

Bosh, golem de fer {8}



Créature-artefact légendaire : golem R

Piétinement

{3}{R}, sacrifiez un artefact : Bosh, golem de fer inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal à la valeur de mana de l'artefact sacrifié.

6/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épokrasite {2}



Créature-artefact : construction R

L'Épokrasite arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, trois marqueurs +1/+1 si vous ne l'avez pas lancé depuis votre main.

Quand l'Épokrasite meurt, exilez-le avec, sur lui, trois marqueurs « temps » et il acquiert la suspension. (Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana. Elle a la célérité.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cathodion {3}



Créature-artefact : construction U

Quand le Cathodion meurt, ajoutez {C}{C}{C}.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouffener d'acier {6}



Créature-artefact : dragon R

Vol

{2} : L'Escouffener d'acier gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

{X} : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana de X dont le contrôleur a subi des blessures de combat par l'Escouffener d'acier ce tour-ci. N'activez qu'une seule fois par tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glob-gnomes {3}



Créature-artefact : gnome U
Sacrifiez les Glob-gnomes : Vous gagnez 3 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mécaplongeur {3}



Créature-artefact : oiseau R
Vol
Quand le Mécaplongeur meurt, renvoyez dans votre main une autre carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine guivrétrainte {6}



Créature-artefact : phyrexian et guivre M
Contact mortel, lien de vie
Quand la Machine guivrétrainte meurt, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le contact mortel et un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le lien de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de palladium {3}



Créature-artefact : myr U
{T} : Ajoutez {C}{C}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pentavus {7}



Créature-artefact : construction R

Le Pentavus arrive sur le champ de bataille avec cinq marqueurs +1/+1 sur lui.

{1}, retirez un marqueur +1/+1 du Pentavus : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Pentavite avec le vol.

{1}, sacrifiez un pentavite : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Pentavus.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupérateur Myr {2}



Créature-artefact : myr U

Quand le Récupérateur Myr meurt, renvoyez une autre carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Père des myrs {2}



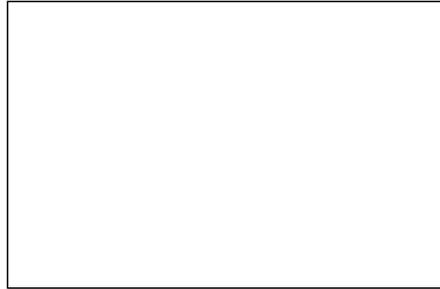
Créature-artefact : phyrexian et myr C

Quand le Père des myrs meurt, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Phyrexian et Myr.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre solennel {4}



Créature-artefact : golem R

Quand le Simulacre solennel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Quand le Simulacre solennel meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de bataille myr

{7}

Créature-artefact : myr et construction

R

Quand la Sphère de bataille myr arrive sur le champ de bataille, créez quatre jetons de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

À chaque fois que la Sphère de bataille myr attaque, vous pouvez engager X myrs dégagés que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, la Sphère de bataille myr gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour et inflige X blessures au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef Scarapace

{2}{R}{R}

Créature : gobelin et guerrier

U

Quand le Chef Scarapace arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il du pèlerin

{3}

Créature-artefact : mécanoptère

C

Vol

Quand l'?il du pèlerin arrive sur la champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon fondeur de butin

{4}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

{3}{R} : Détruisez un artefact ciblé. Le Dragon fondeur de butin gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant la valeur de mana de cet artefact.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer belliciste

{4}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

Toutes les créatures attaquent à chaque combat si possible.

{1}{R} : Les créatures attaquantes gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier du tyran

{5}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol, célérité

<i>Lieutenant</i> ? Tant que vous contrôlez votre commandant, le Familier du tyran gagne +2/+2 et a « À chaque fois que le Familier du tyran attaque, il inflige 7 blessures à une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle. »

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer du Bogardân

{6}{R}{R}

Créature : dragon

M

Flash

Vol

Quand l'Escouflenfer du Bogardân arrive sur le champ de bataille, il inflige 5 blessures réparties comme vous le voulez entre n'importe quel nombre de cibles.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feldonn de la Troisième Voie

{1}{R}{R}

Créature légendaire : humain et artificier

M

{2}{R}, {T} : Créez un jeton qui est une copie d'une carte de créature ciblée dans votre cimetière, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types. Il acquiert la célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru languefeu

{3}{R}

Créature : kavru

U

Quand le Kavru languefeu arrive sur le champ de bataille, il inflige 4 blessures à la créature ciblée.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage ambisort

{1}{R}{R}

Créature : humain et sorcier

R

Flash

Quand le Mage ambisort arrive sur le champ de bataille, copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblée. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mâcheur de lingot

{4}{R}

Créature : élémental

C

Quand le Mâcheur de lingot arrive sur le champ de bataille, détruisez l'artefact ciblée.

Évocation {R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soudeur gobelin

{R}

Créature : gobelin et artificier

R

{T} : Choisissez un artefact ciblée qu'un joueur contrôle et une carte d'artefact ciblée dans le cimetière de ce joueur. Si les deux cibles sont encore légales au moment où cette capacité se résout, ce joueur sacrifie l'artefact et renvoie simultanément la carte d'artefact sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soufflaigreux

{5}{R}

Créature : élémental

C

Quand le Soufflaigreux quitte le champ de bataille, il inflige 6 blessures à une créature ciblée.

Évocation {1}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte blasphématoire

{8}{R}

Rituel

R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature sur le champ de bataille.

L'Acte blasphématoire inflige 13 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tuktuk l'Explorateur

{2}{R}

Créature légendaire : gobelin

R

Célérité

Quand Tuktuk l'Explorateur meurt, créez Tuktuk le Réparé, un jeton de créature-artefact légendaire 5/5 incolore Gobelin et Golem.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fulgurofouet

{1}{R}

Rituel

U

Le Fulgurofouet inflige 2 blessures à chaque créature non-artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incitation à la rébellion

{4}{R}{R}

Rituel

R

Pour chaque joueur, l'Incitation à la rébellion inflige à ce joueur et à chaque créature que ce joueur contrôle un nombre de blessures égal au nombre de créatures qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi

{R}

Rituel

C

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

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise de la ferraille

{3}{R}{R}

Rituel

R

Chaque joueur exile toutes les cartes d'artefact depuis son cimetière, puis sacrifie tous les artefacts qu'il contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne oubliée

Terrain

U

La Caverne oubliée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier



Terrain-artefact **U**

Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau



Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cratère fumant



Terrain **C**

Le Cratère fumant arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {R}.
Recyclage (2) ((2), défaussez-vous de cette carte : Piochez 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

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
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

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

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

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
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyau de Phyrexia



Terrain

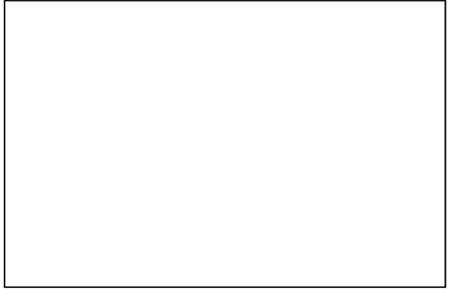
U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez un artefact : Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme



Terrain

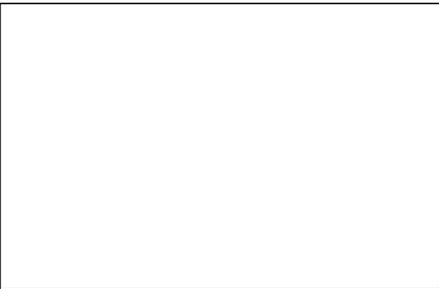
U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phare hermétique



Terrain

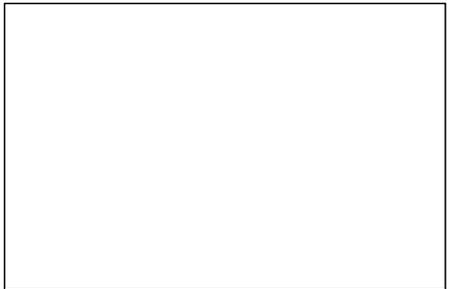
U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vos adversaires contrôlent perdent la défense talismanique et le linceul et ne peuvent pas avoir la défense talismanique ou le linceul.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruine ensevelie



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez la Ruine ensevelie : Renvoyez dans votre main une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

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

Village sangpyre



Terrain

R

Au moment où le Village sangpyre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'élémental de votre main. Si vous ne le faites pas, le Village sangpyre arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {R}.

{R}, {T} : Une créature ciblée acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire



Terrain

U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volcan assoupi



Terrain

U

Le Volcan assoupi arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Volcan assoupi arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne renvoyiez une montagne dégagée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges de panique

{1}



Artefact

C

{T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges de panique : Une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci. Quand la Bombe à sortilèges de panique est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole du voyageur

{1}



Artefact

C

{2}, {T}, sacrifiez la Babiole du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

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.)
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant

{0}

Artefact

U

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant du feu

{2}

Artefact

C

Le Diamant du feu arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Comptoir de commerce

{4}

Artefact

R

{1}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Vous gagnez 4 points de vie.

{1}, {T}, payez 1 point de vie : Créez un jeton de créature 0/1 blanche Chèvre.

{1}, {T}, sacrifiez une créature : Renvoyez dans votre main une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

{1}, {T}, sacrifiez un artefact : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échine d'Ish Sah

{7}

Artefact

R

Quand l'Échine d'Ish Sah arrive sur le champ de bataille, détruisez un permanent ciblé.

Quand l'Échine d'Ish Sah est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez l'Échine d'Ish Sah dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grimoire de Jalum

{3}



Artefact

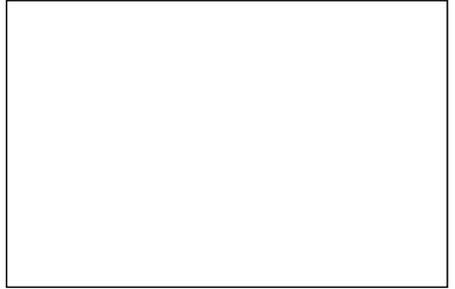
C

{2}, {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaille de rubis

{2}



Artefact

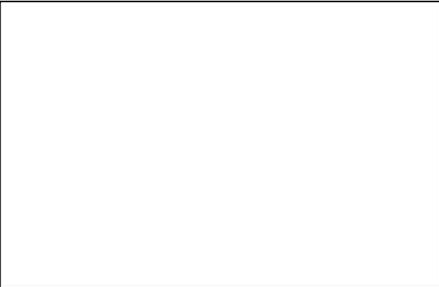
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hédron pierre de rêve

{6}



Artefact

U

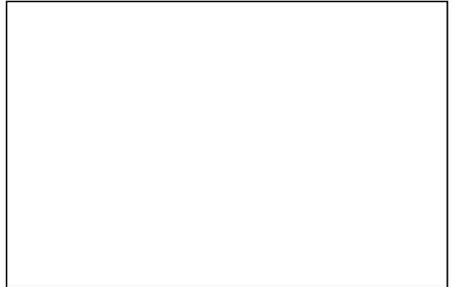
{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.

{3}, {T}, sacrifiez l'Hédron pierre de rêve : Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque instable

{3}



Artefact

C

{T} : Ajoutez {C}.

{7}, {T}, sacrifiez l'Obélisque instable : Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit

{2}



Artefact

U

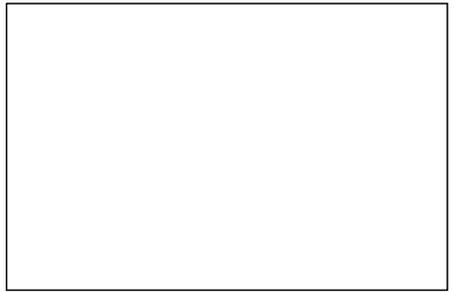
{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revêtement de métal liquide

{2}



Artefact

U

{T} : Un permanent ciblé devient un artefact en plus de ses autres types jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre du cheresapience

{6}



Artefact

U

{3}, {T} : Piochez trois cartes. Cette capacité coûte {1} de plus à activer pour chaque carte dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soleil emprisonné

{6}



Artefact

R

Au moment où le Soleil emprisonné arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

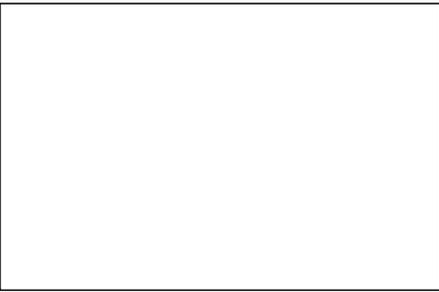
Les créatures que vous contrôlez de la couleur choisie gagnent +1/+1.

À chaque fois qu'une capacité d'un terrain vous fait ajouter au moins un mana de la couleur choisie, ajoutez un mana supplémentaire de cette couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source de mycosynthèse

{2}



Artefact

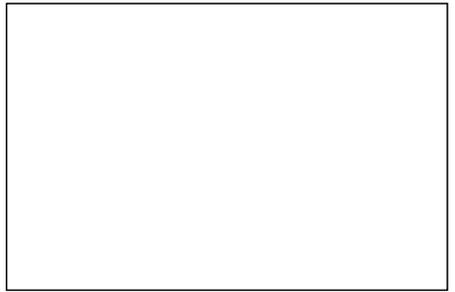
C

Quand la Source de mycosynthèse arrive sur le champ de bataille ou est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant

{3}



Artefact

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.
Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source de sanie

{2}



Artefact

U

Quand la Source de sanie arrive sur le champ de bataille ou qu'elle est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman immaculé

{3}



Artefact

C

{T} : Ajoutez {C}. Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Daretti, savant ferrailleur

{3}{R}

Planeswalker légendaire : Daretti

M

{+2} : Défaussez-vous de jusqu'à deux cartes, puis piochez autant de cartes.

{-2} : Sacrifiez un artefact. Si vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

{-10} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'un artefact est mis dans votre cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez cette carte sur le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Daretti, savant ferrailleur, peut être votre commandant.

Offrande volcanique

{4}{R}

Éphémère

R

Détruisez un terrain non-base ciblée que vous ne contrôlez pas et un terrain non-base ciblé choisi par un adversaire que vous ne contrôlez pas.

L'Offrande volcanique inflige 7 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas et 7 blessures à une créature ciblée choisie par un adversaire que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion chaotique

{2}{R}

Éphémère

R

Le propriétaire d'un permanent ciblé le mélange à sa bibliothèque et révèle ensuite la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de permanent, il la met sur le champ de bataille.

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

Parole d'appropriation

{3}{R}{R}

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.)
Dégagez un permanent ciblé et acquérez-en le contrôle jusqu'à la fin du tour. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tremblement de lave

{X}{R}{R}

Éphémère

R

Le Tremblement de lave inflige X blessures à chaque créature sans le vol et à chaque planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résonance de l'impact

{1}{R}

Éphémère

R

La Résonance de l'impact inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de créatures ciblées, X étant le nombre le plus élevé de blessures infligées par une source à un permanent ou à un joueur ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âpre querelle

{4}{R}

Enchantement

R

Au moment où l'Âpre querelle arrive sur le champ de bataille, choisissez deux joueurs.
Si une source contrôlée par l'un des joueurs choisis devait infliger des blessures à l'autre joueur choisi ou à un permanent que ce joueur contrôle, cette source inflige le double de ces blessures à ce joueur ou à ce permanent à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

