

Créophage {B}

Créature : zombie C

Au début de votre entretien, engagez le Créophage à moins que vous ne payiez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la porte de Malakir {B}{B}

Créature : vampire et guerrier U

Kick {B} (Vous pouvez payer {B} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)  
Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, un joueur ciblé sacrifie une créature de son choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécration de sang {B}{B}

Créature : vampire et esprit R

Cette créature ne peut pas bloquer.  
Cette créature a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.  
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacérateur vampire {B}

Créature : vampire et guerrier C

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie à moins qu'un adversaire ait 10 points de vie ou moins.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Misérable loqueteux

{B}{B}

Créature : zombie et clerc

U

{1} : Exilez la carte ciblée d'un cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nezumi rasdecroc

{1}{B}

Créature : rat et gredin

R

{1}{B}, {T} : Un adversaire ciblé se défausse d'une carte. Ensuite, si ce joueur a plus de carte dans sa main, inversez le Nezumi rasdecroc.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des tombes

{2}{B}{B}

Créature : zombie et esprit

R

Au début de votre entretien, vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de zombies que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur confident

{1}{B}

Créature : humain et sorcier

M

Au début de votre entretien, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que sa valeur de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Persécuteur abyssal

{2}{B}{B}

Créature : démon

M

Vol, piétinement

Vous ne pouvez pas gagner la partie et vos adversaire ne peuvent pas la perdre.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur des tombes

{B}

Créature : zombie

R

Le Rampeur des tombes ne peut pas bloquer.

Vous pouvez lancer le Rampeur des tombes depuis le cimetière tant que vous contrôlez un Zombie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilleur de tombes nezumi

{1}{B}

Créature : rat et gredin

U

{1}{B} : Exilez une carte ciblée du cimetière d'un adversaire. S'il n'y a pas de carte dans ce cimetière, inversez le Pilleur de tombes nezumi.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeur d'Oona

{1}{B}

Créature : peuple fée et gredin

R

Vol

Défaussez-vous une carte : Le Rôdeur d'Oona gagne -2/-0 jusqu'à la fin du tour. N'importe quel joueur peut activer cette capacité.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortimage vampire

{B}{B}

Créature : vampire et shaman

U

Initiative

Sacrifiez la Sortimage vampire : Retirez tous les marqueurs d'un permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adepte convaincu

{W}{W}

Créature : humain et clerc

R

Vous avez le linceul.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur

{1}{B}{B}

Créature : spectre

R

Vol

À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la restauration

{3}{W}

Créature : ange

R


Flash

Vol

Quand l'Ange de la restauration arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une créature non-ange ciblée que vous contrôlez, puis renvoyer cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde d'élite	{W}
	
Créature : humain et soldat	U
<div>2/1</div>	

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier d&#039;Orgeprairie

{W}{W}

Créature : sangami et chevalier

U

Initiative

Lien de vie (À chaque fois que cette créature inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.)

2/2

Magick the Gathering © Wizards of the Coast

Cérébrocenseur aversaire

{2}{W}

Créature : oiseau et sorcier

U


Flash

Vol

Si un adversaire devait chercher dans une bibliothèque, ce joueur cherche dans les quatre cartes du dessus de cette bibliothèque à la place.

2/1

Magie du Rassemblement © Wizards of the Coast

Chevalier de l'Orchidée blanche	{W}{W}
	
Créature : humain et chevalier	R
Initiative	
<p>Quand le Chevalier de l'Orchidée blanche arrive sur le champ de bataille, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.</p>	
2/2	

Croisé mirran

{1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier

R

Double initiative, protection contre le noir et protection contre le vert

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand abolisseur

{W}{W}

Créature : humain et clerc

M

Pendant votre tour, vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ou activer les capacités d'artefacts, de créatures ou d'enchantelements.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étudiante de la guerre

{W}

Créature : humain et chevalier

R

Montée de niveau {W} {W} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-6; Initiative (3/3)

[Niveau 7+; Double initiative (4/4)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grognard jötun

{1}{W}

Créature : géant et soldat

U

Entretien cumulatif ? Mettez deux cartes d'un cimetière unique au-dessous de la bibliothèque de leur propriétaire.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Huit-queues-et-demie

{W}{W}

Créature légendaire : renard et clerc

R

{1}{W} : Un permanent ciblé que vous contrôlez acquiert la protection contre le blanc jusqu'à la fin du tour.

{1} : Un permanent ou un sort ciblé devient blanc jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de la loi ancienne

{1}{W}

Créature : esprit

C

Sacrifiez le Kami de la loi ancienne : Détruisez un enchantement ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Isamaru, chien de Konda

{W}

Créature légendaire : chien

R

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kataki, tribut de la guerre

{1}{W}

Créature légendaire : esprit

R

Tous les artefacts ont « Au début de votre entretien, sacrifiez cet artefact à moins que vous ne payiez {1}. »

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Licorne de Ronom {1}{W}

Créature : licorne C  
Sacrifiez la Licorne de Ronom : Détruisez un enchantement ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lions des savanes {W}

Créature : chat U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Linvala, Gardienne du Silence {2}{W}{W}

Créature légendaire : ange M  
Vol  
Les capacités activées des créatures que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas être activées.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lynx spectral {1}{W}

Créature : chat et esprit R  
Protection contre le vert  
{B} : Régénérez le Lynx spectral.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître transcendant
{1}{W}{W}

Créature : humain et clerc et avatar M

Montée de niveau {1} ({1} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 6-11&gt; Lien de vie (6/6)

[Niveau 12+&gt; Lien de vie, indestructible (9/9)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique forgepierre
{1}{W}

Créature : kor et artificier R

Quand la Mystique forgepierre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'équipement, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

{1}{W}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'équipement de votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mère des runes
{W}

Créature : humain et clerc U

{T} : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pêcheuse céleste kor
{1}{W}

Créature : kor et soldat C

Vol

Quand la Pêcheuse céleste kor arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thalia, gardienne de Thraben

{1}{W}

Créature légendaire : humain et soldat

R

Initiative

Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalier de la pleine lune

{1}{WB}{WB}

Créature : zombie et chevalier

R

Protection contre le blanc et contre le noir

{WB} : Le Cavalier de la pleine lune acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{WB} : Le Cavalier de la pleine lune acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

{WB}{WB} : Le Cavalier de la pleine lune gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan solaire

{4}{W}{W}

Créature : géant

M

Vigilance

À chaque fois que le Titan solaire arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conseil fantôme d'Orzhova

{W}{W}{B}{B}

Créature légendaire : esprit

R

Quand le Conseil fantôme d'Orzhova arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

{1}, sacrifiez une créature : Exilez le Conseil fantôme d'Orzhova. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passeur de la Mer creuse

{W}{B}

Créature-artefact : zombie

U

Quand le Passeur de la Mer creuse arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte.

Quand le Passeur de la Mer creuse quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit cruel

{1}{B}

Rituel

U

L&#039;adversaire ciblé sacrifie une créature.

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

Édit de Chaînes

{1}{B}

Rituel

U

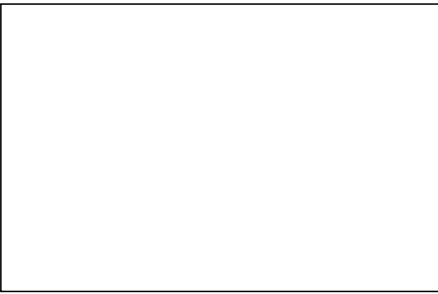
Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Flashback {5}{B}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur diabolique

{1}{B}



Rituel

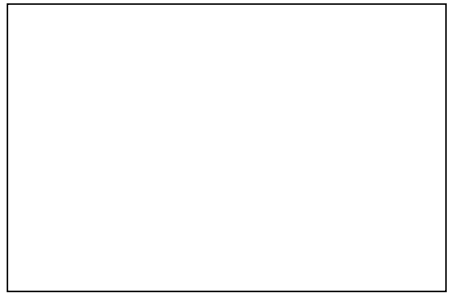
R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stupeur

{2}{B}



Rituel

P

Un adversaire ciblé se défait d'une carte au hasard, et se défait ensuite d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

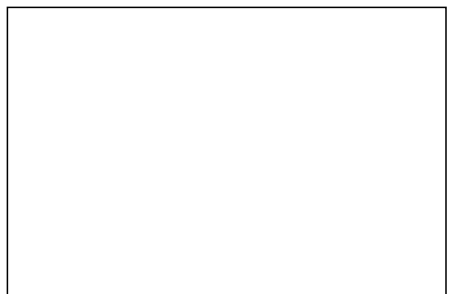
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Hymne à Tourach

{B}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé se défait de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armaguedon{3}{W}

RituelR  
Détruisez tous les terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Gerrard{W}{B}

RituelU  
Le joueur ciblé se défausse de deux cartes. Vous gagnez 3 points de vie pour chaque carte de terrain défaussée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justification{1}{W}{B}

RituelR  
Détruisez un permanent ciblé.

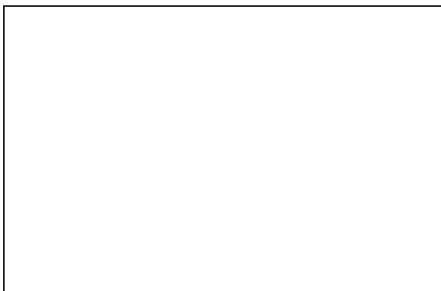
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant

TerrainM  
{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse



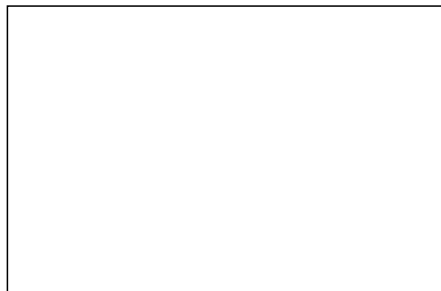
Terrain : plaine et marais

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ souillé



Terrain

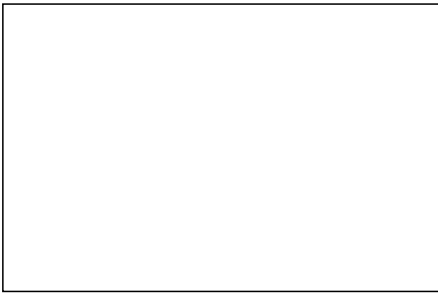
U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Chapelle isolée



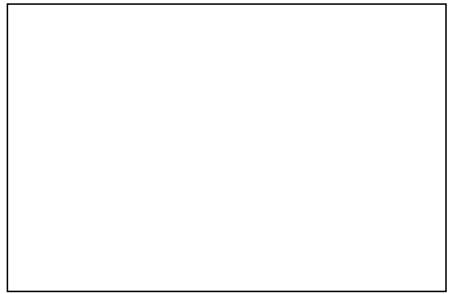
Terrain

R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.  
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Cité d'airain



Terrain

R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Château d'Eiganjo



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {W}.  
{W}, {T} : Prévenez les prochaines 2 blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à une créature légendaire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Dalles de Trokair



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {W}.  
Quand les Dalles de Trokair sont mises dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Estuaire pollué



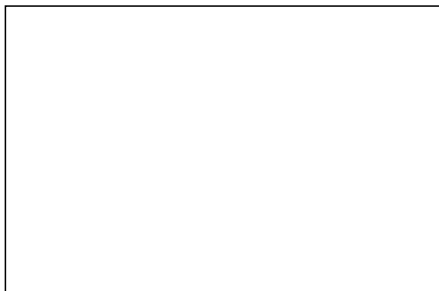
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Frontière tectonique



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.  
{1}, {T}, sacrifiez la Frontière tectonique : Détruisez un terrain non-base ciblé. N'activez que si un adversaire contrôle au moins quatre terrains.

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

### Grève inondée



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande fétide



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{WB}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{B} ou {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de  
plaine, 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



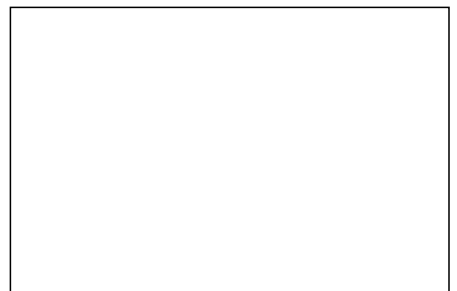
Terrain de base : marais

**C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

**C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;amp;lt;center&amp;amp;gt;&amp;amp;img width=&amp;quot;65&amp;quot;align=&amp;quot;center&amp;quot;src=&amp;quot;graph/manas/bigW.jpg&amp;quot;&amp;gt;&amp;lt;/center&amp;p&amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine de gemmes



Terrain

P

La mine de gemmes arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « minage » sur elle.  
{T}, retirez un marqueur « minage » de la Mine de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. S'il n'y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de gemmes, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;amp;lt;center&amp;amp;gt;&amp;amp;img width=&amp;quot;65&amp;quot;align=&amp;quot;center&amp;quot;src=&amp;quot;graph/manas/bigW.jpg&amp;quot;&amp;gt;&amp;lt;/center&amp;p&amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



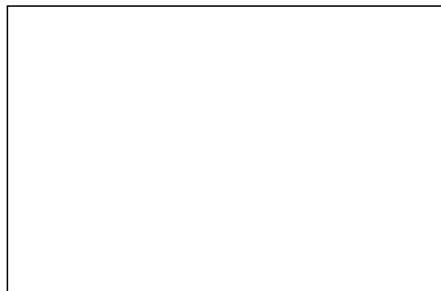
Terrain de base : plaine

C

&lt;img alt="Placeholder image for a plain terrain card." data-bbox="141 82 418 211"/>;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&lt;img alt="Placeholder image for a plain terrain card." data-bbox="644 82 921 211"/>;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&lt;img alt="Placeholder image for a plain terrain card." data-bbox="141 479 418 608"/>;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



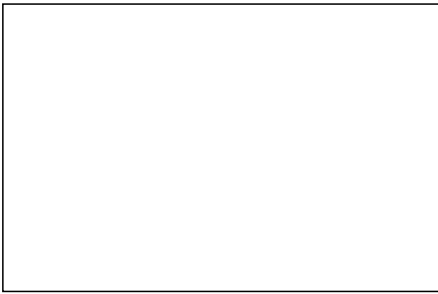
Terrain de base : plaine

C

&lt;img alt="Placeholder image for a plain terrain card." data-bbox="644 479 921 608"/>;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Plaines marécageuses



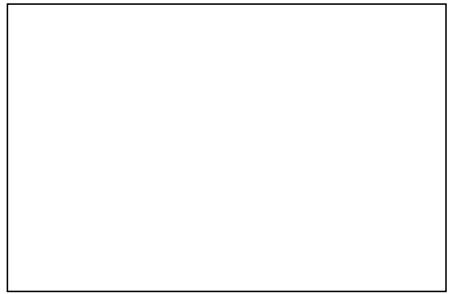
Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Shizo, la réserve de la mort



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {B}.  
{B}, {T} : Une créature légendaire ciblée acquiert la peur jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Reliquaire impie



Terrain : plaine et marais

R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Terres dévastées



Terrain

R

{T}: Ajoutez {C}.  
{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe d'Urami



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {B}. La Tombe d'Urami vous inflige 1 blessure si vous ne contrôlez pas d'ogre.  
{2}{B}{T}, sacrifiez tous les terrains que vous contrôlez : Créez Urami, un jeton de créature légendaire 5/5 noire Démon et Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée d'Eau et de Feu

{3}



Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et le bleu.  
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée d'Eau et de Feu inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous piochez une carte.  
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

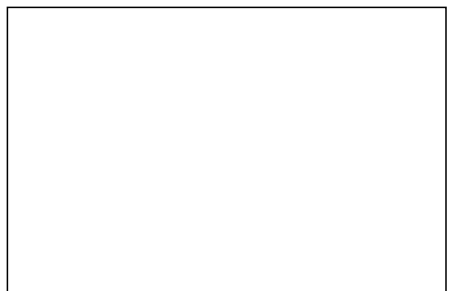
M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de Festin et de Famine

{3}



Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le noir et la protection contre le vert.  
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte et vous dégager tous les terrains que vous contrôlez.  
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de guerre et de paix

{3}

Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et le blanc.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée de guerre et de paix inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans sa main et vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte dans votre main.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jitte d'Umezawa

{2}

Artefact légendaire : équipement

R

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le Jitte d'Umezawa.

Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umezawa : Choisissez l'un ?

? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Vous gagnez 2 points de vie.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée des Ténèbres et de la Lumière

{3}

Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le blanc et le noir.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez 3 points de vie et vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jitte d'Umezawa

{2}

Artefact légendaire : équipement

R

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le Jitte d'Umezawa.

Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umezawa : Choisissez l'un ?

? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Vous gagnez 2 points de vie.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de l'hiver{2}

ArtefactR  
Tant que l'Orbe de l'hiver est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain durant leur étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit diabolique{1}{B}

ÉphémèreC  
Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne{1}

Artefact : équipementU  
La créature équipée gagne +1/-1.  
À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.  
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil{W}

ÉphémèreM  
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Persécution zélée

{W}{B}

Éphémère

U

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification

{1}{W}{B}

Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arène phyrexiane

{1}{B}{B}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarcomancie

{B}

Enchantement

R

Quand la Sarcomancie arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Au début de votre entretien, s'il n'y a pas de zombie sur le champ de bataille, la Sarcomancie vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast