

Escouflenfer d'acier

{6}



Créature-artefact : dragon

R

Vol

{2} : L'Escouflenfer d'acier gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

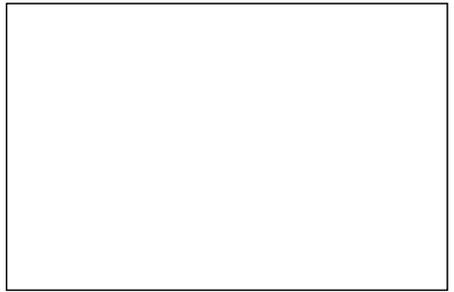
{X} : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana de X dont le contrôleur a subi des blessures de combat par l'Escouflenfer d'acier ce tour-ci. N'activez qu'une seule fois par tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morguesort

{2}



Créature-artefact : phyrexian et horreur

R

{UP} : Remplacez une cible du sort ou de la capacité ciblée par le Morguesort.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine guivréteinte

{6}



Créature-artefact : phyrexian et guivre

M

Contact mortel, lien de vie

Quand la Machine guivréteinte meurt, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le contact mortel et un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le lien de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre solennel

{4}



Créature-artefact : golem

R

Quand le Simulacre solennel 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 le Simulacre solennel meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

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

Oblitérateur phyrexian

{B}{B}{B}{B}



Créature : phyrexian et horreur

M

Piétinement

À chaque fois qu'une source inflige des blessures à l'Oblitérateur phyrexian, le contrôleur de cette source sacrifie autant de permanents.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlegueule

{4}{B}



Créature : élémental

U

Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)

Quand le Hurlegueule arrive sur le champ de bataille, détruisez la créature non-artefact, non-noire ciblée.

Évocation {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeur d'Oona

{1}{B}



Créature : peuple fée et gredin

R

Vol

Défaussez-vous d'une carte : Le Rôdeur d'Oona gagne -2/-0 jusqu'à la fin du tour. N'importe quel joueur peut activer cette capacité.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan des tombes {4}{B}{B}



Créature : géant M

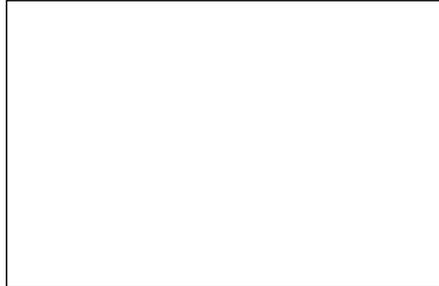
Contact mortel

À chaque fois que le Titan des tombes arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, créez deux jetons de créature 2/2 noire Zombie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yeux d'encre, servante des oni {4}{B}{B}



Créature légendaire : rat et ninja R

Ninjutsu {3}{B}{B}

À chaque fois que Yeux d'encre, servante des oni inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, sous votre contrôle, la carte de créature ciblée dans le cimetière de ce joueur.

{1}{B} : Régénérez Yeux d'encre, servante des oni.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tueur dauthi {B}{B}



Créature : dauthi et soldat P

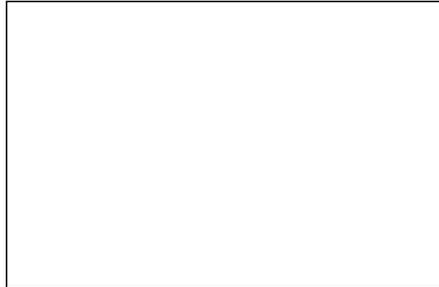
Distorsion

Le Tueur dauthi attaque à chaque tour si possible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevaucheurs d'avalanche {3}{R}



Créature : humain et nomade P

Célérité

Echo {3}{R}

Quand les Chevaucheurs d'avalanches arrivent sur le champ de bataille, détruisez le terrain ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Excavateur nain** {1}{R}



Créature : nain U

{2}{R}, {T} : Détruisez un terrain non-base ciblé.  
 Mue {R} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Archimage du Vallon d'Elendra** {3}{U}



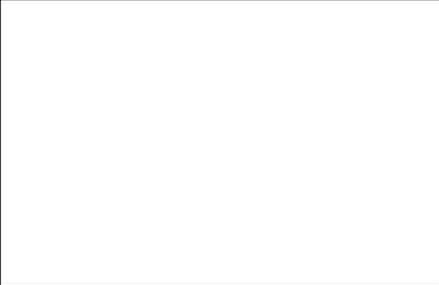
Créature : peuple fée et sorcier R

Vol  
 {U}, sacrifiez l'Archimage du Vallon d'Elendra :  
 Contrecarrez un sort non-créature ciblé.  
 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.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Kavru languefeu** {3}{R}



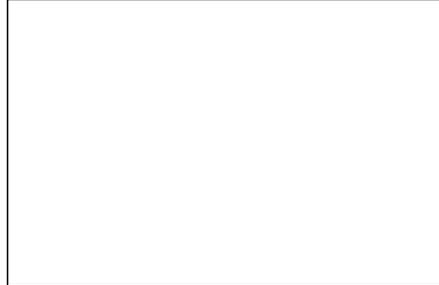
Créature : kavru U

Quand le Kavru languefeu arrive sur le champ de bataille, il inflige 4 blessures à la créature ciblée.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Détrousseur il-Kor** {1}{U}



Créature : kor et gredin C

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)  
 À chaque fois que le Détrousseur &lt;i&gt;il&gt;-Kor inflige des blessures à un adversaire, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Métamorphe phyrexian

{3}{UP}

Créature-artefact : phyrexian et changeforme **R**

(({UP}) peut être payé au choix avec {U} ou 2 points de vie.)

Vous pouvez faire que le Métamorphe phyrexian arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact ou n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan de givre

{4}{U}{U}

Créature : géant **M**

À chaque fois que le Titan de givre devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que son contrôleur ne paie {2}.

À chaque fois que le Titan de givre arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, engagez un permanent ciblé. Il ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégageant de son contrôleur.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx consacré

{4}{U}{U}

Créature : sphinx **M**

Vol

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, vous pouvez piocher deux cartes.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des pensées

{4}{U}

Créature : élémental **U**

Vol

Quand le Vagabond des pensées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.

Évocation {2}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anathémancien

{1}{B}{R}



Créature : zombie et sorcier

U

Quand l'Anathémancien arrive sur le champ de bataille, il inflige à un joueur ciblé un nombre de blessures égal au nombre de terrains non-base que ce joueur contrôle.

Exhumation {5}{B}{R} ({5}{B}{R}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltratrice d'Encrebrasse

{UB}{UB}



Créature : ondin et gremlin

U

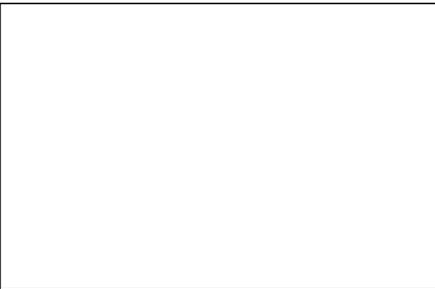
L'Infiltratrice d'Encrebrasse ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bonnet-rouge meurtrier

{2}{BR}{BR}



Créature : gobelin et assassin

U

Quand le Bonnet-rouge meurtrier arrive sur le champ de bataille, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

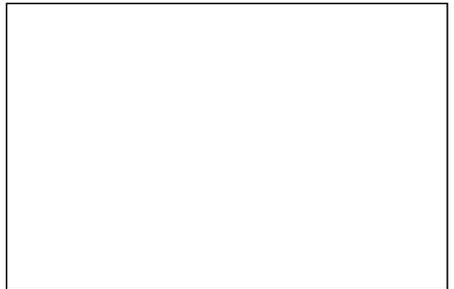
Persistence (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage fulminateur

{1}{BR}{BR}



Créature : élémental et shaman

R

Sacrifiez le Mage fulminateur : Détruisez un terrain non-base ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre de Sedraxis

{U}{B}{R}



Créature : spectre

U

Vol

À chaque fois que le Spectre de Sedraxis inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

Exhumation {1}{B} {1}{B} : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation

{2}{B}{B}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thraximundar

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



Créature légendaire : zombie et assassin

M

Célérité

À chaque fois que Thraximundar attaque, le joueur défenseur sacrifie une créature.

À chaque fois qu'un joueur sacrifie une créature, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur Thraximundar.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur diabolique

{1}{B}



Rituel

R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vapeurs dévorantes

{3}{B}

Rituel

R

Un joueur ciblé sacrifie une créature. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fête fracassante

{R}

Rituel

U

Duplication {R} (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)

Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Hymne à Tourach

{B}{B}

Rituel

C

Un joueur ciblé se défasse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trace d'arc électrique

{1}{R}

Rituel

U

La Trace d'arc électrique inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et 1 blessure à une autre cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tremblement de terre

{X}{R}



Rituel

R

Le Tremblement de terre inflige X blessures à chaque créature sans le vol et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Consultation des nécrosages

{1}{U}{B}



Rituel

C

Choisissez l'un ?

? Un joueur ciblé pioche deux cartes.

? Un joueur ciblé se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Subornation

{3}{U}{U}



Rituel

M

Cherchez dans la bibliothèque d'un adversaire ciblé une carte de créature et mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de flétrissement

{1}{B}{R}



Rituel

C

L'Éclair de flétrissement inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épanouissement // Déclin

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



Rituel

U

&lt;b>Épanouissement</b>

{U}{B}

Renvoyez une carte de créature ciblée dans un cimetière et une créature ciblée sur le champ de bataille dans les mains de leurs propriétaires.

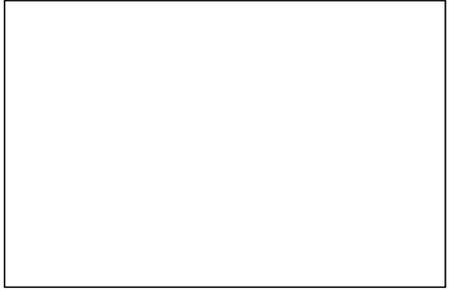
&lt;b>Déclin</b>

{B}{R}

Un joueur ciblé révèle deux cartes de sa main au hasard, puis il se défait de chaque carte non-terrain révélée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants shivâns



Terrain

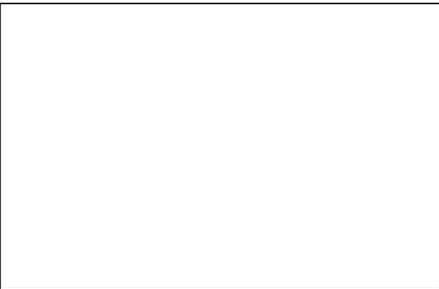
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Les Brisants shivâns vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant



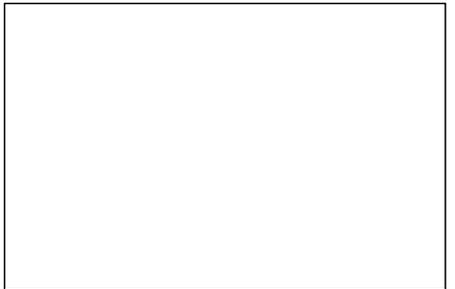
Terrain

M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

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

Caveau des chuchotements



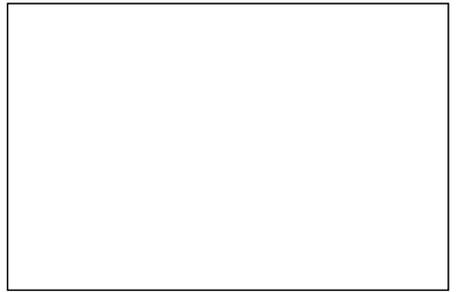
Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conseil des fœries



Terrain

U

Le Conseil des fœries arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

{1}{U} : Le Conseil des fœries devient une créature 2/1 bleue Peuple fée avec le vol jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Étendues de Griffelave



Terrain R

Les Étendues de Griffelave arrive sur le champ de bataille engagées.

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

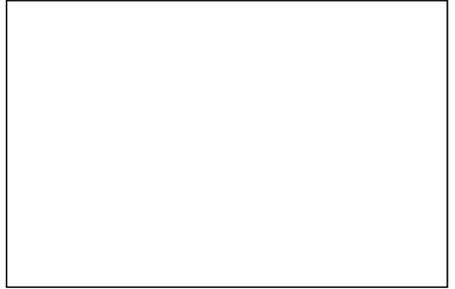
{1}{B}{R} : Jusqu'à la fin du tour, les Étendues de Griffelave deviennent une créature 2/2 noire et rouge Élémental avec

« {X} : Cette créature gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour. »

C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Grand Fourneau

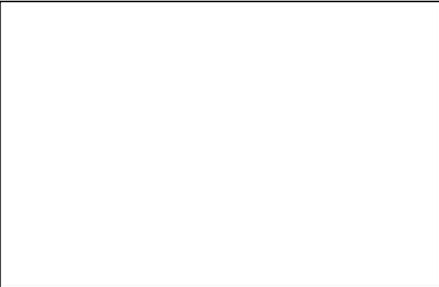


Terrain-artefact C

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Fosse à goudron rampante



Terrain R

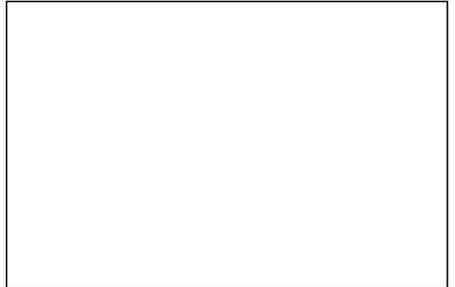
La Fosse à goudron rampante arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{1}{U}{B} : La Fosse à goudron rampante devient une créature 3/2 bleue et noire Élémental jusqu'à la fin du tour et elle ne peut pas être bloquée ce tour-ci. C'est toujours un terrain.

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  
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

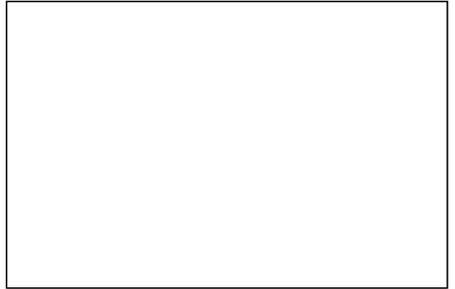


Terrain de base : île  
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île souillée



Terrain

U

{T}: Ajoutez (C).

{T}: Ajoutez {U} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



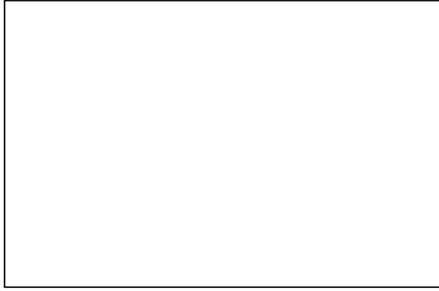
Terrain

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

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

Labyrinthe mystificateur



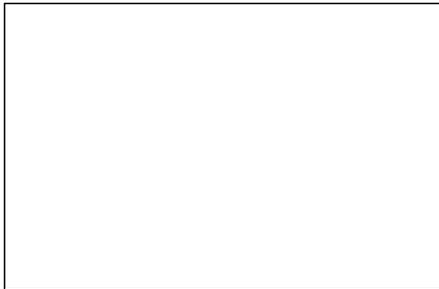
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{4}, {T} : Exilez une créature attaquante ciblée qu'un adversaire contrôle. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez-la sur le champ de bataille engagée, sous le contrôle de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande stérile



Terrain

U

La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.

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

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

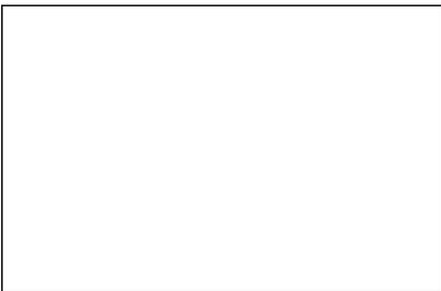


Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



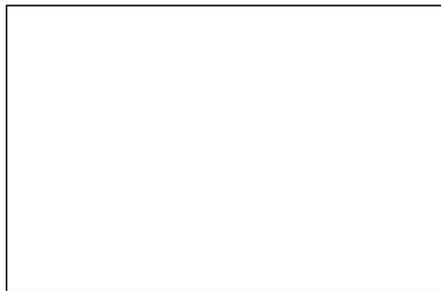
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage éclatant



Terrain

U

Le Marécage éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {B}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Marécage éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minamo, École de la cascade



Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {U}.

{U}, {T} : Dégagez un permanent légendaire ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



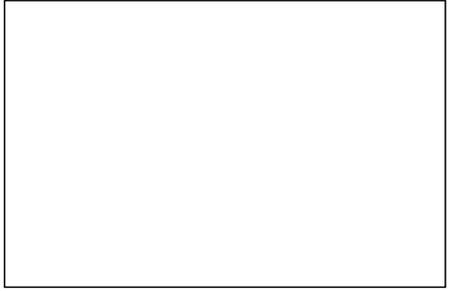
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

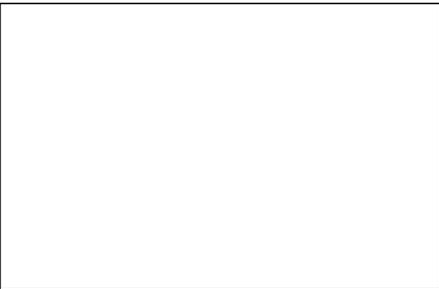
U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



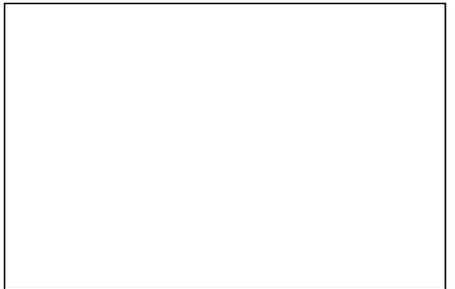
Terrain de base : montagne

C

{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

Profondeurs de Halimar



Terrain

C

Les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau éclatant



Terrain

U

Le Ruisseau éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {U}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Ruisseau éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

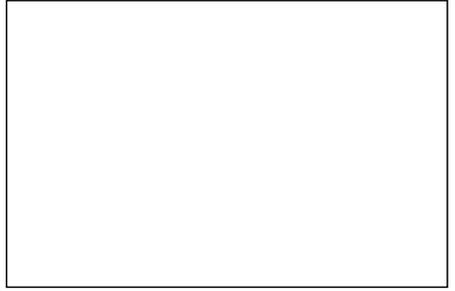
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Les Sources sulfureuses vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



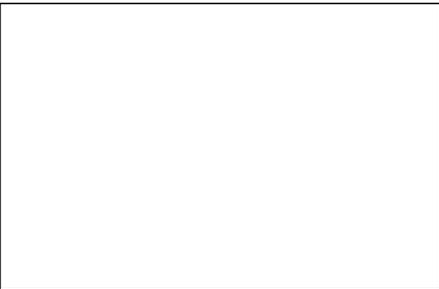
Terrain

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

Tombe aquatique



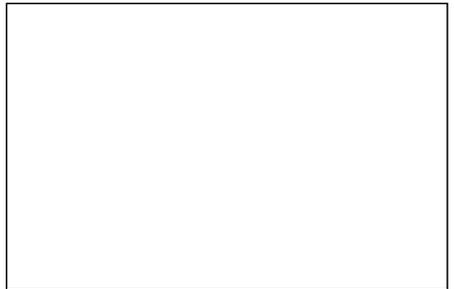
Terrain : île et marais

R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vésuva



Terrain

R

Vous pouvez faire que Vésuva arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel terrain sur le champ de bataille.

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

Masque d'énigmes

{U}{B}

Artefact : équipement

U

La créature équipée a la peur. (Elle ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lingot de sombracier

{3}

Artefact

U

Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tezzeret le Chercheur

{3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Tezzeret

M

{+1} : Dégagez jusqu'à deux artefacts ciblés.

{-X} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

{-5} : Les artefacts que vous contrôlez deviennent des créatures-artefacts avec une force et endurance de base de 5/5 jusqu'à la fin du tour.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nicol Bolas, planeswalker

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

Planeswalker légendaire : Bolas

M

{+3} : Détruisez un permanent non-créature ciblé.

{-2} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée.

{-9} : Nicol Bolas, planeswalker inflige 7 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défausse de sept cartes et sacrifie ensuite sept permanents.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation

{1}{BP}{BP}

Éphémère

U

{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarkhan le Fou

{3}{B}{R}

Planeswalker légendaire : Sarkhan

M

{+0} : Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Sarkhan le Fou s'inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de cette carte.

{-2} : Le contrôleur de la créature ciblée la sacrifie, puis ce joueur crée un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

{-4} : Chaque créature Dragon que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit diabolique

{1}{B}

Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma

{1}{R}

Éphémère

C

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ébranlechoc

{2}{R}

Éphémère

C

L'Ébranlechoc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.  
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

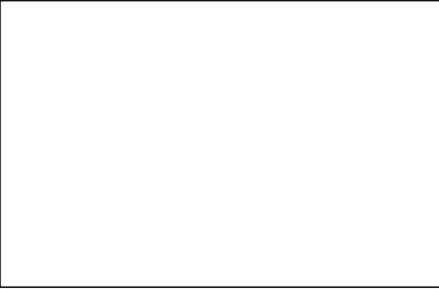
C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déboutement

{2}{U}{U}



Éphémère

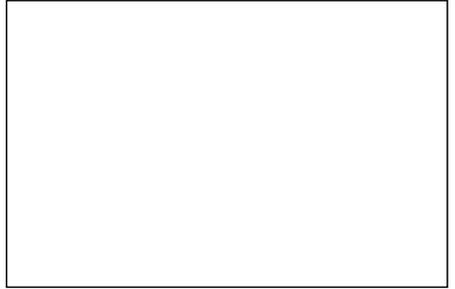
U

Contrecarrez le sort ciblé.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évitement

{2}{U}{U}



Éphémère

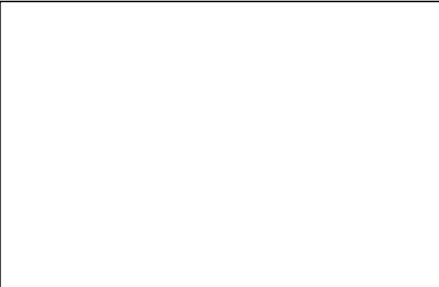
U

Vous pouvez défausser une carte d'île et une autre carte à la place de payer le coût de mana de ce sort.  
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissipation

{1}{U}{U}



Éphémère

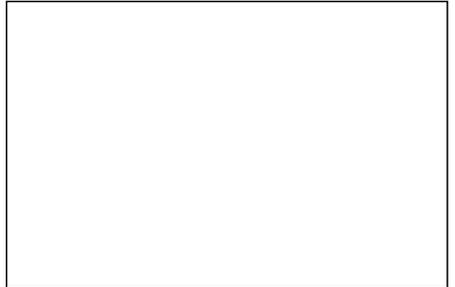
U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obstacle

{1}{U}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez cette carte au-dessus ou au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}



Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perplexité

{1}{U}{B}



Éphémère

C

Contrearez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne se défausse de sa main.  
Transmutation {1}{U}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électrolyse

{1}{U}{R}



Éphémère

U

L'Électrolyse inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reculade

{1}{U}{B}



Éphémère

C

Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire. Ce joueur se défausse ensuite d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve bitumeuse

{3}{B}{R}

Éphémère

U

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

La Salve bitumeuse inflige 4 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animation des morts

{1}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : carte de créature d'un cimetière

Quand l'Animation des morts arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille elle perd «

Enchanter : carte de créature d'un cimetière » et acquiert «

Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec l'Animation des morts. » Renvoyez la carte de créature

enchanted sur le champ de bataille sous votre contrôle et attachez-lui l'Animation des morts. Quand l'Animation des morts quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.

La créature enchantée gagne -1/-0.

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

Contemplation

{1}{W}{W}

Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

