

Petit étaiu

{4}

Créature-artefact : phyrexian et construction

U

Au début de l'entretien de chaque adversaire, le Petit étaiu inflige X blessures à ce joueur, X étant le nombre de cartes dans sa main moins 4.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détisseuse de destin

{3}{B}

Créature-enchantement : mégère

R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, la Détisseuse de destin inflige 1 blessure à ce joueur.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur psychotique

{5}

Créature-artefact : phyrexian et horreur

R

La force et l'endurance du Rampeur psychotique sont chacune égales au nombre de cartes dans votre main.

À chaque fois que vous piochez une carte, chaque adversaire perd 1 point de vie.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier nyctasophe

{1}{B}

Créature : zombie

C

Les sorts bleus et les sorts rouges que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

{1}{B} : Régénérez le Familier nyctasophe.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître du festin
{1}{B}{B}

Créature-enchantement : démon
R

Vol

Au début de votre entretien, chaque adversaire pioche une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seizan, corrupteur de la Vérité
{3}{B}{B}

Créature légendaire : démon et esprit
R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur perd 2 points de vie et pioche deux cartes.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite de Kederekt
{B}

Créature : horreur
R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, si vous contrôlez un permanent rouge, vous pouvez faire que le Parasite de Kederekt inflige 1 blessure à ce joueur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archiviste de Jace
{1}{U}{U}

Créature : vedalken et sorcier
R

{U}, {T} : Chaque joueur se défausse de sa main, puis il pioche un nombre de cartes égal au plus grand nombre de cartes dont un joueur s'est défaussé de cette manière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami du croissant de lune

{U}{U}

Créature légendaire : esprit

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx consacré

{4}{U}{U}

Créature : sphinx

M

Vol

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, vous pouvez piocher deux cartes.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage aux breloques

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

U

Quand le Mage aux breloques arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aberration dévorante

{3}{U}{B}

Créature : horreur

R

La force et l'endurance de l'Aberration dévorante sont chacune égales au nombre de cartes dans les cimetières de vos adversaires.

À chaque fois que vous lancez un sort, chaque adversaire révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à révéler une carte de terrain, puis il met ces cartes dans son cimetière.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nekusar, le terrasseur d'esprit

{2}{U}{B}{R}

Créature légendaire : zombie et sorcier

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, Nekusar, le terrasseur d'esprit inflige 1 blessure à ce joueur.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre strix

{U}{B}

Créature-artefact : oiseau

R

Vol, contact mortel

Quand le Sinistre strix arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nin, l'artiste en souffrances

{U}{R}

Créature légendaire : vedalken et sorcier

R

{X}{U}{R}, {T} : Nin, l'artiste en souffrances inflige X blessures à une créature ciblée. Le contrôleur de cette créature pioche X cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chagrin accablant

{1}{B}{B}

Rituel

C

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.
Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang

{B}{B}

Rituel

C

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Analyse en profondeur

{3}{U}

Rituel

U

Un joueur ciblé pioche deux cartes.

Flashback ? {1}{U}, payez 3 points de vie. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement incendiaire

{3}{R}{R}

Rituel

R

Choisissez deux ?

? Le Commandement incendiaire inflige 4 blessures à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé.

? Le Commandement incendiaire inflige 2 blessures à chaque créature.

? Détruisez un terrain non-base ciblé.

? Chaque joueur se défausse de toutes les cartes de sa main et pioche ensuite autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation

{U}

Rituel

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez mélanger.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écriture céleste

{X}{U}{U}

Rituel

U

Chaque joueur pioche X cartes.

Prévision ? {2}{U}, révélez l'Écriture céleste depuis votre main : Chaque joueur pioche une carte. (N'activez que pendant votre entretien et qu'une seule fois par tour.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prospérité

{X}{U}

Rituel

U

Chaque joueur pioche X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand nettoyage

{3}{U}

Rituel

U

Renvoyez tous les permanents de la couleur de votre choix dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale temporelle

{4}{U}{U}

Rituel

R

Exilez la spirale temporelle. Chaque joueur mélange sa main et son cimetière à sa bibliothèque puis pioche 7 cartes. Vous dégagez jusqu'à six terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peine // Trouble

{2}{B}

Rituel

U

Peine

{2}{B}

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Trouble

{2}{R}

Le Trouble inflige à un joueur ciblé un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans la main de ce joueur.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants shivâns

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Les Brisants shivâns vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vision diabolique

{U}{B}

Rituel

U

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessus de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnarium de Rakdos

Terrain

U

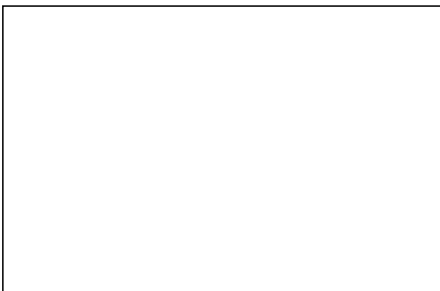
Le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Caveau des chuchotements



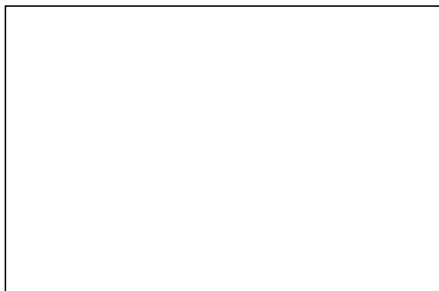
Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauferrie d'Izzet



Terrain

U

La Chauferrie d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Chauferrie d'Izzet arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes du Sacrifice



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

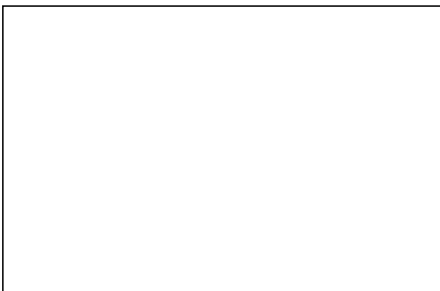
C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises des eaux vives



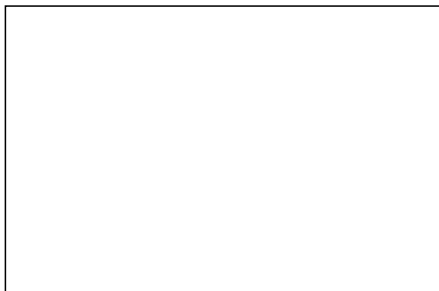
Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fosse à goudron rampante



Terrain

R

La Fosse à goudron rampante arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.
{1}{U}{B} : La Fosse à goudron rampante devient une créature 3/2 bleue et noire Élémental jusqu'à la fin du tour et elle ne peut pas être bloquée ce tour-ci. C'est toujours un terrain.

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 souillée

Terrain

U

{T}: Ajoutez {C}.
{T}: Ajoutez {U} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

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



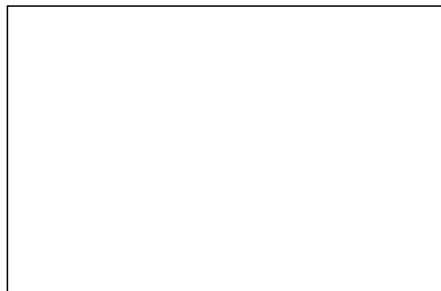
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage éclatant



Terrain

U

Le Marécage éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {B}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Marécage éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka



Terrain

C

Le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marigot lugubre



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mikokoro, Centre de la mer



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Chaque joueur pioche une carte.

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

Nécropole croulante



Terrain

U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rahba de la coterie



Terrain

U

{T} : Ajoutez {B}. La Rahba de la Coterie vous inflige 1 blessure.

Seuil ? {B}, {T}, sacrifiez la Rahba de la Coterie : Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. N'activez que s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Grixis



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Grixis : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île, de marais ou de montagne de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge d'Akoum



Terrain

U

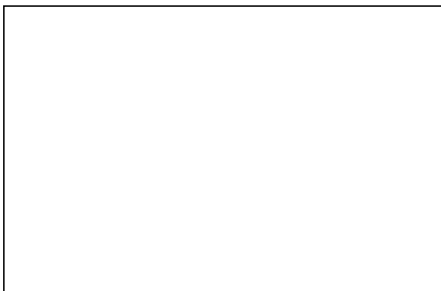
Le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière souterraine



Terrain

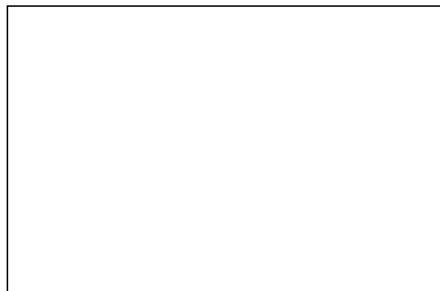
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau éclatant



Terrain

U

Le Ruisseau éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {U}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Ruisseau éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la tromperie



Terrain

R

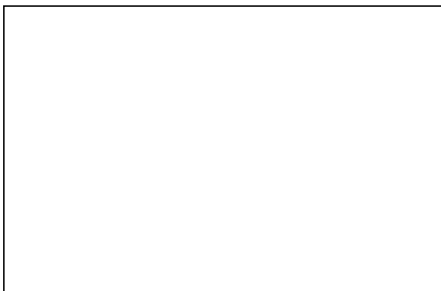
Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

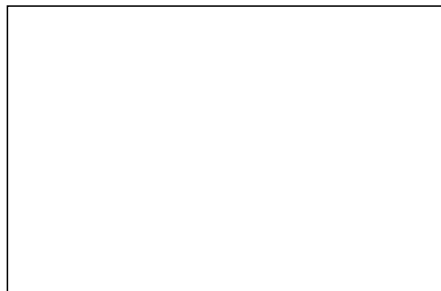
C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arche de mana

{1}



Artefact

R

L'arche de mana ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

Au début de votre entretien, vous pouvez payer {4}. Si vous faites ainsi, dégagez l'Arche de mana.

Au début de votre étape de pioche, si l'Arche de mana est engagée, elle vous inflige 1 blessure.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boîte à mystère de Téfeiri

{4}



Artefact

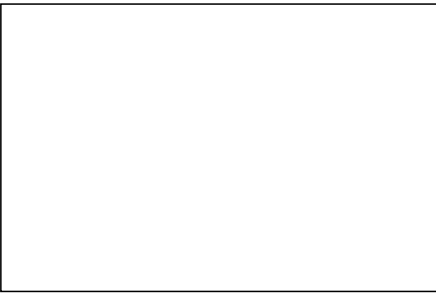
R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur met les cartes dans sa main au-dessous de sa bibliothèque dans n'importe quel ordre, puis pioche autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}



Artefact : équipement

U

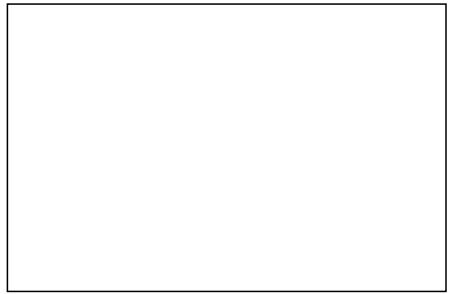
La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)

Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cloche du temple

{3}



Artefact

R

{T} : Chaque joueur pioche une carte.

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

Enclume du Bogardân

{2}



Artefact

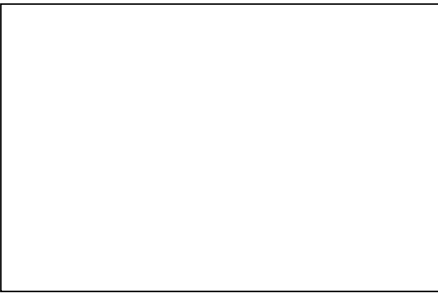
R

Les joueurs n'ont pas de taille de main maximale.
Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire, puis se défasse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lingot de sombracier

{3}



Artefact

U

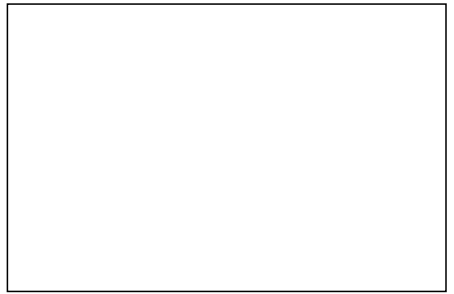
Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}



Artefact

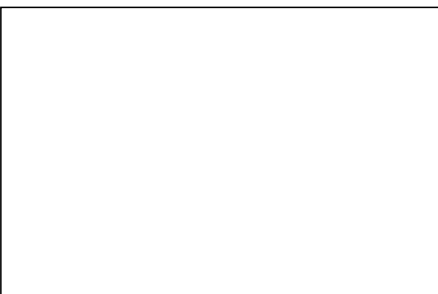
R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manalithe

{3}



Artefact

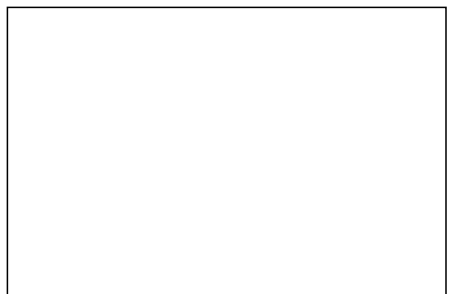
C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque de Grixis

{3}



Artefact

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace Beleren

{1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

M

+2: Chaque joueur pioche une carte.

-1: Un joueur ciblé pioche une carte.

-10: Un joueur ciblé meule vingt cartes.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déliquescence soudaine

{1}{B}{B}

Éphémère

R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)

Jusqu'à la fin du tour, les créatures qu'un joueur ciblé contrôle perdent toutes leurs capacités et ont une force et une endurance de base de 0/2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Téfeiri, archimage temporel

{4}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Téfeiri

R

+1: Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque.

-1: Dégagez jusqu'à quatre permanents ciblés.

-10: Vous gagnez un emblème avec « Vous pouvez activer les capacités de loyauté des planeswalkers que vous contrôlez pendant le tour de n'importe quel joueur à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère. »

Téfeiri, archimage temporel peut être votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort // Enterré

{R}{2}{R}

Éphémère

C

Mort

{R}

Mort inflige 2 blessures à une créature ciblée.

Enterré

{2}{R}

Renvoyez une créature ciblée que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouragan stellaire

{X}{R}{R}

Éphémère

R

L'Ouragan stellaire inflige X blessures à chaque créature.

Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écheveaux de vision

{1}{U}

Éphémère

C

Chaque joueur pioche deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.

Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En plein Roulis

{1}{U}

Éphémère

C

Kick {1}{U} (Vous pouvez payer {1}{U} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si ce sort a été kické, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracture de rêve

{1}{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur pioche une carte.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pari de l'illusionniste

{2}{U}{U}

Éphémère

R

Ne lancez ce sort que pendant l'étape de déclaration des bloqueurs pendant le tour d'un adversaire. Retirez toutes les créatures attaquant le combat et dégagez-les. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire. Chacune de ces créatures attaque pendant ce combat si possible. Elles ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez pendant ce combat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La roue tourne

{3}{U}

Éphémère

R

N'importe quel nombre d'adversaires ciblés défaussent chacun leur main puis piochent sept cartes. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions de l'au-delà

{U}

Éphémère

R

Piochez une carte. Si un cimetière contient au moins vingt cartes, piochez trois cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau de Lim-Dûl

{U}{B}

Éphémère

U

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Autant de fois que vous le choisissez, vous pouvez payer 1 point de vie, mettre ces cartes au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre et regarder les cartes du dessus de votre bibliothèque. Ensuite, mélangez et mettez les dernières cartes que vous avez regardées de cette manière au-dessus dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Crosis

{U}{B}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

? Détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

? Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'izzet

{U}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

? Le Charme d'izzet inflige 2 blessures à une créature ciblée.

? Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Dimir

{U}{B}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Contrecarrez un sort de rituel ciblé.

? Détruisez une créature ciblée de force inférieure ou égale à 2.

? Regardez les trois cartes du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé, puis remettez l'une d'elles au-dessus de la bibliothèque de ce joueur et le reste, dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Grixis

{U}{B}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

? La créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

? Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manipulation de l'âme

{1}{U}{B}

Éphémère

U

Choisissez l'un ou les deux ?

? Contrecarrez le sort de créature ciblé.

? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lointain // Distant

{1}{U}

Éphémère

U

Lointain

{1}{U}

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Distant

{2}{B}

Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

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

Rêves du monde souterrain

{B}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rêves du monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepte de Kruphix

{1}{U}{U}

Enchantement

R

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de saignée

{3}{R}{R}

Enchantement : aura et malédiction

R

Enchanter : joueur

Si une source devait infliger des blessures au joueur enchanté, elle inflige le double de ces blessures à ce joueur à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions de dépit

{2}{BR}{BR}

Enchantement

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire.
À chaque fois qu'un joueur pioche une carte, les Visions de dépit infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

