

Carcasse mécanique torrentielle

{4}{U}{U}

Créature-artefact : construction

M

Flash

Quand la Carcasse mécanique torrentielle arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ciblée depuis votre cimetière sans payer son coût de mana. Si ce sort devait être mis dans votre cimetière, exilez-le à la place.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de notion

{2}{U}{B}

Créature : humain et gremlin

R

Flash

Si un adversaire devait piocher une carte excepté la première qu'il pioche à chacune de ses étapes de pioche, ce joueur passe cette pioche et vous piochez une carte à la place.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ertai revenu à la vie

{2}{U}{B}

Créature légendaire : phyrexien et humain et sorcier

R

Flash

Quand Ertai revenu à la vie arrive sur le champ de bataille, choisissez jusqu'à un ?

? Contrecarrez une cible, sort, capacité activée ou capacité déclenchée. Son contrôleur pioche une carte.

? Détruisez une cible, autre créature ou planeswalker. Son contrôleur pioche une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de suie

{2}{B}{B}


Rituel

R

Détruisez toutes les créatures avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de suie
{2}{B}{B}




Rituel
R

Détruisez toutes les créatures avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anéantissement du jour
{2}{U}

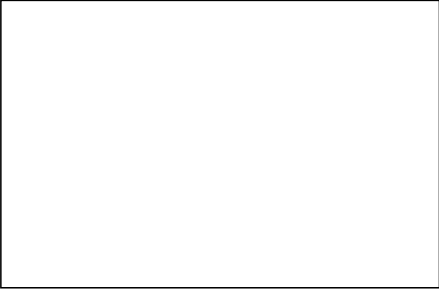


Rituel
R

Chaque joueur mélange sa main et son cimetière avec sa bibliothèque et pioche ensuite sept cartes. Si c'est votre tour, terminez le tour. (Exilez tous les sorts et toutes les capacités de la pile, y compris cette carte. Défaussez-vous de cartes pour revenir à votre taille de main maximale. Les blessures disparaissent et les effets « ce tour-ci » et « jusqu'à la fin du tour » se terminent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anéantissement du jour
{2}{U}




Rituel
R

Chaque joueur mélange sa main et son cimetière avec sa bibliothèque et pioche ensuite sept cartes. Si c'est votre tour, terminez le tour. (Exilez tous les sorts et toutes les capacités de la pile, y compris cette carte. Défaussez-vous de cartes pour revenir à votre taille de main maximale. Les blessures disparaissent et les effets « ce tour-ci » et « jusqu'à la fin du tour » se terminent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anéantissement du jour
{2}{U}



Rituel
R

Chaque joueur mélange sa main et son cimetière avec sa bibliothèque et pioche ensuite sept cartes. Si c'est votre tour, terminez le tour. (Exilez tous les sorts et toutes les capacités de la pile, y compris cette carte. Défaussez-vous de cartes pour revenir à votre taille de main maximale. Les blessures disparaissent et les effets « ce tour-ci » et « jusqu'à la fin du tour » se terminent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anéantissement du jour

{2}{U}

Rituel

R

Chaque joueur mélange sa main et son cimetière avec sa bibliothèque et pioche ensuite sept cartes. Si c'est votre tour, terminez le tour. (Exilez tous les sorts et toutes les capacités de la pile, y compris cette carte. Défaussez-vous de cartes pour revenir à votre taille de main maximale. Les blessures disparaissent et les effets « ce tour-ci » et « jusqu'à la fin du tour » se terminent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anéantissement du jour

{2}{U}

Rituel

R

Chaque joueur mélange sa main et son cimetière avec sa bibliothèque et pioche ensuite sept cartes. Si c'est votre tour, terminez le tour. (Exilez tous les sorts et toutes les capacités de la pile, y compris cette carte. Défaussez-vous de cartes pour revenir à votre taille de main maximale. Les blessures disparaissent et les effets « ce tour-ci » et « jusqu'à la fin du tour » se terminent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anéantissement du jour

{2}{U}

Rituel

R

Chaque joueur mélange sa main et son cimetière avec sa bibliothèque et pioche ensuite sept cartes. Si c'est votre tour, terminez le tour. (Exilez tous les sorts et toutes les capacités de la pile, y compris cette carte. Défaussez-vous de cartes pour revenir à votre taille de main maximale. Les blessures disparaissent et les effets « ce tour-ci » et « jusqu'à la fin du tour » se terminent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anéantissement du jour

{2}{U}

Rituel

R

Chaque joueur mélange sa main et son cimetière avec sa bibliothèque et pioche ensuite sept cartes. Si c'est votre tour, terminez le tour. (Exilez tous les sorts et toutes les capacités de la pile, y compris cette carte. Défaussez-vous de cartes pour revenir à votre taille de main maximale. Les blessures disparaissent et les effets « ce tour-ci » et « jusqu'à la fin du tour » se terminent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Anéantissement du jour

{2}{U}

#### Rituel

R

Chaque joueur mélange sa main et son cimetière avec sa bibliothèque et pioche ensuite sept cartes. Si c'est votre tour, terminez le tour. (Exilez tous les sorts et toutes les capacités de la pile, y compris cette carte. Défaussez-vous de cartes pour revenir à votre taille de main maximale. Les blessures disparaissent et les effets « ce tour-ci » et « jusqu'à la fin du tour » se terminent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Catacombes noyées

#### Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Asile de la Chaîne de Geler

#### Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Chaque joueur pioche une carte et se défausse ensuite d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Catacombes noyées

#### Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Catacombes noyées



Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Champ de ruine



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Champ de ruine : Détruisez un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Chaque joueur cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille, puis mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Catacombes noyées



Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Champ de ruine



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Champ de ruine : Détruisez un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Chaque joueur cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille, puis mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Halle des géants des tempêtes



Terrain

R

Si vous contrôlez au moins deux autres terrains, la Halle des géants des tempêtes arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U}.

{5}{U} : Jusqu'à la fin du tour, la Grotte du dragon de givre devient une créature 7/7 bleue Géant avec parade {3}. C'est toujours un terrain. (À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {3}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Halle des géants des tempêtes



Terrain

R

Si vous contrôlez au moins deux autres terrains, la Halle des géants des tempêtes arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U}.

{5}{U} : Jusqu'à la fin du tour, la Grotte du dragon de givre devient une créature 7/7 bleue Géant avec parade {3}. C'est toujours un terrain. (À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {3}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Marais



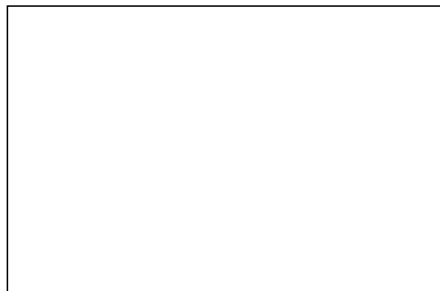
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Marécage aux épaves



Terrain

R

Le Marécage aux épaves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Marécage aux épaves



Terrain

R

Le Marécage aux épaves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Marécage aux épaves



Terrain

R

Le Marécage aux épaves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage aux épaves



Terrain

R

Le Marécage aux épaves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.  
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'eau



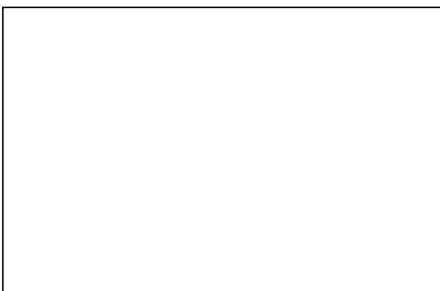
Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Otawara, cité aérienne



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {U}.  
Transfert ? {3}{U}, défaussez-vous d'Otawara, cité aérienne : Renvoyez une cible, artefact, créature, enchantement ou planeswalker, dans la main de son propriétaire. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'eau



Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Passage d'Eauclair



Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclair



Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

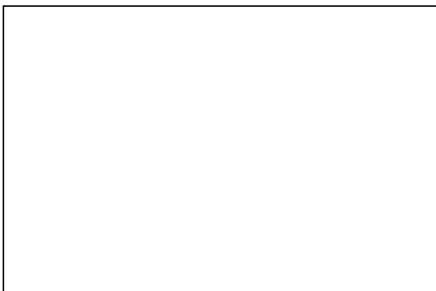
R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narset, déchireuse des voiles

{1}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Narset

R

Aucun adversaire ne peut piocher plus d'une carte par tour.

{-2} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte non-créature non-terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narset, déchireuse des voiles

{1}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Narset

R

Aucun adversaire ne peut piocher plus d'une carte par tour.

{-2} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte non-créature non-terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narset, déchireuse des voiles
{1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Narset
R

Aucun adversaire ne peut piocher plus d’une carte par tour.

{-2} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte non-créature non-terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ashiok, muse des cauchemars
{3}{U}{B}

Planeswalker légendaire : Ashiok
M

{+1} : Créez un jeton de créature 2/3 bleue et noire Cauchemar avec « À chaque fois que cette créature attaque ou bloque, chaque adversaire exile les deux cartes du dessus de sa bibliothèque. »

{-3} : Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire, puis ce joueur exile une carte de sa main.

{-7} : Vous pouvez lancer jusqu’à trois cartes face visible que vos adversaires possèdent depuis l’exil sans payer leur coût de mana.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narset, déchireuse des voiles
{1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Narset
R

Aucun adversaire ne peut piocher plus d’une carte par tour.

{-2} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte non-créature non-terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perturbation jwari
{1}{U}

Éphémère
U

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise sinistre

{3}{B}

Éphémère

R

Vous pouvez payer {1}{B} à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Si le coût de {1}{B} a été payé, un adversaire pioche une carte.

Exilez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}

Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.

Révolte ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise sinistre

{3}{B}

Éphémère

R

Vous pouvez payer {1}{B} à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Si le coût de {1}{B} a été payé, un adversaire pioche une carte.

Exilez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}

Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.

Révolte ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}

Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.

Révolte ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faire disparaître

{1}{U}

Éphémère

C

Victime 1 (Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez sacrifier une créature de force supérieure ou égale à 1. Quand vous faites ainsi, copiez ce sort.)

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge de reminiscences

{2}{U}{U}

Éphémère

R

Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant la quantité de mana dépensée pour lancer ce sort. Mettez deux d'entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire. Flashback {5}{U}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouille temporelle

{6}{U}{U}

Éphémère

R

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion

{1}{U}

Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réprobation

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre sabotage

{1}{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé.  
Surveillez 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réprobation

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vortex de Rona

{U}

Éphémère

U

Kick {2}{B} (Vous pouvez payer {2}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Renvoyez une cible que vous ne contrôlez pas, créature ou planeswalker, dans la main de son propriétaire. Si ce sort a été kické, mettez ce permanent au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vortex de Rona

{U}

Éphémère

U

Kick {2}{B} (Vous pouvez payer {2}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Renvoyez une cible que vous ne contrôlez pas, créature ou planeswalker, dans la main de son propriétaire. Si ce sort a été kické, mettez ce permanent au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la recherche d'Azcantà

{1}{U}

Enchantement légendaire

R

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière. Ensuite, si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière, vous pouvez transformer À la recherche d'Azcantà.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lointain // Distant

{1}{U}

Éphémère

U

&lt;b>Lointain</b>

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

&lt;b>Distant</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

Typhon de requins

{5}{U}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez un jeton de créature X/X bleue Requin avec le vol, X étant la valeur de mana.

Recyclage {X}{U} ({X}{1}{U}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez le Typhon de requins, créez un jeton de créature X/X bleue Requin avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Typhon de requins

{5}{U}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, créez un jeton de créature X/X bleue Requin avec le vol, X étant la valeur de mana.

Recyclage {X}{1}{U} ({X}{1}{U}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez le Typhon de requins, créez un jeton de créature X/X bleue Requin avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur brisecoque

{5}{U}{U}

Créature : kraken et horreur

R

Flash

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

À chaque fois que vous lancez un sort, choisissez jusqu'à l'un ?

? Renvoyez un sort ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.

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

7/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kalitas, traître des Ghet

{2}{B}{B}

Créature légendaire : vampire et guerrier

M

Lien de vie

Si une créature non-jeton qu'un adversaire contrôle devait mourir, exilez cette carte à la place et créez un jeton de créature noir 2/2 Zombie.

{2}{B}, sacrifiez un autre vampire ou zombie : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur Kalitas, traître de Ghet.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx du dernier mot

{5}{U}{U}

Créature : sphinx

M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Vol

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évènement d'extinction{3}{B}

RituelRChoisissez pair ou impair. Exilez chaque créature ayant une valeur de mana de la qualité choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées{B}

RituelRUn 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

Évènement d'extinction{3}{B}

RituelRChoisissez pair ou impair. Exilez chaque créature ayant une valeur de mana de la qualité choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées{B}

RituelRUn 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

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

Rayon affaiblissant

{B}

Éphémère

U

Une créature ciblée gagne -4/-1 jusqu'à la fin du tour. Si cette créature est blanche, elle gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Sylex de filigrane

{2}

Artefact légendaire

R

{T} : Mettez un marqueur « pétrole » sur Le Sylex de filigrane.  
{T}, sacrifiez Le Sylex de filigrane : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « pétrole » sur Le Sylex de filigrane.  
{T}, retirez dix marqueurs « pétrole » parmi les permanents que vous contrôlez et sacrifiez Le Sylex de filigrane : Il inflige 10 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayon affaiblissant

{B}

Éphémère

U

Une créature ciblée gagne -4/-1 jusqu'à la fin du tour. Si cette créature est blanche, elle gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

S&#039;agripper à la poussière

{B}



Éphémère

U

Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c&#039;était une carte de créature, vous gagnez 3 points de vie. Sinon, vous piochez une carte.

Échappée ? {3}{B}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d&#039;échappée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Botte dédaigneuse

{1}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4 ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

S&#039;agripper à la poussière

{B}



Éphémère

U

Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c&#039;était une carte de créature, vous gagnez 3 points de vie. Sinon, vous piochez une carte.

Échappée ? {3}{B}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d&#039;échappée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast