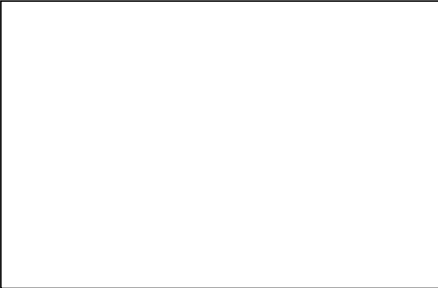


Ombre de la mort {B}



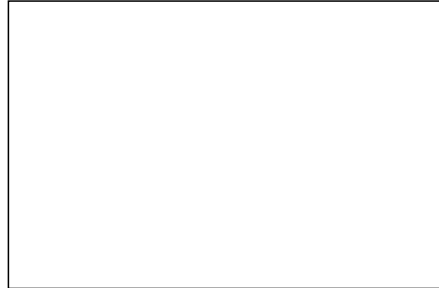
Créature : avatar R

L'Ombre de la mort gagne -X/-X, X étant votre total de points de vie.

13/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de la mort {B}




Créature : avatar R

L'Ombre de la mort gagne -X/-X, X étant votre total de points de vie.

13/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de la mort {B}




Créature : avatar R

L'Ombre de la mort gagne -X/-X, X étant votre total de points de vie.

13/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de la mort {B}



Créature : avatar R

L'Ombre de la mort gagne -X/-X, X étant votre total de points de vie.

13/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canaliseuse de la rage du dragon

{R}



Créature : humain et shaman

U

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)

Délire ? Tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, la Canaliséeuse de la rage du dragon gagne +2/+2, a le vol et attaque à chaque combat si possible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canaliseuse de la rage du dragon

{R}



Créature : humain et shaman

U

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)

Délire ? Tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, la Canaliséeuse de la rage du dragon gagne +2/+2, a le vol et attaque à chaque combat si possible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canaliseuse de la rage du dragon

{R}



Créature : humain et shaman

U

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)

Délire ? Tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, la Canaliséeuse de la rage du dragon gagne +2/+2, a le vol et attaque à chaque combat si possible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canaliseuse de la rage du dragon

{R}



Créature : humain et shaman

U

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)

Délire ? Tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, la Canaliséeuse de la rage du dragon gagne +2/+2, a le vol et attaque à chaque combat si possible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ragavan, habile chapardeur

{R}



Créature légendaire : singe et pirate

M

À chaque fois que Ragavan, habile chapardeur inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor et exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte. Précipitation {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et revient dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ragavan, habile chapardeur

{R}



Créature légendaire : singe et pirate

M

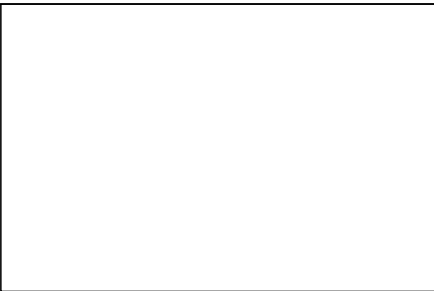
À chaque fois que Ragavan, habile chapardeur inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor et exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte. Précipitation {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et revient dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ragavan, habile chapardeur

{R}



Créature légendaire : singe et pirate

M

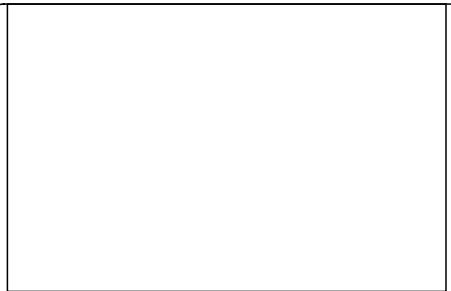
À chaque fois que Ragavan, habile chapardeur inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor et exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte. Précipitation {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et revient dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ragavan, habile chapardeur

{R}



Créature légendaire : singe et pirate

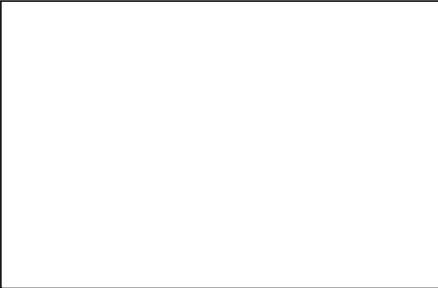
M

À chaque fois que Ragavan, habile chapardeur inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor et exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer cette carte. Précipitation {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et revient dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchetueur de registres {1}{U}



Créature : oiseau et conseiller R

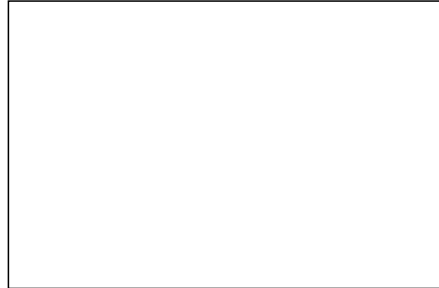
Vol

À chaque fois qu'un joueur lance son deuxième sort à chaque tour, le Déchetueur de registres connive. (Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchetueur de registres {1}{U}



Créature : oiseau et conseiller R


Vol

À chaque fois qu'un joueur lance son deuxième sort à chaque tour, le Déchetueur de registres connive. (Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchetueur de registres {1}{U}



Créature : oiseau et conseiller R


Vol

À chaque fois qu'un joueur lance son deuxième sort à chaque tour, le Déchetueur de registres connive. (Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchetueur de registres {1}{U}



Créature : oiseau et conseiller R

Vol

À chaque fois qu'un joueur lance son deuxième sort à chaque tour, le Déchetueur de registres connive. (Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kroxax, titan de la Soif de mort

{B}{R}

Créature légendaire : ancêtre et géant

M

Quand Kroxax arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins qu'il ne se soit échappé.

À chaque fois que Kroxax arrive sur le champ de bataille ou attaque, chaque adversaire se défausse d'une carte, puis chaque adversaire qui ne s'est pas défaussé d'une carte non-terrain de cette manière perd 3 points de vie.

Échappée ? {B}{R}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}

Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kroxax, titan de la Soif de mort

{B}{R}

Créature légendaire : ancêtre et géant

M

Quand Kroxax arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins qu'il ne se soit échappé.

À chaque fois que Kroxax arrive sur le champ de bataille ou attaque, chaque adversaire se défausse d'une carte, puis chaque adversaire qui ne s'est pas défaussé d'une carte non-terrain de cette manière perd 3 points de vie.

Échappée ? {B}{R}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}

Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.

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

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

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

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

Itération expressive

{U}{R}



Rituel

U

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez l'une d'elles dans votre main, mettez l'une d'elles
au-dessous de votre bibliothèque, et exilez l'une d'elles.
Vous pouvez jouer la carte exilée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Itération expressive

{U}{R}



Rituel

U

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez l'une d'elles dans votre main, mettez l'une d'elles
au-dessous de votre bibliothèque, et exilez l'une d'elles.
Vous pouvez jouer la carte exilée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Itération expressive

{U}{R}



Rituel

U

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez l'une d'elles dans votre main, mettez l'une d'elles
au-dessous de votre bibliothèque, et exilez l'une d'elles.
Vous pouvez jouer la carte exilée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Itération expressive

{U}{R}



Rituel

U

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez l'une d'elles dans votre main, mettez l'une d'elles
au-dessous de votre bibliothèque, et exilez l'une d'elles.
Vous pouvez jouer la carte exilée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cheminées à vapeur // Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

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

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

R

{{T}} : Ajoutez {B} ou {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

Cheminées à vapeur // Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

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

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

R

{{T}} : Ajoutez {B} ou {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

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



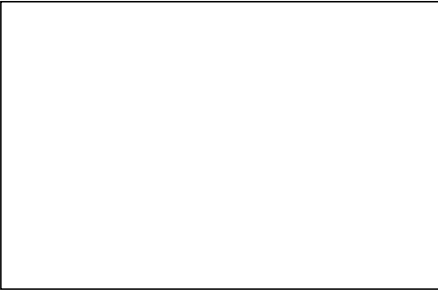
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



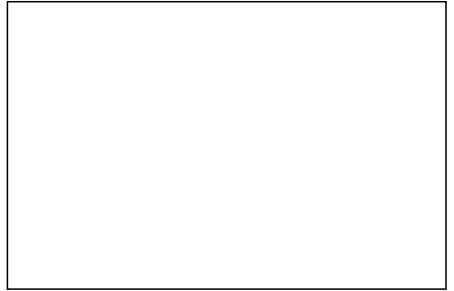
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

Babiole de Mishra

{0}



Artefact

U

{T}, sacrifiez la Babiole de Mishra : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole de Mishra

{0}



Artefact

U

{T}, sacrifiez la Babiole de Mishra : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole de Mishra

{0}



Artefact

U

{T}, sacrifiez la Babiole de Mishra : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole de Mishra

{0}

Artefact

U

{T}, sacrifiez la Babiole de Mishra : Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaleur impie

{R}

Éphémère

C

La Chaleur impie inflige 2 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

Délire ? La Chaleur impie inflige 6 blessures à la place s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaleur impie

{R}

Éphémère

C

La Chaleur impie inflige 2 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

Délire ? La Chaleur impie inflige 6 blessures à la place s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaleur impie

{R}

Éphémère

C

La Chaleur impie inflige 2 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

Délire ? La Chaleur impie inflige 6 blessures à la place s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaleur impie

{R}

Éphémère

C

La Chaleur impie inflige 2 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

Délire ? La Chaleur impie inflige 6 blessures à la place s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Kolaghan

{1}{B}{R}

Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

? Un joueur ciblé se défausse d'une carte.

? Détruisez un artefact ciblé.

? Le Commandement selon Kolaghan inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Kolaghan

{1}{B}{R}

Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

? Un joueur ciblé se défausse d'une carte.

? Détruisez un artefact ciblé.

? Le Commandement selon Kolaghan inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyade dans le loch

{U}{B}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Contrecarrez un sort ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière de son contrôleur.

? Détruisez une créature ciblée ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyade dans le loch

{U}{B}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Contrecarrez un sort ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière de son contrôleur.

? Détruisez une créature ciblée ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyade dans le loch

{U}{B}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Contrecarrez un sort ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière de son contrôleur.

? Détruisez une créature ciblée ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyade dans le loch

{U}{B}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Contrecarrez un sort ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière de son contrôleur.

? Détruisez une créature ciblée ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déculottée

{1}{U}

Enchantement

R

Flash


Quand la Déculottée arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

Les créatures perdent toutes leurs capacités.

Au début de l'étape de fin, sacrifiez la Déculottée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déculottée {1}{U}



Enchantement R

Flash


Quand la Déculottée arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

Les créatures perdent toutes leurs capacités.

Au début de l'étape de fin, sacrifiez la Déculottée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourach, chantrefroi {1}{B}



Créature légendaire : humain et clerc M

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

Protection contre le blanc

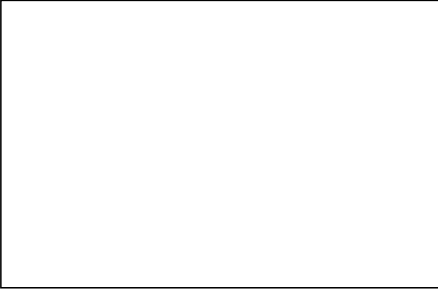
À chaque fois qu'un adversaire se défait d'une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur Tourach, chantrefroi.

Quand Tourach arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, un adversaire ciblé se défait de deux cartes au hasard.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déculottée {1}{U}



Enchantement R

Flash

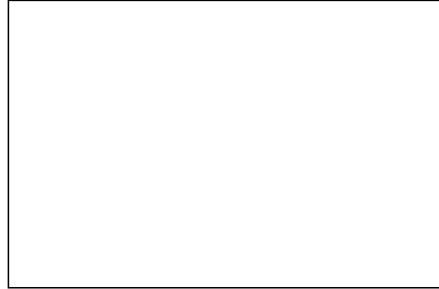
Quand la Déculottée arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

Les créatures perdent toutes leurs capacités.

Au début de l'étape de fin, sacrifiez la Déculottée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourach, chantrefroi {1}{B}



Créature légendaire : humain et clerc M

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

Protection contre le blanc

À chaque fois qu'un adversaire se défait d'une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur Tourach, chantrefroi.

Quand Tourach arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, un adversaire ciblé se défait de deux cartes au hasard.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jegantha, la Source

{4}{RG}

Créature légendaire : élémental et élan

R

Compagnon - Aucune carte de votre deck de départ n'a plus d'un même symbole de mana dans son coût de mana. (Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la mettre dans votre main depuis l'extérieur de la partie pour {3} lorsque vous pourriez lancer un rituel.)
{T} : Ajoutez {WUBRG}. Ce mana ne peut pas être utilisé pour payer des coûts de mana génériques.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explosifs artificiels

{X}

Artefact

R

Solarisation

{2}, sacrifiez les Explosifs artificiels : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur les Explosifs artificiels.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explosifs artificiels

{X}

Artefact

R

Solarisation

{2}, sacrifiez les Explosifs artificiels : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur les Explosifs artificiels.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne guide-âmes

{1}

Artefact

U

Quand cet artefact arrive, exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

{T}, sacrifiez cet artefact : Exilez le cimetière de chaque adversaire.

{1}, {T}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne guide-âmes

{1}



Artefact

U

Quand cet artefact arrive, exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

{T}, sacrifiez cet artefact : Exilez le cimetière de chaque adversaire.

{1}, {T}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispute mystique

{2}{U}



Éphémère

U

Ce sort coûte {2} de moins à lancer s'il cible un sort bleu. Contrearez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère d'amortissement

{2}



Artefact

U

Si un terrain est engagé pour au moins deux manas, il produit {C} à la place de n'importe quel autre type et quantité.

Chaque sort lancé par un joueur coûte {1} de plus à lancer pour chaque autre sort lancé par ce joueur ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percesort

{U}



Éphémère

C

Contrearez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percesort

{U}



Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}



Éphémère

C

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}



Éphémère

C

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast