

Sauron, le Seigneur des Anneaux

{5}{U}{B}{R}

Créature légendaire : avatar et horreur

M

Quand vous lancez ce sort, amassez des orques 5, meulez cinq cartes, puis renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature depuis votre cimetière.

Piétinement

À chaque fois qu'un commandant qu'un adversaire contrôle meurt, l'Anneau vous tente.

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arachne, tisseuse de l'effroi

{3}{B}

Créature légendaire : araignée et démon

R

À chaque fois qu'une créature non-jeton qu'un adversaire contrôle meurt, exilez-la.

{2}{B}, mettez une carte de créature exilée par Arachne, tisseuse de l'effroi dans le cimetière de son propriétaire : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur Arachne. Piochez une carte.

{X}{1}{B} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle et engagée, une carte de créature avec une valeur de mana de X ciblée exilée par Arachne.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abominable bête vorace

{4}{B}{B}

Créature : drakôn et bête

U

Vol

Quand l'Abominable bête vorace arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire sacrifie une créature. Créez un jeton Nourriture pour chaque créature sacrifiée de cette manière. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécuteur impitoyable

{2}{B}

Créature : orque et guerrier

U

Quand l'Exécuteur impitoyable arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie une créature.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll de Khazad-dûm

{5}{B}

Créature : troll

C

Le Troll de Khazad-dûm ne peut pas être bloqué excepté par trois créatures ou plus.

Recyclage de marais {1} {1}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandant des assiégeants

{3}{R}{R}

Créature : goblin

R

Quand le Commandant des assiégeants arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

{1}{R}, sacrifiez un goblin : Le Commandant des assiégeants inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chipeur de trésor

{2}{R}

Créature : goblin et gredin

R

À chaque fois qu'un adversaire engage un artefact pour du mana, acquérez le contrôle de cet artefact jusqu'à la fin de votre prochain tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cratérier goblin

{1}{R}

Créature : goblin et guerrier

U

{1}, sacrifiez le Cratérier goblin : Choisissez l'un ? Le Cratérier goblin inflige 2 blessures à une créature ciblée.

? Détruisez un permanent non-terrain incolore ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon à la caverne au trésor

{7}{R}{R}

Créature : dragon

R

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant le plus grand nombre d'artefacts qu'un adversaire contrôle. Vol, piétinement, célérité. À chaque fois que le Dragon à la caverne au trésor inflige des blessures de combat à un joueur, vous créez un jeton Trésor pour chaque artefact que ce joueur contrôle.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau du trône

{4}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

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

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

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon de Tertrépine

{5}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

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

7/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin des rues

{2}{R}

Créature : gobelin et shaman

U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelins sciaphiles
{3}{R}{R}

Créature : goblin
R

Menace

Quand les Gobelins sciaphiles arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière sans payer son coût de mana. Si ce sort devait être mis dans votre cimetière, exilez-la à la place.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Colère
{3}{R}

Créature : incarnation
U

Célérité

Tant que La Colère est dans votre cimetière et que vous contrôlez une montagne, les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grishnákh, instigateur effronté
{2}{R}

Créature légendaire : goblin et soldat
U

Quand Grishnákh, instigateur effronté arrive sur le champ de bataille, amassez des orques 2. Quand vous faites ainsi, jusqu'à la fin du tour, acquérez le contrôle d'une créature non-légendaire ciblée qu'un adversaire contrôle de force inférieure ou égale à la force de l'armée amassée. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître de siège orque
{2}{R}

Créature : orque et soldat
R

Piétinement

Les autres orques et les gobelins que vous contrôlez ont le piétinement.

À chaque fois que le Maître de siège orque attaque, il gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mammouth de guerre déchaîné
{5}{R}{R}

Créature : éléphant
R

Piétinement

Recyclage {X}{2}{R} ({X}{2}{R}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez le Mammouth de guerre déchaîné, détruisez jusqu'à X artefacts ciblés.

9/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstruosité du lac
{4}{U}

Créature légendaire : kraken
R

Quand la Monstruosité du lac arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {5}. Si vous faites ainsi, engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent, puis mettez un marqueur « étourdissement » sur chacune de ces créatures. (Si un permanent avec un marqueur « étourdissement » devait devenir dégagé, retirez-lui en un à la place.)

Recyclage d'ile {2} ({2}), défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'ile, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan de la fournaise
{4}{R}{R}

Créature : géant
R

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

À chaque fois que le Titan de la fournaise arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, il inflige 3 blessures réparties comme vous le désirez entre une, deux ou trois cibles.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pirates d'Umbar
{3}{U}

Créature : humain et pirate
R

{2}{U} : Un goblin, un orque ou un pirate ciblé ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

À chaque fois que les Pirates d'Umbar infligent des blessures de combat à un joueur, amassez des orques 3. (Mettez trois marqueurs +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un orque. Si vous ne contrôlez pas d'armée, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Orque et Armée.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charognard de la Moria

{1}{B}{R}

Créature : orque et gredin

R

Contact mortel, célérité

{T}, défaussez-vous d'une carte : Piochez une carte. Si la carte défaussée était une carte de créature, amassez des orques 1. (Mettez un marqueur +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un orque. Si vous ne contrôlez pas d'armée, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Orque et Armée.)

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Bouche de Sauron

{3}{U}{B}

Créature légendaire : humain et conseiller

U

Quand La Bouche de Sauron arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé meule trois cartes. Puis, amassez des orques X, X étant le nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans le cimetière de ce joueur. (Mettez X marqueurs +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un orque. Si vous ne contrôlez pas d'armée, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Orque et Armée.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gríma, valet de pied de Saruman

{2}{U}{B}

Créature légendaire : humain et conseiller

R

Gríma, valet de pied de Saruman ne peut pas être bloqué. À chaque fois que Gríma inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte d'éphémère ou de rituel. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana. Ce joueur met ensuite les cartes exilées qui n'ont pas été lancées de cette manière au-dessous de sa bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Balrog de la Moria

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

Créature légendaire : avatar et démon

R

Piétinement, célérité

Quand Le Balrog de la Moria meurt, vous pouvez l'exiler. Quand vous faites ainsi, pour chaque adversaire, exilez jusqu'à une créature ciblée que ce joueur contrôle.

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

Quand vous recyclez Le Balrog de la Moria, créez deux jetons Trésor.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Preneuse d'otage

{2}{U}{B}

Créature : humain et pirate

R

Quand la Preneuse d'otage arrive sur le champ de bataille, exiliez une autre cible, créature ou artefact, jusqu'à ce que la Preneuse d'otage quitte le champ de bataille. Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour lancer ce sort.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur des Nazgûl

{3}{U}{B}

Créature légendaire : apparition et noble

R

Vol

Les apparitions que vous contrôlez ont la protection contre les porteurs de l'Anneau.

À chaque fois que vous lancez un sort éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 3/3 noire Apparition avec la menace. Puis si vous contrôlez au moins neuf apparitions, les apparitions que vous contrôlez ont une force et endurance de base de 9/9 jusqu'à la fin du tour.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saruman, la Main Blanche

{1}{U}{B}{R}

Créature légendaire : avatar et sorcier

M

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, amassez des orques X, X étant la valeur de mana de ce sort. (Mettez X marqueurs +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un orque. Si vous ne contrôlez pas d'armée, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Orque et Armée.)

Les gobelins et les orques que vous contrôlez ont parade {2}.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de notion

{2}{U}{B}

Créature : humain et gredin

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

Croupissement

{2}{B}{B}

Rituel

R

Toutes les créatures gagnent -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort vivante

{3}{B}{B}

Rituel

M

Chaque joueur exile toutes les cartes de créature de son cimetière, puis sacrifie toutes les créatures qu'il contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées de cette manière.

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

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

Réanimation

{B}

Rituel

M

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi

{R}

Rituel

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

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

Analyse en profondeur

{3}{U}

Rituel

U

Un joueur ciblé pioche deux cartes.

Flashback ? {1}{U}, payez 3 points de vie. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur de l''accordeur de souhaits

{4}{U}{U}

Rituel

U

Piochez quatre cartes.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trahison d''sengard

{2}{U}

Rituel

C

Mettez jusqu''à une carte d''éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Amassez des orques 2. (Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C''est aussi un orque.

Si vous ne contrôlez pas d''armée, créez d''abord un jeton de créature 0/0 noire Orque et Armée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Subjuguer les hobbits

{5}{U}{U}

Rituel

R

Acquérez le contrôle de chaque créature non-commandant avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil du dragon

{4}{B}{R}

Rituel

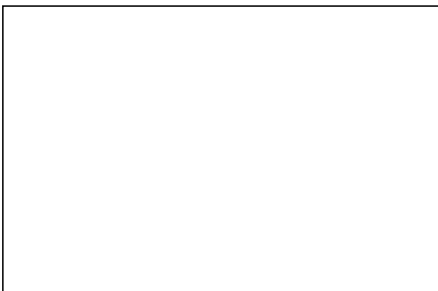
R

Créez un jeton de créature 6/6 noire et rouge Dragon avec le vol, la menace et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, acquérez le contrôle d''un artefact ciblé que ce joueur contrôle. » Flashback {6}{B}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraire des ténèbres

{3}{U}{B}



Rituel

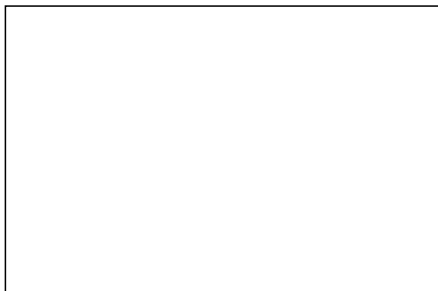
U

Chaque joueur meule deux cartes. Ensuite, vous mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature depuis un cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard vigilant

{2}{B}{R}



Rituel

R

Exilez la carte du dessus de la bibliothèque de chaque joueur. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour les lancer.
Flashback {2}{B}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recrutement de Saruman

{X}{U}{R}



Rituel

R

Amassez des orques X. Meulez X cartes. Vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à X parmi elles sans payer son coût de mana. (Pour amasser des orques X, mettez X marqueurs +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un orque. Si vous ne contrôlez pas d'armée, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Orque et Armée.)
Flashback? {3}{U}{R}, exilez X cartes depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trop avidement, trop profondément

{5}{B}{R}



Rituel

R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à chaque autre créature.

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

Chutes de soufre



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

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

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

Dépression engloutie



Terrain : île et marais

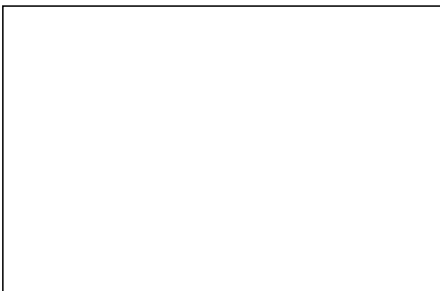
R

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

La Dépression engloutie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire asphyxié



Terrain

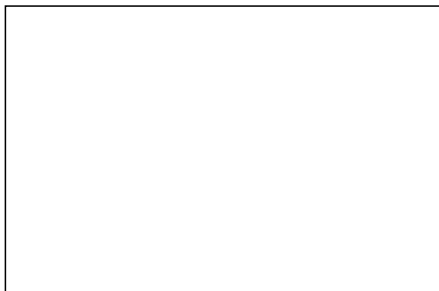
R

Au moment où l'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'île ou de marais de votre main. Si vous ne le faites pas, l'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : 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

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

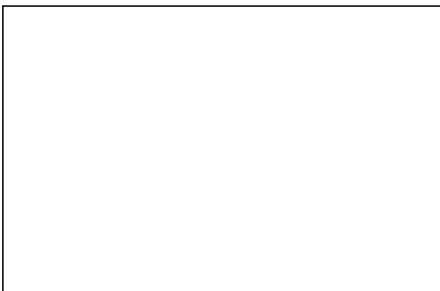
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



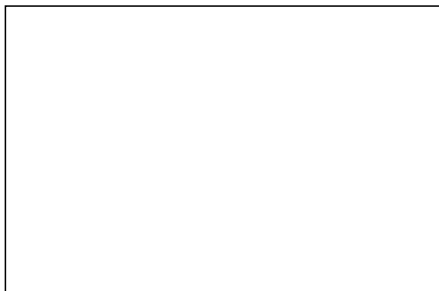
Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : 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

Lacis pyrogel



Terrain

R

Au moment où le Lacis pyrogel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'île ou de montagne de votre main. Si vous ne le faites pas, le Lacis pyrogel arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U} 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



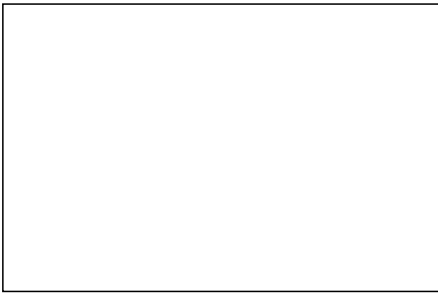
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

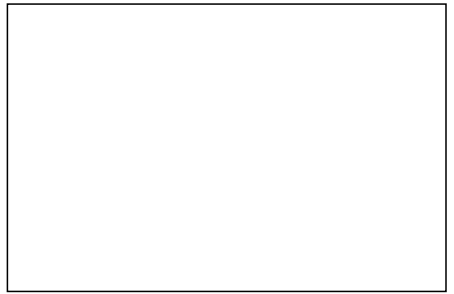
U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phare abandonné



Terrain

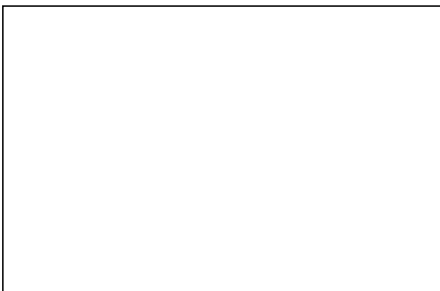
R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{U}{R}, {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière souterraine



Terrain

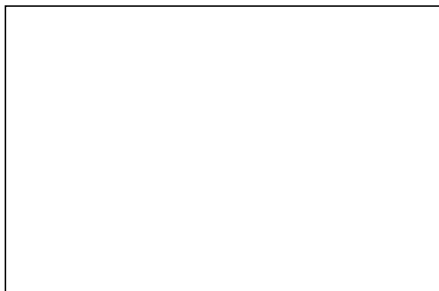
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vous inflige 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

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

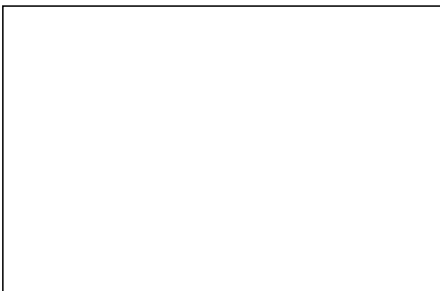
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

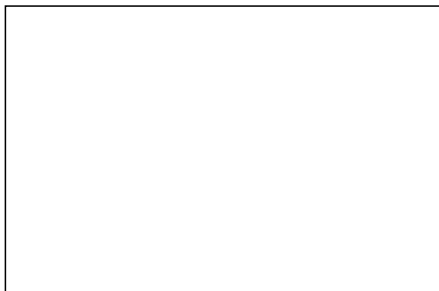
C

{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

Voie de l'Ascendance



Terrain

C

La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}



Artefact

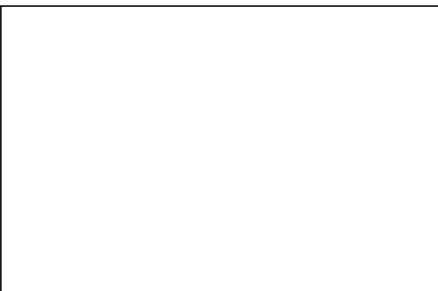
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant

{0}



Artefact

U

Multikick {2}

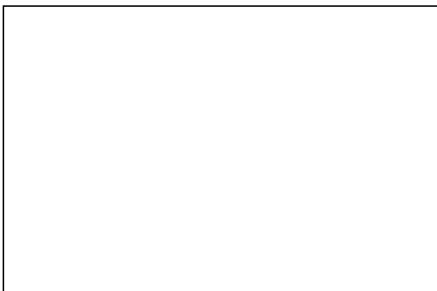
Cet artefact arrive avec, sur lui, un marqueur "charge" pour chaque fois qu'il a été kické.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur "charge" sur cet artefact.

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

La Porte Noire

{0}



Terrain légendaire : porte

R

Au moment où La Porte Noire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 3 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.

{1}{B}, {T} : Choisissez un joueur qui a le total de points de vie le plus élevé ou qui partage le total de points de vie le plus élevé. Une créature ciblée ne peut pas être bloquée par les créatures que ce joueur contrôle ce tour-ci.

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

Pierre de l'Esprit {2}

Artefact U

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

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

Relique de Sauron	{4}
Artefact {T} : Ajoutez deux manas de n'importe quelle combinaison de {U}, {B} et/ou {R}. {3}, {T} : Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte.	R

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.

Magick the Gathering © Wizards of the Coast

Chute amère

{3}{B}

Éphémère

U

Ce sort coûte {3} de moins à lancer s'il cible une créature qui a subi des blessures ce tour-ci. Détruisez une créature ciblée. Son contrôleur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alchimie interdite

{2}{U}

Éphémère

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste dans votre cimetière. Flashback {6}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frisson de probabilité

{1}{R}

Éphémère

M

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte. Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour. Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fait ou fiction

{3}{U}

Éphémère

U

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez un tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance des corbeaux

{3}{B}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, le contrôleur de cette créature perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scruter

{U}

Éphémère

C

Surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impetus brillant

{2}{R}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et est incitée. (Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)

À chaque fois que la créature enchantée attaque, vous créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inscription ardente

{2}{R}



Enchantement

U

Quand l'Inscription ardente arrive sur le champ de bataille, l'Anneau vous tente.
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, l'Inscription ardente inflige 2 blessures à chaque adversaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dans les ténèbres les lier

{2}{U}{B}{R}



Enchantement : saga

R

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après IV.)

I, II, III ? Créez un jeton de créature 3/3 noire Apparition avec la menace. L'Anneau vous tente.

IV ? Pour chaque adversaire, acquérez le contrôle de jusqu'à une créature ciblée que ce joueur contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures. Elles acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.
L'Anneau vous tente.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast