

Escoufflenfer d'acier

{6}

Créature-artefact : dragon

R

Vol

{2} : Cette créature 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 cette créature ce tour-ci. N'activez qu'une seule fois par tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skithiryx, le Dragon du Fléau

{3}{B}{B}

Créature légendaire : phyrexian et dragon et squelette

M

Vol

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

{B} : Skithiryx, le Dragon du Fléau acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

{B}{B} : Régénérez Skithiryx.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kokusho, l'étoile du soir

{4}{B}{B}

Créature légendaire : dragon et esprit

M

Vol

Quand Kokusho, l'étoile du soir meurt, chaque adversaire perd 5 points de vie. Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de points de vie perdus de cette manière.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon à écailles de givre

{5}{R}{R}

Créature neigeuse : dragon

R

Vol

{2}{S} : Engagez la créature ciblée et mettez un marqueur « glace » sur elle. ((S) peut être payé avec un mana d'une source neigeuse.)

Les créatures avec des marqueurs « glace » sur eux ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leurs contrôleurs.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon au souffle de tempête

{3}{R}{R}



Créature : dragon

M

Vol, célérité, protection contre le blanc

{5}{R}{R} : Monstruosité 3. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

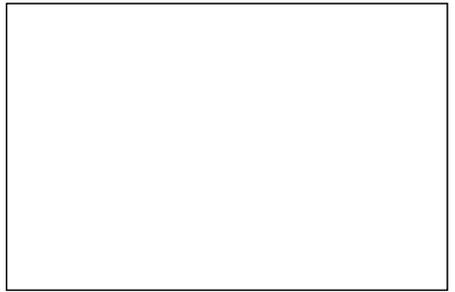
Quand le Dragon au souffle de tempête devient monstrueux, il inflige à chaque adversaire un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans la main de ce joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon de Tertrépine

{5}{R}{R}



Créature : dragon

R

Vol

Quand le Dragon de Tertrépine arrive sur le champ de bataille, vous pouvez vous défausser de votre main et piocher un nombre de cartes égal au nombre de blessures infligées à un adversaire ciblé ce tour-ci.

7/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon chargé au mana

{4}{R}{R}



Créature : dragon

R

Vol, piétinement

Union des forces ? À chaque fois que le Dragon chargé au mana attaque ou qu'il bloque, chaque joueur en commençant par vous peut payer n'importe quelle quantité de mana. Le Dragon chargé au mana gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant la quantité totale de mana payée de cette manière.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon du bûcher

{5}{R}{R}



Créature : dragon

M

Vol

À chaque fois que le Dragon du bûcher inflige des blessures de combat à un joueur, il inflige autant de blessures à chaque créature que ce joueur contrôle.

6/6

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

Escouffener du Bogardân

{6}{R}{R}



Créature : dragon

M

Flash

Vol

Quand l'Escouffener 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

Escouffener d'Utvara

{6}{R}{R}



Créature : dragon

M

Vol

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, créez un jeton de créature 6/6 rouge Dragon avec le vol.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouffener foudregueule

{3}{R}{R}



Créature : dragon

M

Vol, célérité

Quand l'Escouffener foudregueule arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à chaque créature avec le vol que vos adversaires contrôlent. Engagez ces créatures.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouffener tyran

{4}{R}{R}



Créature : dragon

M

Vol, piétinement

À chaque fois que l'Escouffener tyran inflige des blessures de combat à un joueur, acquérez le contrôle de tous les artefacts que ce joueur contrôle.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins vingt artefacts, vous gagnez la partie.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau de Valkas

{2}{R}{R}{R}



Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois que le Fléau de Valkas ou qu'un autre dragon arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, il inflige X blessures à n'importe quelle cible, X étant le nombre de dragons que vous contrôlez.

{R} : Le Fléau de Valkas gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier du tyran

{5}{R}{R}



Créature : dragon

R

Vol, célérité

Lieutenant ? 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

Fléau du trône

{4}{R}{R}



Créature : dragon

R

Vol

Détrônement (À chaque fois que cette créature attaque le joueur qui a le total de points de vie le plus élevé ou qui partage le total de points de vie le plus élevé, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

À chaque fois que le Fléau du trône attaque pour la première fois à chaque tour, s'il attaque le joueur qui a le total de points de vie le plus élevé ou qui partage le total de points de vie le plus élevé, dégagez toutes les créatures attaquantes. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscrite maître-dragon

{R}

Créature : humain et shaman

M

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins six terrains, créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailelame le Ressuscité

{3}{B}{R}{R}

Créature légendaire : zombie et dragon

R

Vol

Quand Ailelame le Ressuscité arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de permanent Dragon ciblée depuis votre cimetière.

{B}{R} : Toutes les créatures Dragon gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur-dragon kargan

{R}{R}

Créature : humain et guerrier

M

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

[Niveau 4-7 > Vol (4/4)

[Niveau 8+ > Vol, piétinement

{R} : Le Seigneur-dragon kargan gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. (8/8)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements nocturnes

{1}{B}

Rituel

C

Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

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

Déluge toxique

{2}{B}

Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez X points de vie.  
Toutes les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret de souffrance

{6}{B}{B}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées. Piochez une carte pour chaque créature détruite de cette manière.

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

Quand vous recyclez le Décret de souffrance, toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

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

Passion pour l'antique

{3}{B}

Rituel

U

Vous piochez trois cartes et vous perdez 3 points de vie.

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

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

Zénith de Noirssoleil

{X}{B}{B}

Rituel

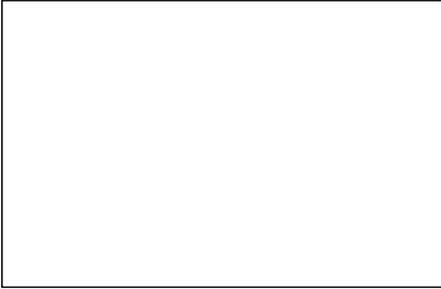
R

Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque créature. Mélangez le Zénith de Noirssoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Hymne à Tourach

{B}{B}



Rituel

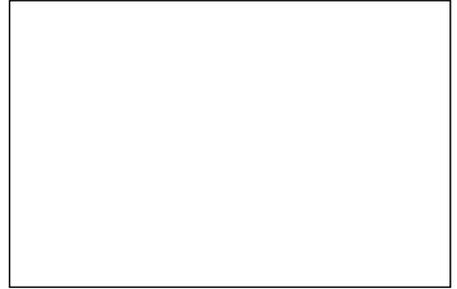
C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur des dieux

{1}{R}{R}



Rituel

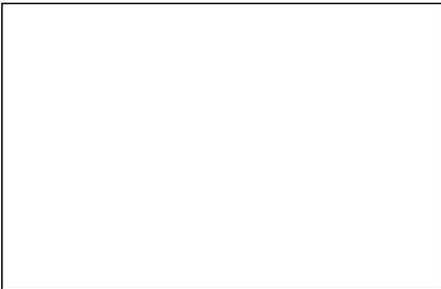
R

La Fureur des dieux inflige 3 blessures à chaque créature. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exiliez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bûcher des damnés

{X}{X}{R}



Rituel

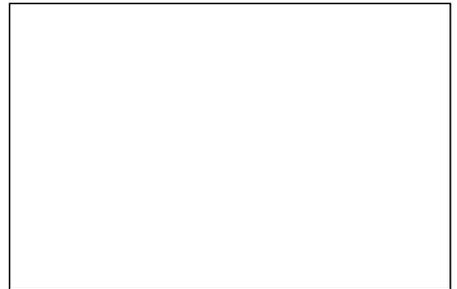
M

Le Bûcher des damnés inflige X blessures au joueur ciblé ou au planeswalker ciblé et à chaque créature que ce joueur ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle. Miracle {X}{R} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortiers de mizzium

{1}{R}



Rituel

R

Les Mortiers de mizzium infligent 4 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Surcharge {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orage des dragons

{8}{R}

Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de permanent dragon et mettez-la sur le champ de bataille. Mélangez ensuite votre bibliothèque.  
Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de Rakdos

{X}{B}{R}

Rituel

M

Le Retour de Rakdos inflige X blessures à une cible, adversaire ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défait de X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme

{1}{R}

Rituel

U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ville d'effroi

{B}{R}

Rituel

R

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant



Terrain M

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

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

Cairns sculptés



Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



Terrain M

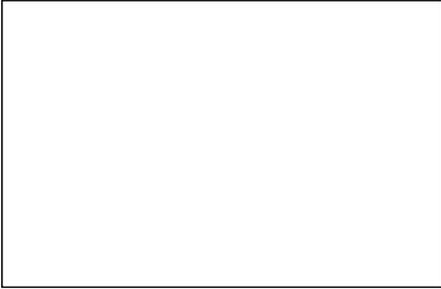
Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes du Sacrifice



Terrain

C

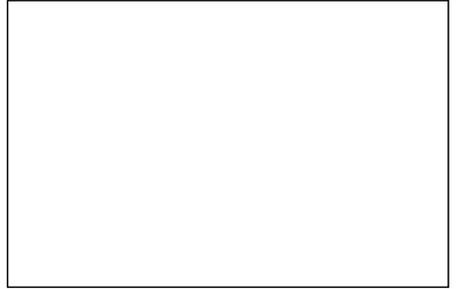
Ce terrain arrive engagé.

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts d'Ombresang



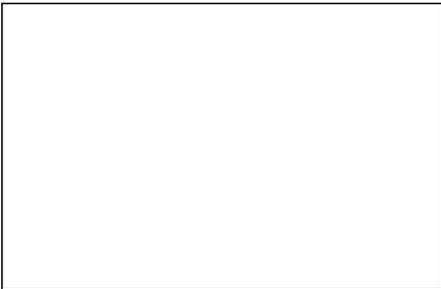
Terrain

R

{1}, {T} : Ajoutez {B}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin du foyer



Terrain

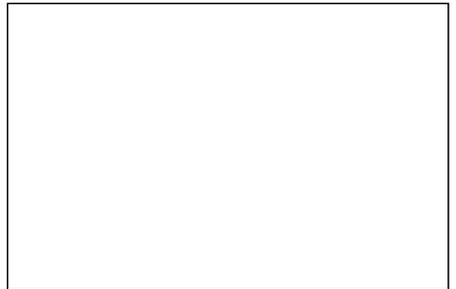
M

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Chaque joueur acquiert le contrôle de toutes les créatures qu'il possède.

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

### Désolation



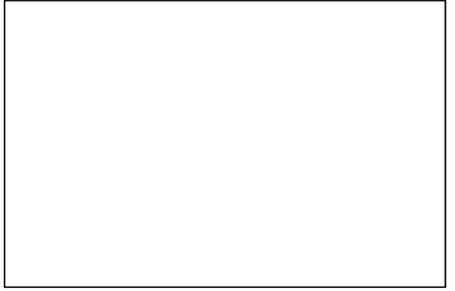
Terrain : marais et montagne

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Falaises de Coupenoire



Terrain

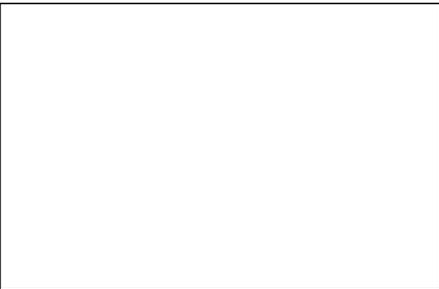
R

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

### Étendues de Griffelave



Terrain

R

Les Étendues de Griffelave arrive sur le champ de bataille engagées.

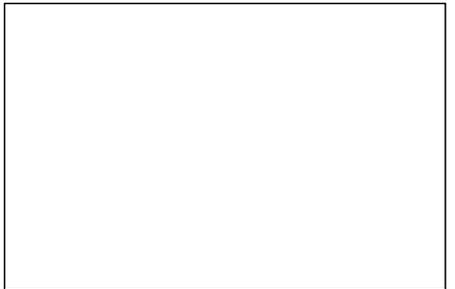
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

{1}{B}{R} : Jusqu'à la fin du tour, les Étendues de Griffelave deviennent une créature 2/2 noire et rouge Élémental avec

« {X} : Cette créature gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour. »  
C'est toujours un terrain.

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

Forteresse de Wöhrlrajh



Terrain légendaire

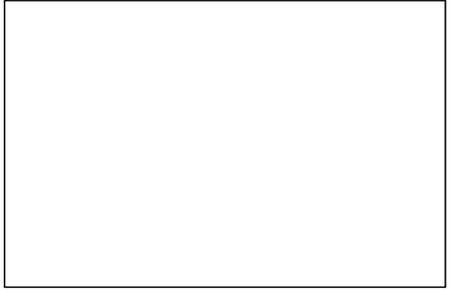
R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{B}, {T} : Mettez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



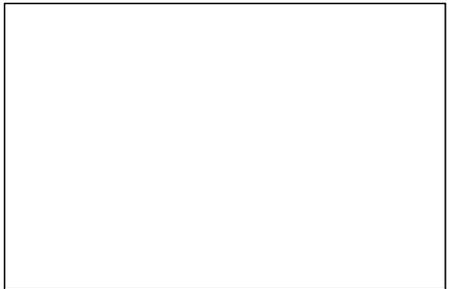
Terrain neigeux de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

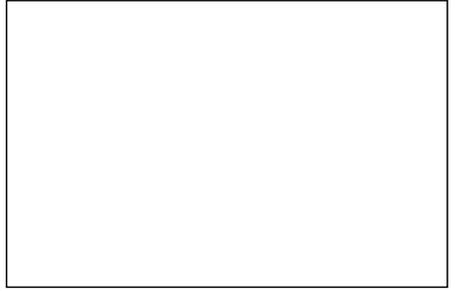
Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais **C**  
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

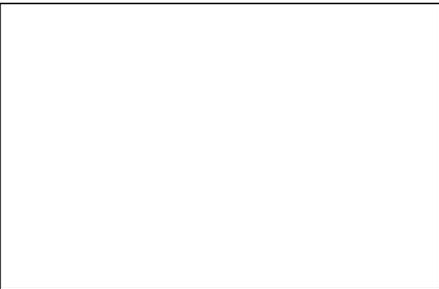
Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais **C**  
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

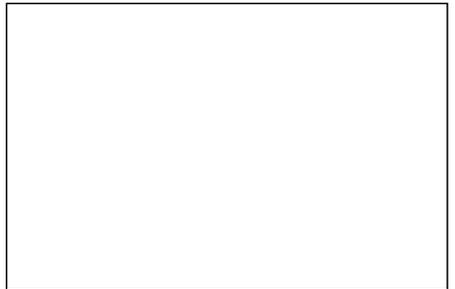
Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais **C**  
{B}

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

Montagne enneigée

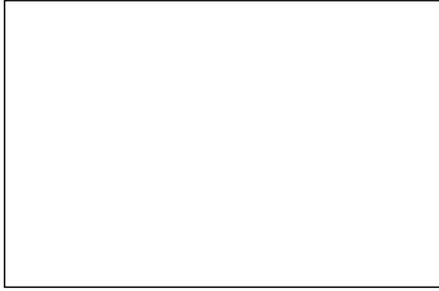


Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

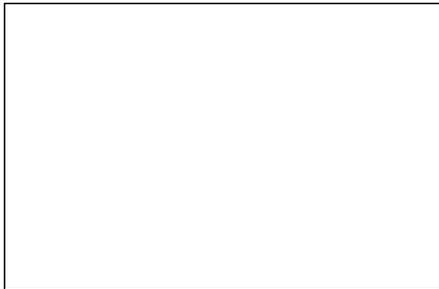


Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

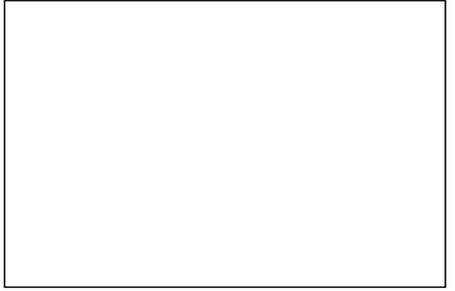


Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain

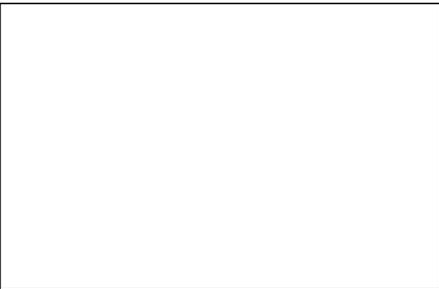
R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

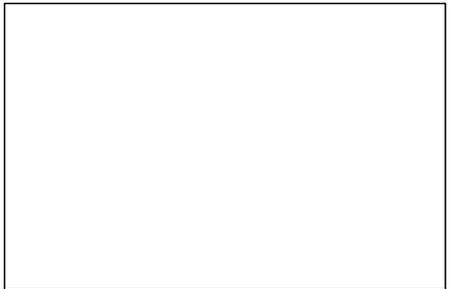


Terrain neigeux de base : montagne  
{R}

C

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

Pic souillé



Terrain

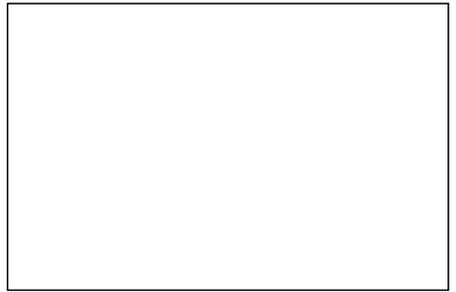
U

{T} : Ajoutez {C}.

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

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

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

Sources sulfureuses



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Les Sources sulfureuses vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la malice



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 {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



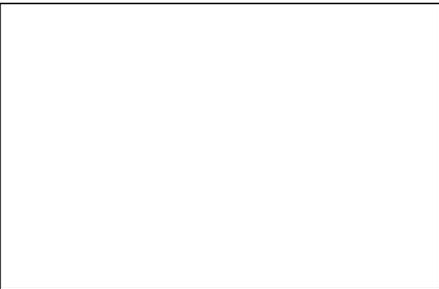
Terrain légendaire

M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

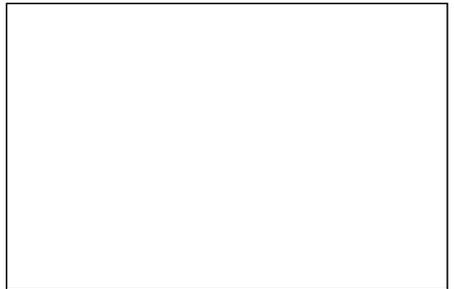
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dynamo thran

{4}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Floraison de lotus



Artefact

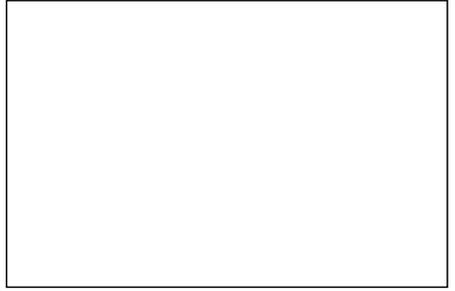
R

Suspension 3 ? {0} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {0} et exiliez-la avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)  
{T}, sacrifiez la Floraison de lotus : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)  
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incubateur d'Urza

{3}



Artefact

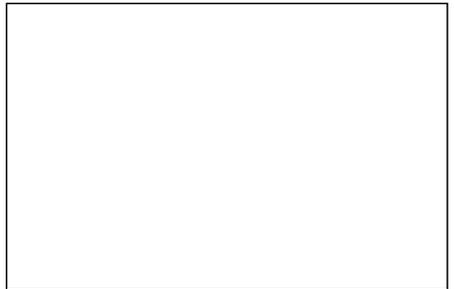
R

Au moment où l'Incubateur d'Urza arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.  
Les sorts de créature du type choisi coûtent {2} de moins à lancer.

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

Lotus doré

{5}



Artefact

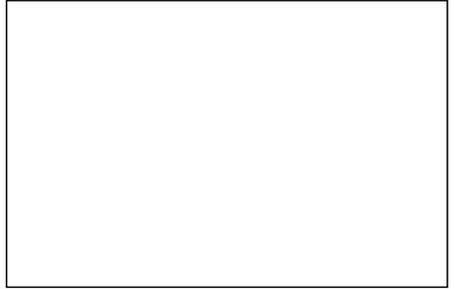
R

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaille de rubis

{2}



Artefact

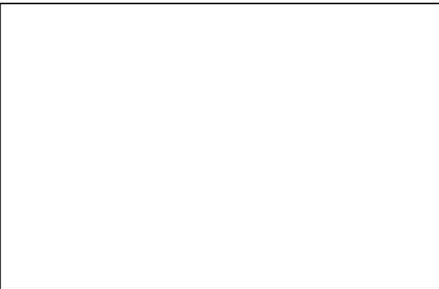
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaille de jais

{2}



Artefact

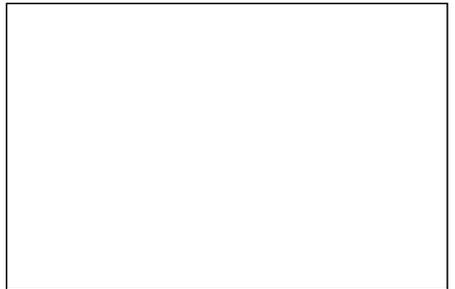
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il de l'esprit

{5}



Artefact

R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana des Royaumes obscurs

{2}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

{-3} : Une créature ciblée gagne +X/+X ou -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

{-6} : Vous gagnez un emblème avec « Les marais que vous contrôlez ont '{T}' : Ajoutez {B}{B}{B}{B}.' »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorin Markov

{3}{B}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Sorin

M

{+2} : Sorin Markov inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 2 points de vie.

{-3} : Le total de points de vie d'un adversaire ciblé devient 10.

{-7} : Vous contrôlez le joueur ciblé pendant son prochain tour.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana du voile

{1}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Chaque joueur se défausse d'une carte.

{-2} : Un joueur ciblé sacrifie une créature.

{-6} : Séparez tous les permanents qu'un joueur ciblé contrôle en deux tas. Ce joueur sacrifie tous les permanents dans le tas de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karn libéré

{7}

Planeswalker légendaire : Karn

M

{+4} : Un joueur ciblé exile une carte de sa main.

{-3} : Exilez un permanent ciblé.

{-14} : Recommencez la partie en laissant en exil toutes les cartes de permanent non-aura exilées avec Karn libéré. Puis mettez ces cartes sur le champ de bataille sous votre contrôle.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarkhan le Fou

{3}{B}{R}

Planeswalker légendaire : Sarkhan

M

{+0} : Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Sarkhan le Fou s'inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de cette carte.

{-2} : Le contrôleur de la créature ciblée la sacrifie, puis ce joueur crée un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

{-4} : Chaque créature Dragon que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute du héros

{1}{B}{B}

Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affliction malveillante

{B}{B}

Éphémère

R

Morbidité ? Quand vous lancez ce sort, si une créature est morte ce tour-ci, vous pouvez copier l'Affliction malveillante et choisir une nouvelle cible pour la copie. Détruisez la créature non-noire ciblée.

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

Dévorier les humbles

{3}{B}{B}

Éphémère

R

Détruisez chaque créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation

{1}{BP}{BP}

Éphémère

U

((BP) peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)  
Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatale glissade

{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.  
Morbidité ? Cette créature gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduire les croyants au silence

{2}{B}{B}

Éphémère

R

Obstination ? Ce sort coûte {2}{B} de plus à lancer pour chaque cible après la première.  
Exilez n'importe quel nombre de créatures ciblées et toutes les auras qui leur sont attachées.

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

Victime de la nuit

{B}{B}

Éphémère

C

Détruisez la créature non-Vampire, non-Loup-garou, non-Zombie ciblée.

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

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

Douloureux dilemme

{3}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur perd 5 points de vie à moins qu'il ne se débarrasse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aucune pitié

{2}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessures, détruisez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuset de feu

{3}{R}

Enchantement

R

Les créatures Dragon que vous contrôlez gagnent +3/+3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

