloquées uniquement par cette créature ce combat deviennent non-bloquées. Si vous ne le faites pas, détruisez l'Emprisonnement.

Discipline mentale
{1}{U}{U}

Enchantement
C

{1}{U}, défaussez-vous d'une carte : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venin psychique
{1}{U}

Enchantement : aura
C

Enchanter : terrain
A chaque fois que le terrain enchanté devient engagé, le Venin psychique inflige 2 blessures au contrôleur de ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Discipline mentale
{1}{U}{U}

Enchantement
C

{1}{U}, défaussez-vous d'une carte : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venin psychique
{1}{U}

Enchantement : aura
C

Enchanter : terrain
A chaque fois que le terrain enchanté devient engagé, le Venin psychique inflige 2 blessures au contrôleur de ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venin psychique

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

A chaque fois que le terrain enchanté devient engagé, le Venin psychique inflige 2 blessures au contrôleur de ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désirs inassouvis

{1}{U}{B}

Enchantement

R

{1}, payez un point de vie : Piochez une carte puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venin psychique

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

A chaque fois que le terrain enchanté devient engagé, le Venin psychique inflige 2 blessures au contrôleur de ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désirs inassouvis

{1}{U}{B}

Enchantement

R

{1}, payez un point de vie : Piochez une carte puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

