

Obosh, le Perce-proie

{3}{BR}{BR}

Créature légendaire : monstruosité et horreur

R

Compagnon ? Votre deck de départ ne contient que des cartes avec des valeurs de mana impaires et des cartes de terrain. (Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la mettre dans votre main depuis l'extérieur de la partie pour {3} lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Si une source avec une valeur de mana impaire que vous contrôlez devait infliger des blessures à un permanent ou à un joueur, elle inflige le double de ces blessures à ce permanent ou ce joueur à la place.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coursier escouflenfer

{4}{R}{R}

Créature : dragon

M

Vol

Quand le Coursier escouflenfer arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre sur le champ de bataille un commandant que vous possédez depuis la zone de commandement. Il acquiert la célérité. Renvoyez-le dans la zone de commandement au début de la prochaine étape de fin.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maralen des Chantematins

{1}{B}{B}

Créature légendaire : elfe et sorcier

R

Les joueurs ne peuvent pas piocher de cartes.

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur perd 3 points de vie, cherche une carte dans sa bibliothèque, la met dans sa main, puis mélange.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acquisition de l'esprit supérieur

{2}{B}{B}

Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Cherchez dans votre bibliothèque une carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

? Mettez une carte que vous possédez en dehors de la partie dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déliquescence cérébrale

{3}{B}{B}



Rituel

C

Détruisez une créature ciblée qui n'est pas enchantée. Elle ne peut pas être régénérée.
Transmutation {1}{B}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}



Rituel

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur cruel

{2}{B}



Rituel

R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus. 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

Précepteur rhytique

{2}{B}



Rituel

R

À moins qu'un joueur quelconque ne paye {2}, cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau impérial

{B}



Rituel

R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur sinistre

{1}{B}{B}



Rituel

M

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez. Vous perdez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Symétrie sournoise

{B}



Rituel

R

Choisissez deux joueurs ciblés. Chacun d'eux cherche une carte dans sa bibliothèque, puis mélange et met cette carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du dragon

{2}{R}



Rituel

C

L'Approche du dragon inflige 3 blessures à chaque adversaire. Vous pouvez exiler l'Approche du dragon et quatre cartes appelées Approche du dragon depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Dragon, mettez-le sur le champ de bataille, puis mélangez.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Approche du dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du dragon

{2}{R}



Rituel

C

L'Approche du dragon inflige 3 blessures à chaque adversaire. Vous pouvez exiler l'Approche du dragon et quatre cartes appelées Approche du dragon depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Dragon, mettez-le sur le champ de bataille, puis mélangez.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Approche du dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du dragon

{2}{R}



Rituel

C

L'Approche du dragon inflige 3 blessures à chaque adversaire. Vous pouvez exiler l'Approche du dragon et quatre cartes appelées Approche du dragon depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Dragon, mettez-le sur le champ de bataille, puis mélangez.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Approche du dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du dragon

{2}{R}



Rituel

C

L'Approche du dragon inflige 3 blessures à chaque adversaire. Vous pouvez exiler l'Approche du dragon et quatre cartes appelées Approche du dragon depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Dragon, mettez-le sur le champ de bataille, puis mélangez.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Approche du dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du dragon

{2}{R}



Rituel

C

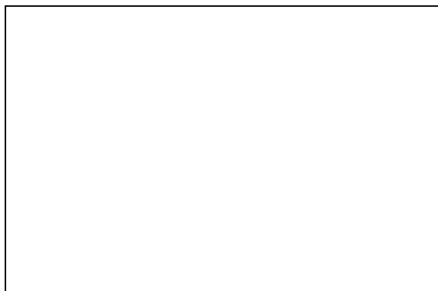
L'Approche du dragon inflige 3 blessures à chaque adversaire. Vous pouvez exiler l'Approche du dragon et quatre cartes appelées Approche du dragon depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Dragon, mettez-le sur le champ de bataille, puis mélangez.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Approche du dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du dragon

{2}{R}



Rituel

C

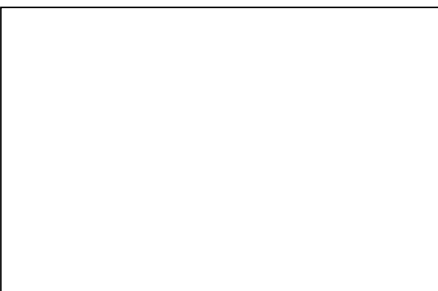
L'Approche du dragon inflige 3 blessures à chaque adversaire. Vous pouvez exiler l'Approche du dragon et quatre cartes appelées Approche du dragon depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Dragon, mettez-le sur le champ de bataille, puis mélangez.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Approche du dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du dragon

{2}{R}



Rituel

C

L'Approche du dragon inflige 3 blessures à chaque adversaire. Vous pouvez exiler l'Approche du dragon et quatre cartes appelées Approche du dragon depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Dragon, mettez-le sur le champ de bataille, puis mélangez.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Approche du dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du dragon

{2}{R}



Rituel

C

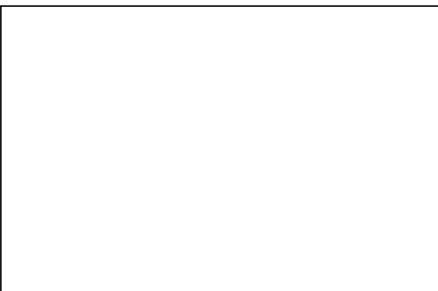
L'Approche du dragon inflige 3 blessures à chaque adversaire. Vous pouvez exiler l'Approche du dragon et quatre cartes appelées Approche du dragon depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Dragon, mettez-le sur le champ de bataille, puis mélangez.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Approche du dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du dragon

{2}{R}



Rituel

C

L'Approche du dragon inflige 3 blessures à chaque adversaire. Vous pouvez exiler l'Approche du dragon et quatre cartes appelées Approche du dragon depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Dragon, mettez-le sur le champ de bataille, puis mélangez.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Approche du dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du dragon

{2}{R}



Rituel

C

L'Approche du dragon inflige 3 blessures à chaque adversaire. Vous pouvez exiler l'Approche du dragon et quatre cartes appelées Approche du dragon depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Dragon, mettez-le sur le champ de bataille, puis mélangez.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Approche du dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du dragon

{2}{R}



Rituel

C

L'Approche du dragon inflige 3 blessures à chaque adversaire. Vous pouvez exiler l'Approche du dragon et quatre cartes appelées Approche du dragon depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Dragon, mettez-le sur le champ de bataille, puis mélangez.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Approche du dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du dragon

{2}{R}



Rituel

C

L'Approche du dragon inflige 3 blessures à chaque adversaire. Vous pouvez exiler l'Approche du dragon et quatre cartes appelées Approche du dragon depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Dragon, mettez-le sur le champ de bataille, puis mélangez.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Approche du dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du dragon

{2}{R}



Rituel

C

L'Approche du dragon inflige 3 blessures à chaque adversaire. Vous pouvez exiler l'Approche du dragon et quatre cartes appelées Approche du dragon depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Dragon, mettez-le sur le champ de bataille, puis mélangez.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Approche du dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du dragon

{2}{R}



Rituel

C

L'Approche du dragon inflige 3 blessures à chaque adversaire. Vous pouvez exiler l'Approche du dragon et quatre cartes appelées Approche du dragon depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Dragon, mettez-le sur le champ de bataille, puis mélangez.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Approche du dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du dragon

{2}{R}



Rituel

C

L'Approche du dragon inflige 3 blessures à chaque adversaire. Vous pouvez exiler l'Approche du dragon et quatre cartes appelées Approche du dragon depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Dragon, mettez-le sur le champ de bataille, puis mélangez.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Approche du dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du dragon

{2}{R}



Rituel

C

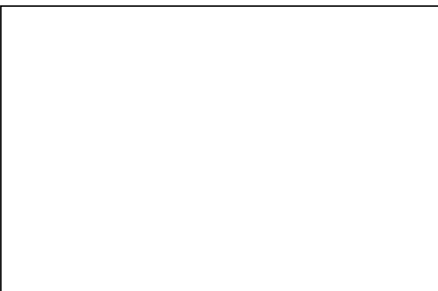
L'Approche du dragon inflige 3 blessures à chaque adversaire. Vous pouvez exiler l'Approche du dragon et quatre cartes appelées Approche du dragon depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Dragon, mettez-le sur le champ de bataille, puis mélangez.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Approche du dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du dragon

{2}{R}



Rituel

C

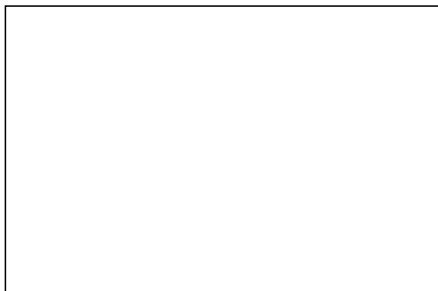
L'Approche du dragon inflige 3 blessures à chaque adversaire. Vous pouvez exiler l'Approche du dragon et quatre cartes appelées Approche du dragon depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Dragon, mettez-le sur le champ de bataille, puis mélangez.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Approche du dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du dragon

{2}{R}



Rituel

C

L'Approche du dragon inflige 3 blessures à chaque adversaire. Vous pouvez exiler l'Approche du dragon et quatre cartes appelées Approche du dragon depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Dragon, mettez-le sur le champ de bataille, puis mélangez.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Approche du dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du dragon

{2}{R}



Rituel

C

L'Approche du dragon inflige 3 blessures à chaque adversaire. Vous pouvez exiler l'Approche du dragon et quatre cartes appelées Approche du dragon depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Dragon, mettez-le sur le champ de bataille, puis mélangez.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Approche du dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du dragon

{2}{R}



Rituel

C

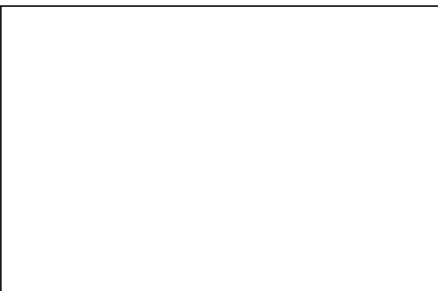
L'Approche du dragon inflige 3 blessures à chaque adversaire. Vous pouvez exiler l'Approche du dragon et quatre cartes appelées Approche du dragon depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Dragon, mettez-le sur le champ de bataille, puis mélangez.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Approche du dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du dragon

{2}{R}



Rituel

C

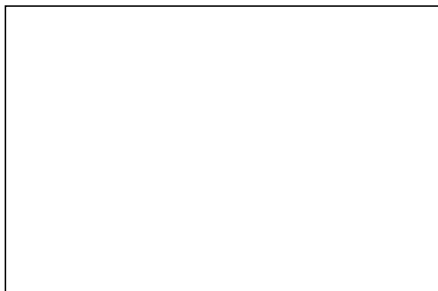
L'Approche du dragon inflige 3 blessures à chaque adversaire. Vous pouvez exiler l'Approche du dragon et quatre cartes appelées Approche du dragon depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Dragon, mettez-le sur le champ de bataille, puis mélangez.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Approche du dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du dragon

{2}{R}



Rituel

C

L'Approche du dragon inflige 3 blessures à chaque adversaire. Vous pouvez exiler l'Approche du dragon et quatre cartes appelées Approche du dragon depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Dragon, mettez-le sur le champ de bataille, puis mélangez.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Approche du dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du dragon

{2}{R}



Rituel

C

L'Approche du dragon inflige 3 blessures à chaque adversaire. Vous pouvez exiler l'Approche du dragon et quatre cartes appelées Approche du dragon depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Dragon, mettez-le sur le champ de bataille, puis mélangez.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Approche du dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du dragon

{2}{R}



Rituel

C

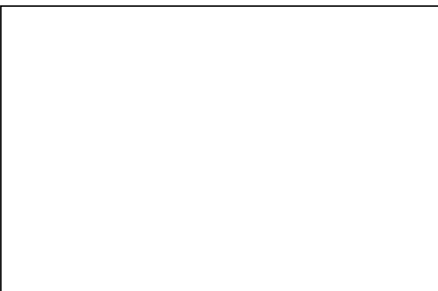
L'Approche du dragon inflige 3 blessures à chaque adversaire. Vous pouvez exiler l'Approche du dragon et quatre cartes appelées Approche du dragon depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Dragon, mettez-le sur le champ de bataille, puis mélangez.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Approche du dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du dragon

{2}{R}



Rituel

C

L'Approche du dragon inflige 3 blessures à chaque adversaire. Vous pouvez exiler l'Approche du dragon et quatre cartes appelées Approche du dragon depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Dragon, mettez-le sur le champ de bataille, puis mélangez.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Approche du dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du dragon

{2}{R}



Rituel

C

L'Approche du dragon inflige 3 blessures à chaque adversaire. Vous pouvez exiler l'Approche du dragon et quatre cartes appelées Approche du dragon depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Dragon, mettez-le sur le champ de bataille, puis mélangez.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Approche du dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du dragon

{2}{R}



Rituel

C

L'Approche du dragon inflige 3 blessures à chaque adversaire. Vous pouvez exiler l'Approche du dragon et quatre cartes appelées Approche du dragon depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Dragon, mettez-le sur le champ de bataille, puis mélangez.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Approche du dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du dragon

{2}{R}



Rituel

C

L'Approche du dragon inflige 3 blessures à chaque adversaire. Vous pouvez exiler l'Approche du dragon et quatre cartes appelées Approche du dragon depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Dragon, mettez-le sur le champ de bataille, puis mélangez.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Approche du dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du dragon

{2}{R}



Rituel

C

L'Approche du dragon inflige 3 blessures à chaque adversaire. Vous pouvez exiler l'Approche du dragon et quatre cartes appelées Approche du dragon depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Dragon, mettez-le sur le champ de bataille, puis mélangez.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Approche du dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du dragon

{2}{R}



Rituel

C

L'Approche du dragon inflige 3 blessures à chaque adversaire. Vous pouvez exiler l'Approche du dragon et quatre cartes appelées Approche du dragon depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Dragon, mettez-le sur le champ de bataille, puis mélangez.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Approche du dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du dragon

{2}{R}



Rituel

C

L'Approche du dragon inflige 3 blessures à chaque adversaire. Vous pouvez exiler l'Approche du dragon et quatre cartes appelées Approche du dragon depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Dragon, mettez-le sur le champ de bataille, puis mélangez.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Approche du dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approche du dragon

{2}{R}



Rituel

C

L'Approche du dragon inflige 3 blessures à chaque adversaire. Vous pouvez exiler l'Approche du dragon et quatre cartes appelées Approche du dragon depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Dragon, mettez-le sur le champ de bataille, puis mélangez.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Approche du dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Risque-tout

{R}



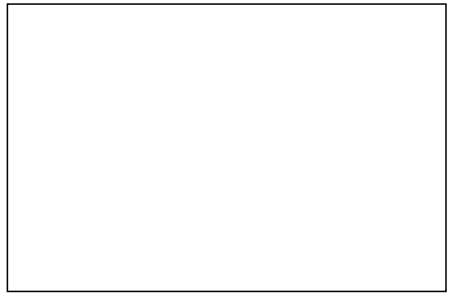
Rituel

R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, défaussez-vous d'une carte au hasard, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cairns sculptés



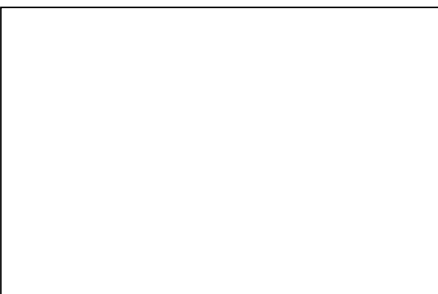
Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appartement de luxe



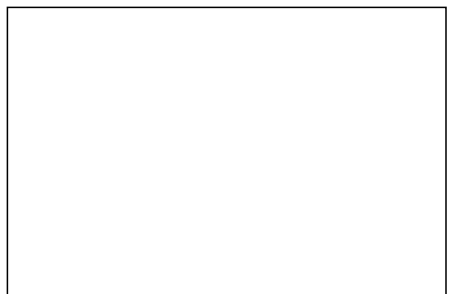
Terrain

R

L'Appartement de luxe arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous n'ayez au moins deux adversaires.
{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

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

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

Désolation



Terrain : marais et montagne

R

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

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

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage fumant



Terrain : marais et montagne

R

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

Le Marécage fumant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage fumant



Terrain : marais et montagne

R

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

Le Marécage fumant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

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

Passage de Marchepeste



Terrain

R

{T} : Ajoutez {B}.

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

Ruines angoissantes



Terrain

R

Au moment où les Ruines angoissantes arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de marais ou de montagne de votre main. Si vous ne le faites pas, les Ruines angoissantes arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

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

Sommet du Crânedragon



Terrain

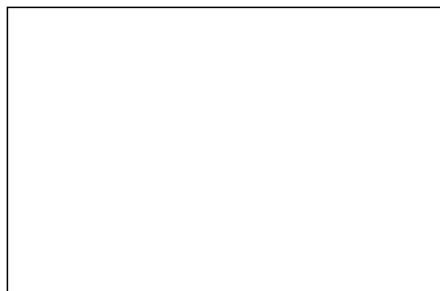
R

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

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

Cachet de Rakkos

{2}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}



Artefact

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

Crypte de mana

{0}



Artefact

M

Au début de votre entretien, jouez à pile ou face. Si vous perdez, la Crypte de mana vous inflige 3 blessures.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant du charbon

{2}



Artefact

C

Le Diamant du charbon arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille prismatique

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

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

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

Monolithe de basalte

{3}



Artefact

U

Le Monolithe de basalte ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

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

{3} : Dégagez le Monolithe de basalte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monolithe sinistre

{2}



Artefact

R

Le Monolithe sinistre ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

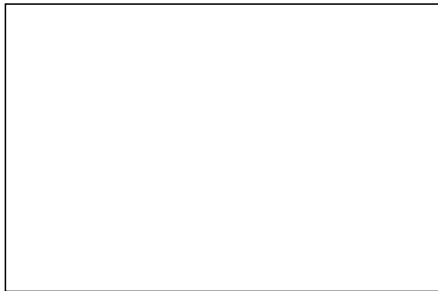
{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.

{4} : Dégagez le Monolithe sinistre.

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

Mox de chrome

{0}



Artefact

R

Empreinte ? Quand le Mox de chrome arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-arteact, non-terrain de votre main.

{T} : Ajoutez un mana d'une des couleurs de la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre psalmodique

{5}



Artefact légendaire

R

Les sorts que vous contrôlez ont remous 4. (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez révéler les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer n'importe quel nombre des cartes révélées ayant le même nom que ce sort sans payer leurs coûts de mana. Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman d'indulgence

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Le Talisman d'indulgence vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}



Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman griffe de souhait

{1}{B}



Artefact

R

Le Talisman griffe de souhait arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, trois marqueurs « souhait ».

{1}, {T}, retirez un marqueur « souhait » du Talisman griffe de souhait : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez-la dans votre main, puis mélangez. Un adversaire acquiert le contrôle du Talisman griffe de souhait. N'activez que pendant votre tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur vampirique

{B}



Éphémère

M

Cherchez dans votre bibliothèque une carte, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

