

Valgavoth, herseur d'âmes

{2}{B}{R}



Créature légendaire : ancêtre et démon

M

Flying

Parade ? Payez 2 points de vie.

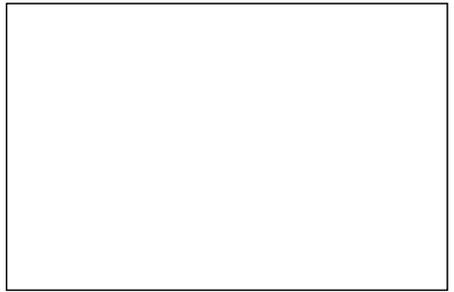
À chaque fois qu'un adversaire perd des points de vie pour la première fois pendant chacun de ses tours, mettez un marqueur +1/+1 sur Valgavoth, herseur d'âmes et piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artiste de sang

{1}{B}



Créature : vampire

U

À chaque fois que l'Artiste de sang ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

0/1

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

Chercheur de sang

{1}{B}



Créature : vampire et shaman

C

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous pouvez faire que ce joueur perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Constricteur tenace

{4}{B}

Créature : zombie et serpent

R

Au début de l'entretien de chaque adversaire, il perd 1 point de vie et vous mettez un marqueur -1/-1 sur jusqu'à une créature ciblée qu'il contrôle.

Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre du massacre

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

Créature : phyrexian et guivre

M

Quand la Guivre du massacre arrive sur le champ de bataille, les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, ce joueur perd 2 points de vie.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détisseuse de destin

{3}{B}

Créature-enchantement : mégère

R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, la Détisseuse de destin inflige 1 blessure à ce joueur.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Massacreuse

{3}{B}{B}

Créature légendaire : humain et assassin

R

Menace

Quand La Massacreuse arrive sur le champ de bataille, chaque autre créature gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. À chaque fois qu'une créature meurt ce tour-ci, chaque créature autre que La Massacreuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchand gris d'Asphodèle

{3}{B}{B}

Créature : zombie

U

Quand le Marchand gris d'Asphodèle arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd X points de vie, X étant votre dévotion au noir. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière. (Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nattes, cauchemar éveillé

{1}{B}{B}

Créature légendaire : cheval de cauchemar

R

Au début de votre étape de fin, vous pouvez sacrifier un artefact, une créature, un enchantement, un terrain ou un planeswalker. Si vous faites ainsi, chaque adversaire peut sacrifier un permanent qui partage un type de carte avec lui. Pour chaque adversaire qui ne fait pas ainsi, ce joueur perd 2 points de vie et vous piochez une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moissonneuse de belladone

{3}{B}

Créature : elfe et shaman

R

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, ce joueur perd 1 point de vie. Mettez un marqueur +1/+1 sur la Moissonneuse de belladone.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble Falkenrath

{3}{B}

Créature : vampire et noble

U

Vol
À chaque fois que le Noble Falkenrath ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Opportuniste morbide

{2}{B}



Créature : humain et gremlin

U

À chaque fois qu'au moins une autre créature meurt, piochez une carte. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Syr Konrad, le Sinistre

{3}{B}{B}



Créature légendaire : humain et chevalier

U

À chaque fois qu'une autre créature meurt, ou qu'une carte de créature est mise dans un cimetière depuis autre part que le champ de bataille, ou qu'une carte de créature quitte votre cimetière, Syr Konrad, le Sinistre inflige 1 blessure à chaque adversaire.

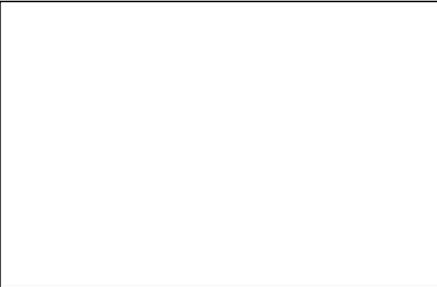
{1}{B} : Chaque joueur meule une carte. (Il met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite de Kederekt

{B}



Créature : horreur

R

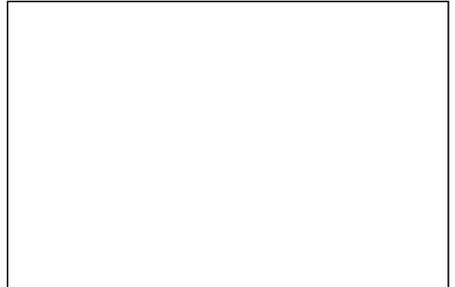
À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, si vous contrôlez un permanent rouge, vous pouvez faire que le Parasite de Kederekt inflige 1 blessure à ce joueur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Athlète vedette

{1}{R}{R}



Créature : humain et guerrier

R

Menace

À chaque fois que l'Athlète vedette attaque, choisissez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé. Son contrôleur peut le sacrifier. S'il ne le fait pas, l'Athlète vedette inflige 5 blessures à ce joueur.

Blitz {3}{R} (Si vous lancez ce sort pour son coût de blitz, il acquiert la célérité et « Quand cette créature meurt, piochez une carte. » Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.)

3/2

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

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

Férocidonte déchaîné

{2}{R}

Créature : dinosaure

R

Menace

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, le Férocidonte déchaîné inflige 1 blessure au contrôleur de cette créature.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gremlin au flamboiement barbelé

{3}{R}

Créature : gremlin

R

Initiative, célérité

À chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour du mana, si le Gremlin au flamboiement barbelé est engagé, ce joueur ajoute un mana de n'importe quel type que ce terrain a produit. Puis ce terrain inflige 1 blessure à ce joueur.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire joviale

{2}{R}

Créature : humain et sorcier

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, l'Incendiaire joviale inflige un nombre de blessures égal à sa force à ce joueur.

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peur de brûler vif

{4}{R}{R}

Créature-enchantement : cauchemar

U

Quand la Peur de brûler vif arrive, elle inflige 4 blessures à chaque adversaire.

Délire ? À chaque fois qu'une source que vous contrôlez inflige des blessures non-combat à un adversaire, s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes dans votre cimetière, la Peur de brûler vif inflige cette quantité de blessures à une créature ciblée que ce joueur contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor exigeant

{1}{R}

Créature : humain et clerc

R

À chaque fois qu'un adversaire active une capacité d'un artefact, d'une créature ou d'un terrain sur le champ de bataille, si ce n'est pas une capacité de mana, le Mentor exigeant inflige 2 blessures à ce joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taquineur effronté

{4}{R}

Créature : goblin

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

Casse-fiole la redoutable

{1}{B}{R}

Créature légendaire : goblin et berserker **M**

À chaque fois que vous lancez votre premier sort chaque tour, choisissez un adversaire au hasard. Casse-fiole la redoutable inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de ce sort à ce joueur ou à un planeswalker que ce joueur contrôle.

Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabie du carnage

{1}{B}{R}

Créature : diable **U**

À chaque fois qu'un joueur sacrifie un permanent, le Diabie du carnage inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

3/3

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

Florian, seigneur voldaren

{1}{B}{R}

Créature légendaire : vampire et noble **R**

Initiative

Au début de votre deuxième phase principale, regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant la quantité totale de points de vie que vos adversaires ont perdus ce tour-ci. Exilez une de ces cartes et mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Vous pouvez jouer la carte exilée ce tour-ci.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Le Seigneur de la Souffrance

{3}{B}{R}

Créature légendaire : humain et assassin

M

Menace

Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie. À chaque fois qu'un joueur lance son premier sort à chaque tour, choisissez un autre joueur ciblé. Le Seigneur de la Souffrance inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de ce sort au joueur choisi.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kærvek l'impitoyable

{5}{B}{R}

Créature légendaire : humain et shaman

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, Kærvek 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

Mogis, dieu du Massacre

{2}{B}{R}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au noir et au rouge est inférieure à sept, Mogis n'est pas une créature.

Au début de l'entretien de chaque adversaire, Mogis inflige 2 blessures à ce joueur à moins qu'il ne sacrifie une créature.

7/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rakdos, seigneur des émeutes

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

Créature légendaire : démon

M

Vous ne pouvez pas lancer ce sort à moins qu'un adversaire ait perdu des points de vie ce tour-ci.

Vol, piétinement

Les sorts de créature que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer pour chaque 1 point de vie que vos adversaires ont perdu ce tour-ci.

6/6

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

Bonneteau sadique

{4}{B}

Rituel

R

En commençant par le prochain adversaire dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit une créature que vous ne contrôlez pas. Détruisez les créatures choisies.

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

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

Éclairer la piste

{2}{R}



Rituel

U

Spectacle {R}

Exilez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes.

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

Prix à gagner

{1}{R}



Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.
Piochez deux cartes. Si la carte défaussée n'était pas une carte de terrain, le Prix à gagner inflige 2 blessures à chaque adversaire.

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

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

Canyon croupissant



Terrain : marais et montagne

R

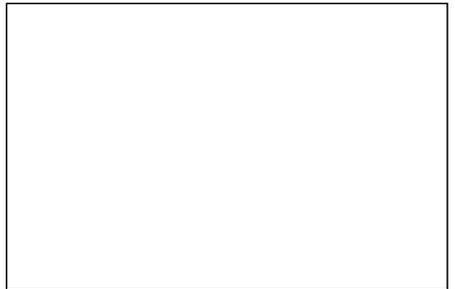
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Le Canyon croupissant arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage (2) ((2), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts d'Ombresang



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispensaire de l'envoûteuse



Terrain

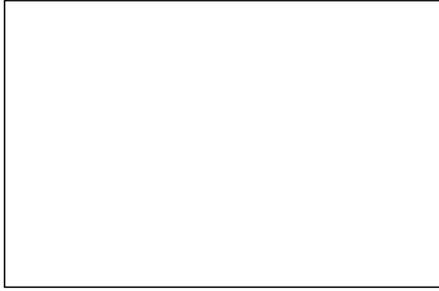
R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Un commandant ciblé acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire



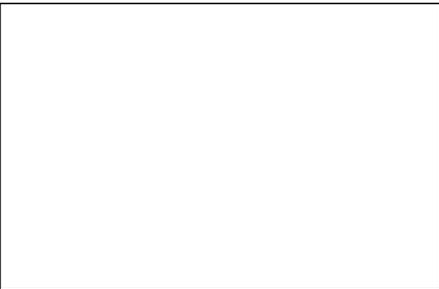
Terrain

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 sauvages en évolution



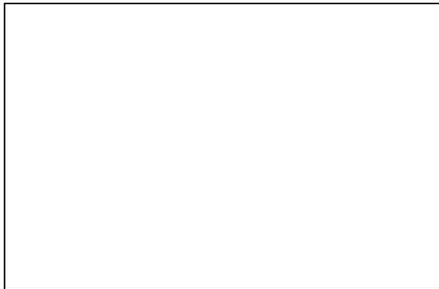
Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge de Shiv



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}{R}, {T} : La Gorge de Shiv inflige 1 blessure à chaque adversaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



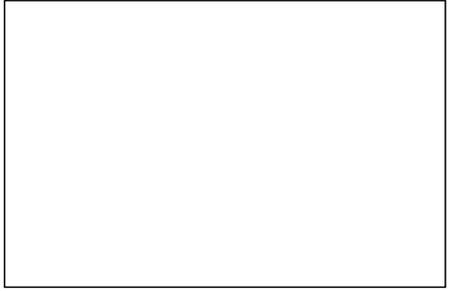
Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes cendreuses



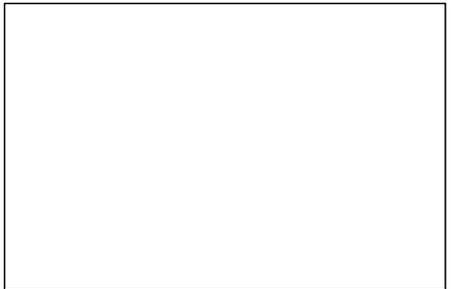
Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.
Recyclage de terrain de base {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

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
{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

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais envahi par les sangsues



Terrain : marais

U

{(T) : Ajoutez {B}.}

Le Marais envahi par les sangsues arrive sur le champ de bataille engagé.

{B}, {T} : Chaque adversaire perd 1 point de vie. N'activez que si vous contrôlez au moins deux permanents noirs.

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

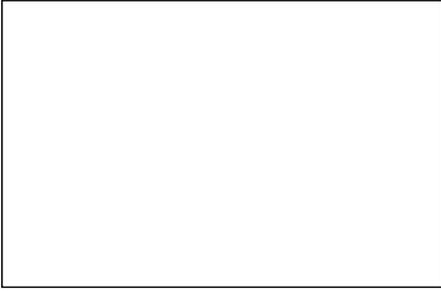
R

{(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

Marécage géothermique



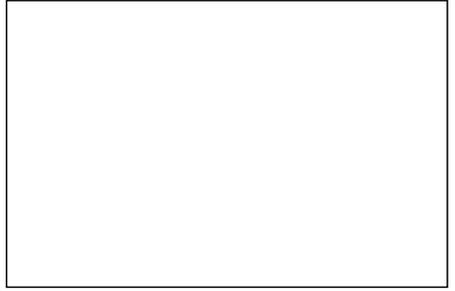
Terrain : marais et montagne **C**

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

Le Marécage géothermique arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

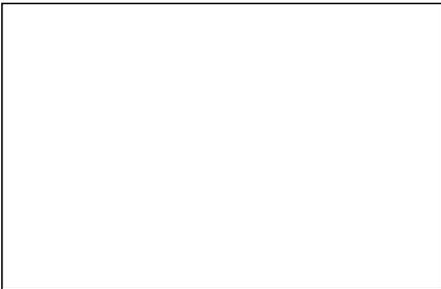


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

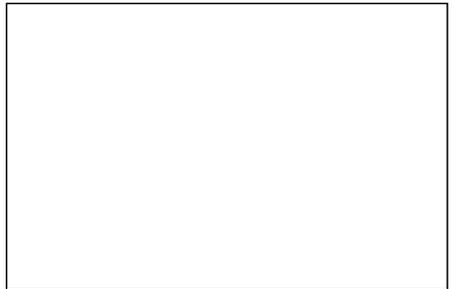


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



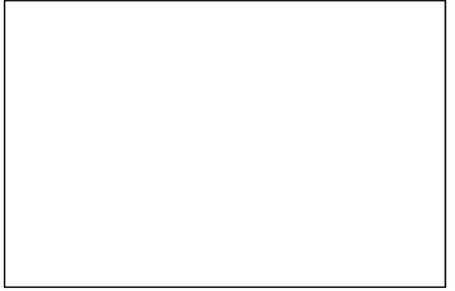
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines angoissantes



Terrain

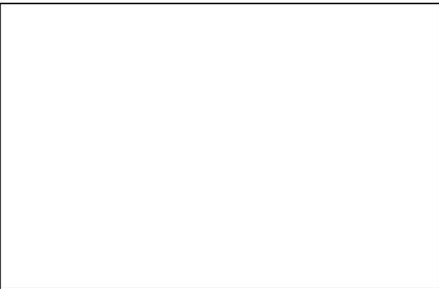
R

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

Pic souillé



Terrain

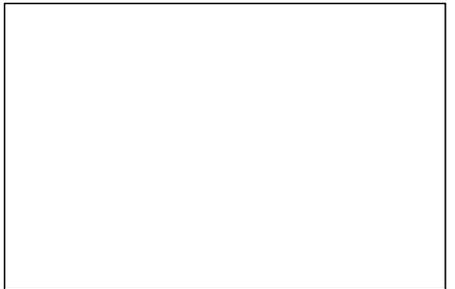
U

{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

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

Temple de la fausse divinité



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terre de Rochépine



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

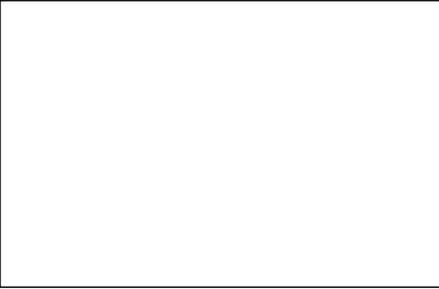
Le Terre de Rochépine arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {R}.

{R}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si un adversaire a subi au moins 7 blessures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

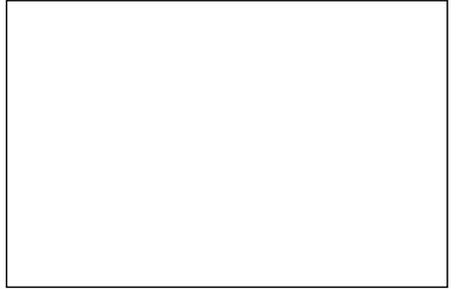
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



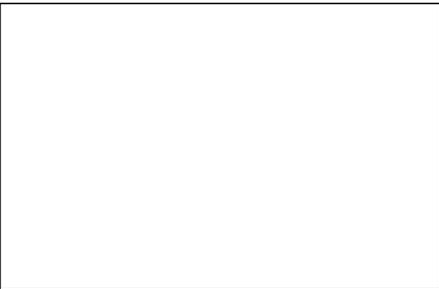
Artefact

U

{T} : Ajoutez (C){C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



Terrain

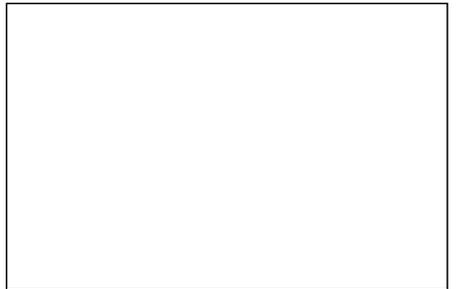
R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachez 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

Cachet de Rakdos

{2}



Artefact

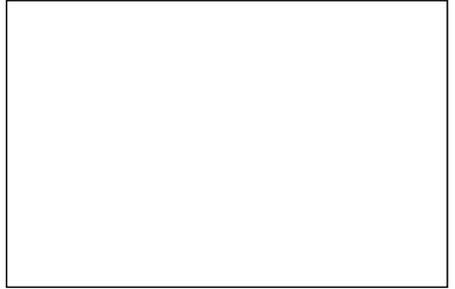
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : équipement

U

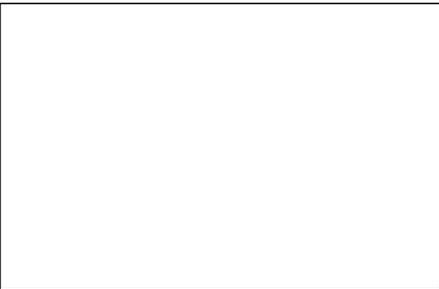
La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collier de basilic

{1}



Artefact : équipement

R

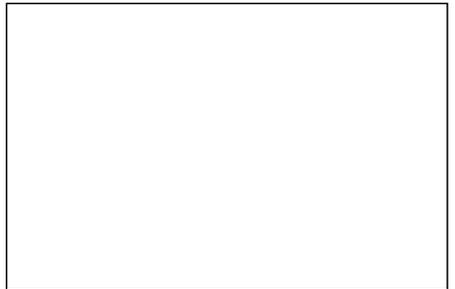
La créature équipée a le contact mortel et le lien de vie. (Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire. Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

Équipement {2} {2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit

{2}



Artefact

U

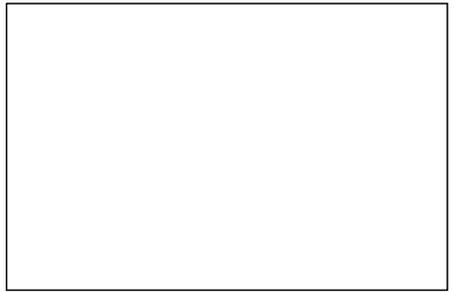
{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Planche de spiritisme

{2}



Artefact

R

Morbidité ? Au début de chaque étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, mettez un marqueur « âme » sur la Planche de spiritisme.

{T} : Ajoutez X manas de la couleur de votre choix, X étant le nombre de marqueurs « âme » sur la Planche de spiritisme. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'éphémère, de rituel, de démon et d'esprit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urne de pensée

{2}



Artefact

U

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

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque de Griselbrand

{1}{B}{B}

Artefact légendaire : équipement

R

La créature équipée a le vol et le lien de vie.

À chaque fois que la créature équipée meurt, vous pouvez payer X points de vie, X étant sa force. Si vous faites ainsi, piochez X cartes.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte sanguinolent

{2}{B}

Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise infernale

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peine suspendue

{3}{B}

Éphémère

R

Détruisez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Ce joueur perd 3 points de vie. Exilez la Peine suspendue avec trois marqueurs « temps » sur elle.

Suspension 3 ? {1}{B} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {1}{B} et l'exiler avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana.)

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

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

Affres

{B}{B}{R}

Éphémère

R

Détruisez une cible, artefact, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion du souvenir

{2}{B}

Enchantement

U

Quand le Bastion du souvenir arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corridor orné de piques // Fosse de torture

{3}{R}

Enchantement : pièce

R

(Vous pouvez lancer la moitié de votre choix. Cet accès se déverrouille sur le champ de bataille. Au moment où vous pourriez lancer un rituel, vous pouvez payer le coût de mana d'un accès verrouillé pour le déverrouiller.)

 {3}{R}

Quand vous déverrouillez cet accès, créez trois jetons de créature 1/1 rouge Diable avec « Quand cette créature meurt, elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast
 {3}{R}

Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures non-combat à un adversaire, elle inflige autant de blessures plus 2 à la place.

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

Fléau de l'enchantement

{1}{R}

Enchantement

R

Au début de votre étape de fin, l'enchantement ciblé inflige un nombre de blessures égal à sa valeur de mana à son contrôleur à moins que ce joueur ne le sacrifie.

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

