

Kardur, fléau du domeskar

{2}{B}{R}

Créature légendaire : démon et berserker

U

Quand Kardur, fléau du domeskar arrive sur le champ de bataille, jusqu'à votre prochain tour, les créatures que vos adversaires contrôlent attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible. À chaque fois qu'une créature attaquante meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre solennel

{4}

Créature-artefact : golem

R

Quand cette créature 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 cette créature meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerf bruni

{3}

Créature-artefact : élan

U

{3}, sacrifiez cette créature : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archifielleux de la dépravation

{3}{B}{B}

Créature : démon

R

Vol
Au début de l'étape de fin de chaque adversaire, ce joueur choisit jusqu'à deux créatures qu'il contrôle, puis il sacrifie le reste.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseuse de titans

{4}{B}

Créature : humain et guerrier

R

Au début de l'étape de fin de chaque joueur, si aucune créature n'est morte ce tour-ci, la Chasseuse de titans inflige 4 blessures à ce joueur.

{1}{B}, sacrifiez une créature : Vous gagnez 4 points de vie.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire

{1}{B}{B}

Créature : vampire et shaman

U

Vol

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon d'offresang

{3}{B}{B}

Créature : démon

R

Vol

Au début de votre entretien, le joueur ciblé pioche une carte et perd 1 point de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Persécuteur indulgent

{3}{B}{B}

Créature : démon

R

Vol

Au début de votre entretien, piochez une carte à moins qu'un adversaire ciblé ne sacrifie une créature ou ne paie 3 points de vie.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Primordial sépulcral
{5}{B}{B}



Créature : avatar

R

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

Quand le Primordial sépulcral arrive sur le champ de bataille, pour chaque adversaire, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, sous votre contrôle, jusqu'à une carte de créature ciblée du cimetière de ce joueur.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangromancienne
{2}{B}{B}



Créature : vampire et shaman

R

Vol

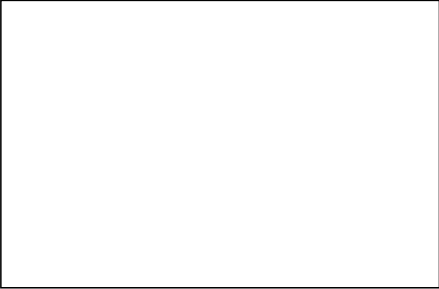
À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, vous pouvez gagner 3 points de vie.

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, vous pouvez gagner 3 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rakshasa avilisseur
{4}{B}{B}



Créature : démon

R

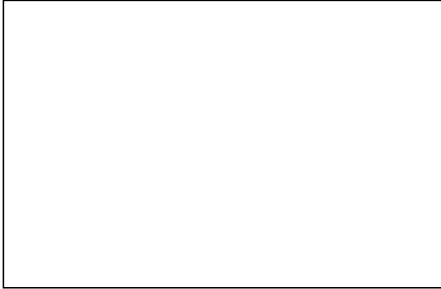
À chaque fois que le Rakshasa avilisseur attaque, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis le cimetière du joueur défenseur.

Encore {6}{B}{B} ({6}{B}{B}), exilez cette carte de votre cimetière : Pour chaque adversaire, créez une copie jeton qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Elle acquiert la célérité. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre à la faux
{4}{B}{B}



Créature : spectre

R

Vol

À chaque fois que le Spectre à la faux inflige des blessures de combat à un joueur, chaque adversaire se défausse d'une carte. Chaque joueur qui s'est défaussé d'une carte ayant la valeur de mana le plus élevé parmi les cartes défaussées de cette manière perd un nombre de points de vie égal à cette valeur de mana.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse mécanique combustible

{4}{R}{R}

Créature-artefact : construction

M

Initiative

Quand la Carcasse mécanique combustible arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé peut vous faire piocher trois cartes. Si le joueur ne le fait pas, vous meulez trois cartes, puis la Carcasse mécanique combustible inflige à ce joueur un nombre de blessures égal à la valeur de mana totale de ces cartes.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force magmatique

{5}{R}{R}{R}

Créature : élémental

R

Au début de chaque entretien, la Force magmatique inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabes du feu dévastateur

{3}{R}

Créature : diable

R

Quand les Diabes du feu dévastateur arrivent sur le champ de bataille et au début de votre entretien, choisissez un joueur au hasard. Ce joueur exile une carte d'éphémère ou de rituel depuis son cimetière. Copiez cette carte. Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Furie de géode

{4}{R}{R}

Créature : élémental

R

Initiative

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, incitez chaque créature que le joueur ciblé contrôle. (Jusqu'à votre prochain tour, ces créatures attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant tectonique

{2}{R}{R}

Créature : élémental et géant

R

À chaque fois que le Géant tectonique attaque ou devient la cible d'un sort qu'un adversaire contrôle, choisissez l'un ?

? Le Géant tectonique inflige 3 blessures à chaque adversaire.

? Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Choisissez l'une d'elles. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kazuul, Tyran des Falaises

{3}{R}{R}

Créature légendaire : ogre et guerrier

U

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle attaque, si vous êtes le joueur défenseur, créez un jeton de créature 3/3 rouge Ogre à moins que le contrôleur de cette créature ne paie {3}.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin des rues

{2}{R}

Créature : gobelin et shaman

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taquineur effronté

{4}{R}

Créature : gobelin

R

Indestructible

À chaque fois que le Taquineur effronté subit des blessures, il inflige autant de blessures à un adversaire ciblé.

{2}{R}, {T} : Le Taquineur effronté se bat contre une autre créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thermo-alchimiste

{1}{R}

Créature : humain et shaman

C

Défenseur

{T} : Le Thermo-alchimiste inflige 1 blessure à chaque adversaire.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, dégagez le Thermo-alchimiste.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kaervek l'impitoyable

{5}{B}{R}

Créature légendaire : humain et shaman

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, Kaervek l'impitoyable inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de ce sort à n'importe quelle cible.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisée Poing-de-tempête

{B}{R}

Créature : humain et chevalier

R

Menace

Au début de votre entretien, chaque joueur pioche une carte et perd 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement profane

{X}{B}{B}

Rituel

R

Choisissez deux ?

? Un joueur ciblé perd X points de vie.

? Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

? Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.

? Jusqu'à X créatures ciblées acquièrent la peur jusqu'à la fin du tour. (Elles ne peuvent pas être bloquées excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragage de la fondrière

{3}{B}

Rituel

R

Chaque adversaire choisit une carte de créature dans son cimetière. Mettez ces cartes sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lire dans les os

{2}{B}

Rituel

C

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous perdez 2 points de vie. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le prix de l'ambition

{3}{B}

Rituel

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrir l'essaim

{1}{B}

Rituel

C

Détruisez une cible, créature ou enchantement, qu'un adversaire contrôle. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Règne de l'Abîme

{4}{B}{B}

Rituel

R

Chaque joueur sacrifie une créature. Créez un jeton de créature X/X noire Démon avec le vol, X étant la force totale des créatures sacrifiées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphonner l'esprit

{3}{B}

Rituel

C

Chaque autre joueur se défausse d'une carte. Vous piochez une carte pour chaque carte défaussée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang

{B}{B}

Rituel

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempête mortelle

{4}{B}{B}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Chaque joueur perd un nombre de points de vie égal au nombre de créatures qu'il contrôlait qui ont été détruites de cette manière.

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

Explosion de richesses

{5}{R}

Rituel

U

Piochez une carte, puis chaque autre joueur peut piocher une carte. À chaque fois qu'une carte est piochée de cette manière, l'Explosion de richesses inflige 5 blessures à un adversaire ciblé choisi au hasard parmi vos adversaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence ardente

{2}{R}{R}

Rituel

R

Choisissez trois. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.
? La Confluence ardente inflige 1 blessure à chaque créature.
? La Confluence ardente inflige 2 blessures à chaque adversaire.
? Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geyser de mana

{3}{R}{R}

Rituel

C

Ajoutez {R} pour chaque terrain engagé que vos adversaires contrôlent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mirage de haine

{3}{R}

Rituel

U

Choisissez jusqu'à deux créatures ciblées que vous ne contrôlez pas. Pour chacune de ces créatures, créez un jeton qui est une copie de cette créature. Ces jetons acquièrent la célérité. Exilez-les au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crassier en fusion

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Mettez un marqueur « stock » sur le Crassier en fusion.
{1}, retirez X marqueurs « stock » du Crassier en fusion : Ajoutez X manas de n'importe quelle combinaison de {B} et/ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes du Sacrifice

Terrain

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hall de sang stensien

Terrain

R

{T} : Ajoutez {1} à votre réserve.
{3}{B}{R}, {T} : Le Hall de sang stensien inflige 2 blessures à un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de cendres



Terrain

C

Les Landes de cendres arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



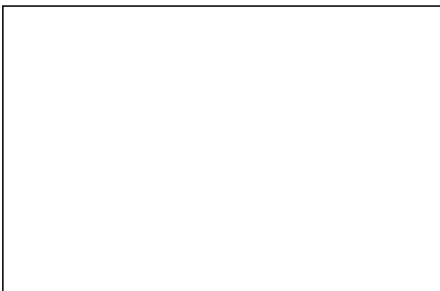
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage fumant



Terrain : marais et montagne

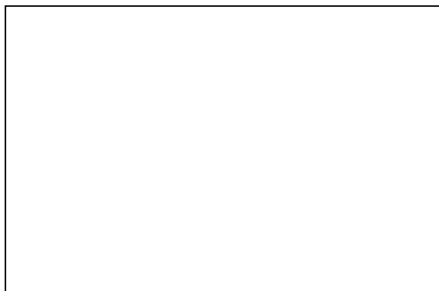
R

(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

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



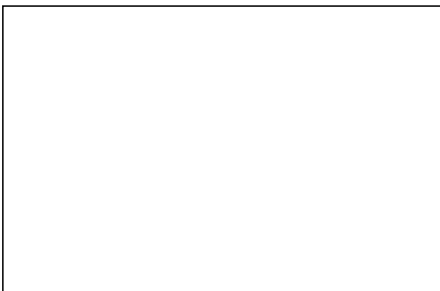
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



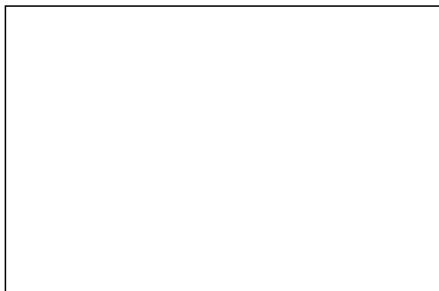
Terrain de base : montagne

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



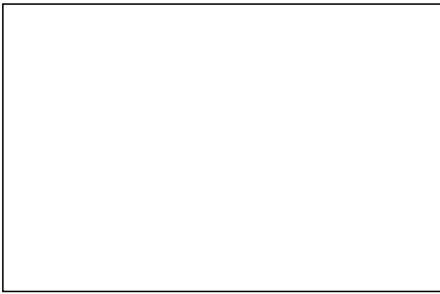
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



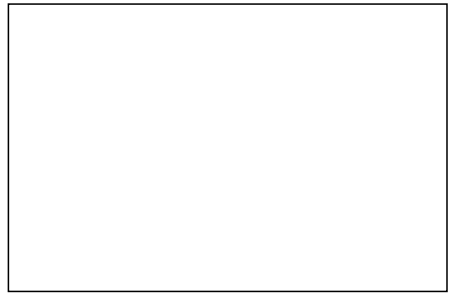
Terrain de base : montagne

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

Paysage myriadaire



Terrain

U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge d'Akoum



Terrain

U

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Tour de commandement



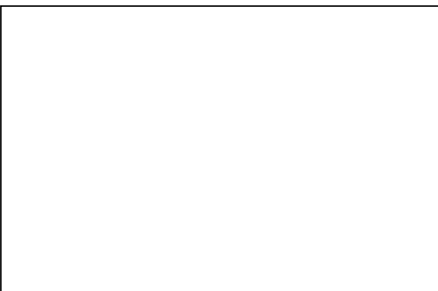
Terrain

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

Volcan d'Urborg



Terrain

U

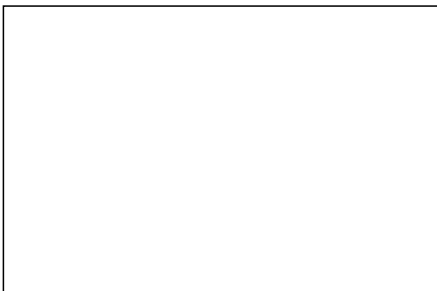
Le Volcan d'Urborg arrive sur le champ de bataille engagé.

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

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

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'annihilation

{1}



Artefact

C

{T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'annihilation : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
Quand la Bombe à sortilèges d'annihilation est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

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

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

Cachet de Rakdos

{2}

Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joyau convoité

{6}

Artefact

R

Quand le Joyau convoité arrive sur le champ de bataille, piochez trois cartes.
{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.
À chaque fois qu'au moins une créature qu'un adversaire contrôle vous attaque et n'est pas bloquée, ce joueur pioche trois cartes et acquiert le contrôle du Joyau convoité. Dégagez-le.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lithoforce usée

{3}

Artefact

U

La Lithoforce usée arrive sur le champ de bataille engagée.

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

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

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

Ob Nixilis ravivé

{3}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Nixilis

M

{+1} : Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

{-3} : Détruisez une créature ciblée.

{-8} : Un adversaire ciblé gagne un emblème avec « À chaque fois qu'un joueur pioche une carte, vous perdez 2 points de vie. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasement d'âme

{2}{B}

Éphémère

R

Chaque adversaire sacrifie une créature ou un planeswalker avec le coût converti de mana le plus élevé parmi les créatures et les planeswalkers qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fissuration

{1}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? La Fissuration inflige 3 blessures à une créature ciblée.

? Détruisez un artefact ciblé.

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

Ricochet incontrôlé

{2}{R}{R}

Éphémère

R

Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour le sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Copiez ensuite ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Rakdos

{B}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

? Détruisez un artefact ciblé.

? Chaque créature inflige 1 blessure à son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle de Malfégor

{3}{B}{R}

Éphémère

C

Le Souffle de Malfégor inflige 5 blessures à chaque adversaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désintégration illicite

{1}{B}{R}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Si vous contrôlez un artefact, la Désintégration illicite inflige 3 blessures au contrôleur de cette créature.

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

Invocation de l'oiseau-soleil

{5}{R}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort depuis votre main, révéléz les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant la valeur de mana de ce sort. Vous pouvez lancer une carte avec une valeur de mana inférieur ou égale à X révélée de cette manière sans payer son coût de mana. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Théâtre des horreurs

{1}{B}{R}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, exiliez la carte du dessus de votre bibliothèque.
Pendant votre tour, si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci, vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts parmi les cartes exilées par le Théâtre des horreurs.
{3}{R} : Le Théâtre des horreurs inflige 1 blessure à une cible, adversaire ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepte des dieux jumeaux

{3}{R}{R}

Enchantement

R

Flash

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions de dépit

{2}{BR}{BR}

Enchantement

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

