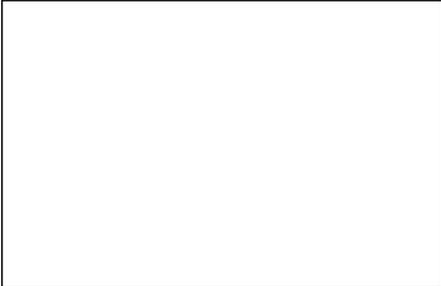


Myr de fer {2}

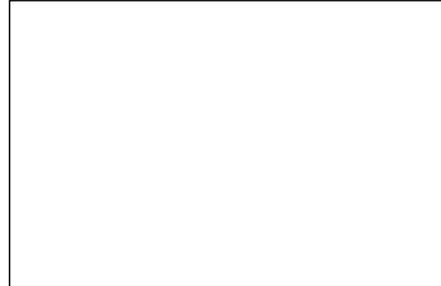


Créature-artefact : myr C
 {T} : Ajoutez {R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artiste de sang {1}{B}

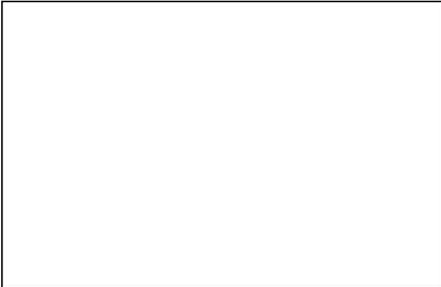


Créature : vampire U
 À chaque fois que l'Artiste de sang ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de plomb {2}

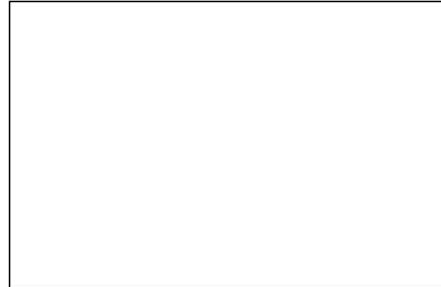


Créature-artefact : myr C
 {T} : Ajoutez {B}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon de profanation {2}{B}{B}

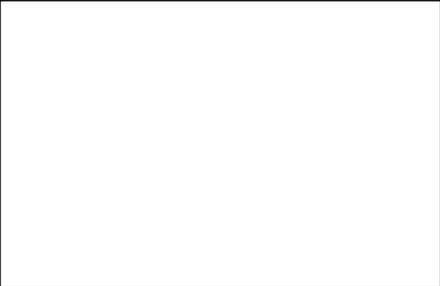


Créature : démon R
 Vol
 Au début de chaque combat, n'importe quel adversaire peut sacrifier une créature. Si un joueur fait ainsi, engagez le Démon de profanation et mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon scarifié de runes {5}{B}{B}



Créature : démon R

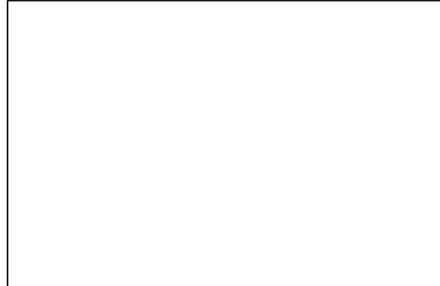
Vol

Quand le Démon scarifié de runes arrive sur le champ de bataille, cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple des Traditions {1}{G}



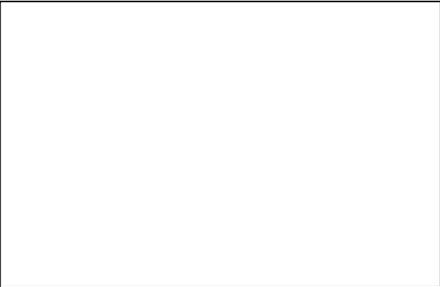
Créature : humain et guerrier C

{R} : La Disciple des Traditions acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sylvestre {1}{G}



Créature : plante R

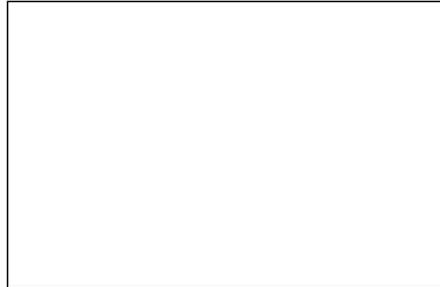
Défenseur, défense talismanique

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

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de bruyère au loup {2}{G}{G}



Créature : élémental R

Multikick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Quand l'Élémental de bruyère au loup arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup pour chaque fois qu'il a été kické.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hédoniste satyre {1}{G}



Créature : satyre C
 {R}, sacrifiez l'Hédoniste satyre : Ajoutez {R}{R}{R}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Satyre voyageur {1}{G}



Créature : satyre et druide C
 {T} : Dégagez un terrain ciblé.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}



Créature : elfe et druide C
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère des terres dévastées {G}



Créature : serpent U
 Contact mortel
 <i>Coup de sang</i> ? {G}, défaussez-vous de la Vipère des terres dévastées : Une créature attaquante ciblée gagne +1/+2 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phénix nimbé de flammes

{2}{R}{R}



Créature : phénix

M

Vol

Tribut 2 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, un adversaire de votre choix peut placer deux marqueurs +1/+1 sur elle.)

Quand le Phénix nimbé de flammes arrive sur le champ de bataille, si le tribut n'a pas été payé, il acquiert la célérité et « Quand cette créature meurt, renvoyez-la dans la main de son propriétaire. »

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée de la tanière du dragon

{2}{R}{R}{G}{G}



Créature : araignée

R

Portée

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, créez un jeton de créature 1/1 verte Insecte.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Purphoros, dieu des Forges

{3}{R}



Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au rouge est inférieure à cinq, Purphoros n'est pas une créature.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, Purphoros inflige 2 blessures à chaque adversaire.

{2}{R} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide de Zhur-Taa

{R}{G}



Créature : humain et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

À chaque fois que vous engagez le Druides de Zhur-Taa pour du mana, il inflige 1 blessure à chaque adversaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire de Brûle-Arbre

{RG}{RG}

Créature : humain et shaman

C

Quand l'Émissaire de Brûle-Arbre arrive sur le champ de bataille, ajoutez {R}{G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morts de Llanowar

{B}{G}

Créature : zombie et elfe

C

{T} : Ajoutez {B}.

2/2

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

Museleur vexatoire

{RG}{RG}

Créature : goblin et shaman

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

{R/G} : Le sort ciblé ne peut pas être contrecarré.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prossh, pillard céleste de Kher

{3}{B}{R}{G}

Créature légendaire : dragon

M

Quand vous lancez ce sort, créez X jetons de créature 0/1 rouge Kobold appelés Kobolds de Castel Kher, X étant la quantité de mana dépensée pour le lancer.

Vol

Sacrifiez une autre créature : Prossh, pillard céleste de Kher gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Allergie à la chair

{2}{B}{B}

Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.

Détruisez une créature ciblée. Son contrôleur perd un nombre de points de vie égal au nombre de créatures mortes ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Xénagos, dieu de la Débauche

{3}{R}{G}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

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

Au début du combat pendant votre tour, une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert la célérité et gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force de cette créature.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armée des damnés

{5}{B}{B}{B}

Rituel

M

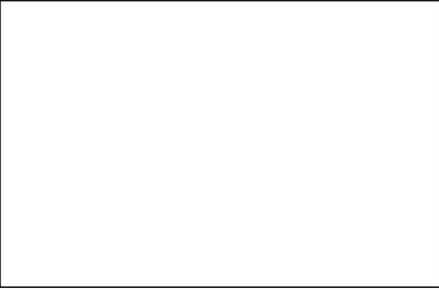
Créez treize jetons de créature 2/2 noire Zombie engagés.

Flashback {7}{B}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liturgie de sang

{3}{B}{B}



Rituel

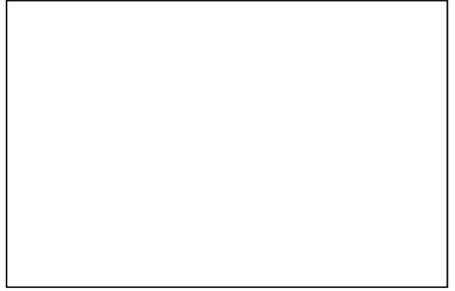
C

Détruisez une créature ciblée. Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}



Rituel

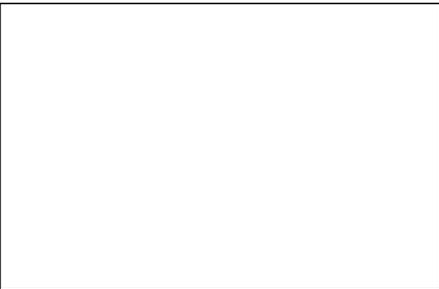
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort par asphyxie

{1}{B}{B}



Rituel

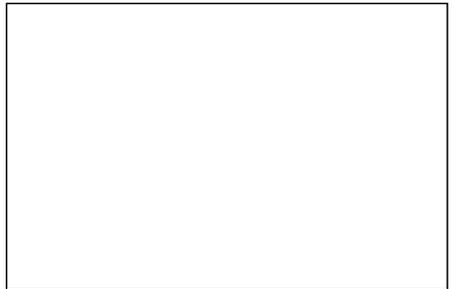
C

Détruisez une créature dégagée ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démantèlement

{2}{G}



Rituel

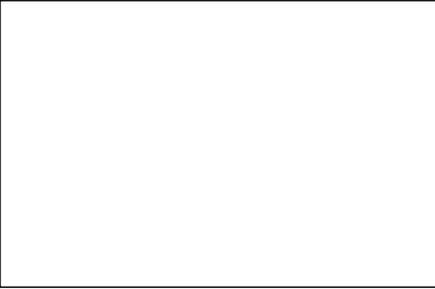
C

Détruisez un artefact ciblé. Ajoutez {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduit de crevasse

{3}{R}{R}



Rituel

C

Choisissez l'un ou les deux ?

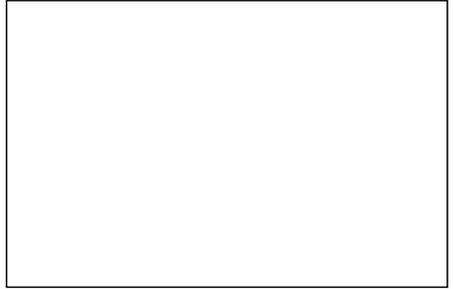
? Détruisez un artefact ciblé.

? Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortiers de mizzium

{1}{R}



Rituel

R

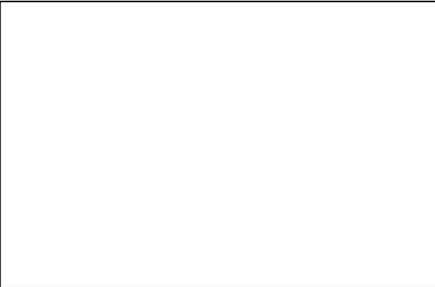
Les Mortiers de mizzium infligent 4 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Surcharge {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur des dieux

{1}{R}{R}



Rituel

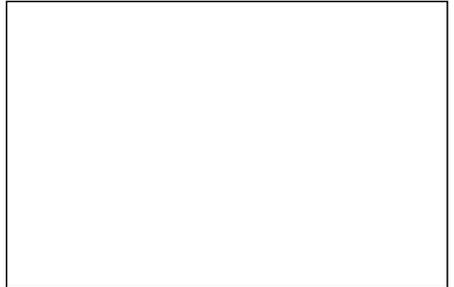
R

La Fureur des dieux inflige 3 blessures à chaque créature. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tentation de la vengeance

{X}{R}



Rituel

R

<i>Offre tentante</i> ? Créez X jetons de créature 1/1 rouge Élémental avec la célérité. Chaque adversaire peut créer X jetons de créature 1/1 rouge Élémental avec la célérité. Pour chaque adversaire qui fait ainsi, créez X jetons de créature 1/1 rouge Élémental avec la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet éclatant



Terrain

U

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

{T} : Ajoutez {G}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Castel Kher



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{R}, {T} : Créez un jeton de créature 0/1 rouge Kobold appelé Kobolds de Castel Kher.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnarium de Rakdos



Terrain

U

Le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin du foyer



Terrain

M

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Chaque joueur acquiert le contrôle de toutes les créatures qu'il possède.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère éclatante



Terrain

U

La Cordillère éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.

{T} : Ajoutez {R}.

{T}, retirez un marqueur « charge » de la Cordillère

éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferme à putréfaction des Golgari



Terrain

U

La Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {B}{G}.

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin de Khalni



Terrain

C

Le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante.

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

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

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

Montagne



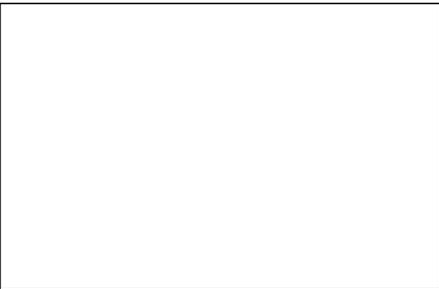
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



Terrain

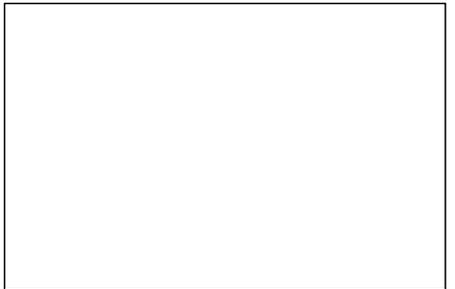
R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



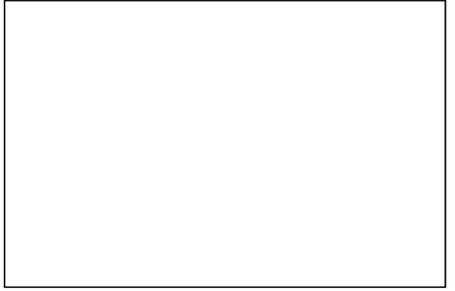
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais d'opale



Terrain

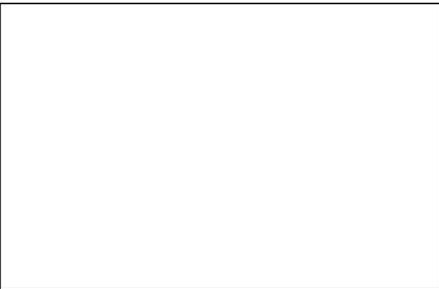
C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Si vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, il arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal au nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



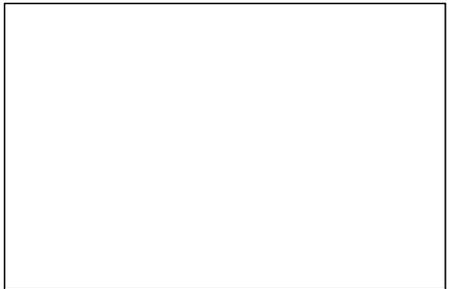
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde de Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Gruul



Terrain : porte

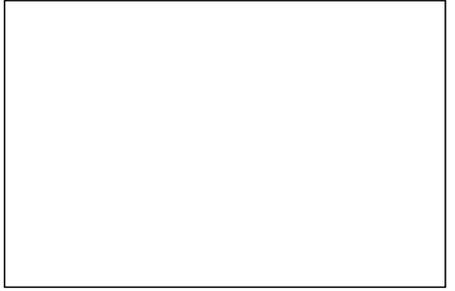
C

La Porte de la guilde de Gruul arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge du Kazandou



Terrain

U

Le Refuge du Kazandou arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge du Kazandou arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos



Terrain : porte

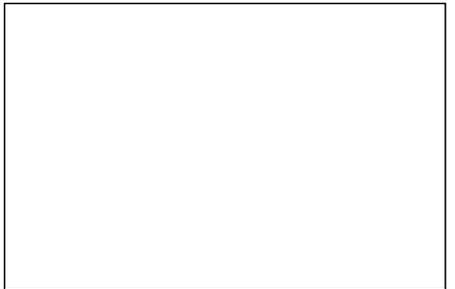
C

La Porte de la guilde de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages inconnus



Terrain

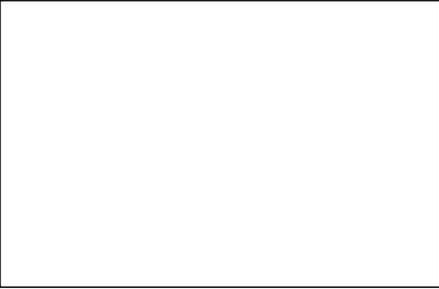
C

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

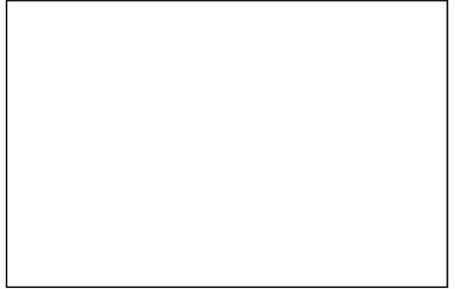
R

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

Temple de la fausse divinité



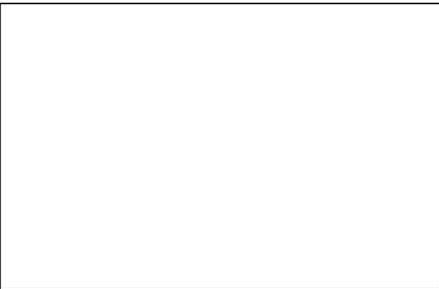
Terrain

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'abandon



Terrain

R

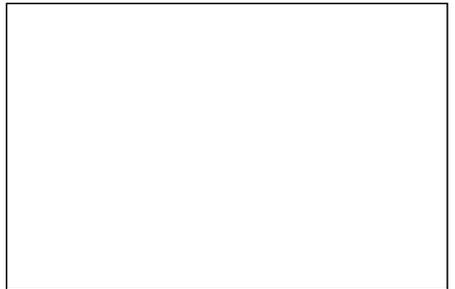
Le Temple de l'abandon arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de l'abandon arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la malice



Terrain

R

Le Temple de la malice arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de la malice arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres sauvages



Terrain

U

Les Terres sauvages arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



Terrain : marais et forêt

R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Territoire des Gruul



Terrain

C

Le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {R}{G}.

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

Aiguille à sectionner

{1}



Artefact

R

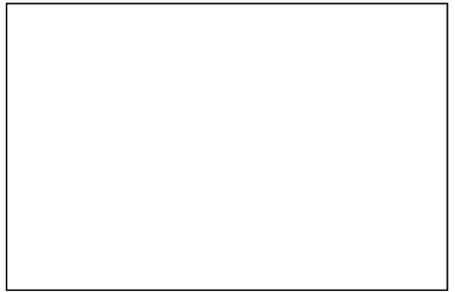
Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.

Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Golgari

{2}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Gruul

{2}



Artefact

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heaume du rôdeur

{2}



Artefact : équipement

U

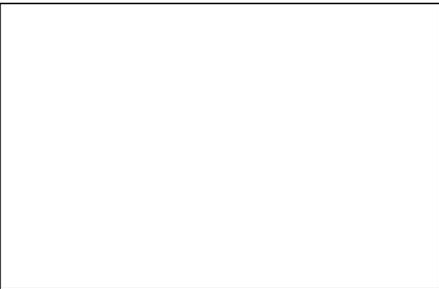
La créature équipée ne peut pas être bloquée, excepté par des murs.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Rakdos

{2}



Artefact

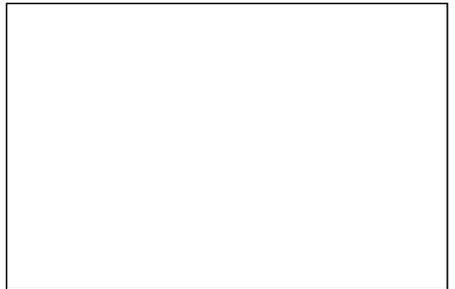
U

{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

Lanterne chromatique

{3}



Artefact

R

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résonateur strionique

{2}



Artefact

R

{2}, {T} : Copiez une capacité déclenchée ciblée que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

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

Tueur de mage

{1}{R}{G}



Artefact : équipement

U

À chaque fois que la créature équipée attaque, elle inflige au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque un nombre de blessures égal à sa force.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk Languebestion

{2}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk **M**

{+1} : Dégagez deux terrains ciblés.

{-1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

{-4} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarkhan Vol

{2}{R}{G}

Planeswalker légendaire : Sarkhan **M**

{+1} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

{-2} : Acquièrez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

{-6} : Créez cinq jetons de créature 4/4 rouge Dragon avec le vol.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra Nalaàr

{3}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra **M**

{+1} : Chandra Nalaàr inflige 1 blessure à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé.

{-X} : Chandra Nalaàr inflige X blessures à une créature ciblée.

{-8} : Chandra Nalaàr inflige 10 blessures à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé et à chaque créature que ce joueur contrôle ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vraska l'Inapparente

{3}{B}{G}

Planeswalker légendaire : Vraska **M**

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat à Vraska l'Inapparente, détruisez cette créature.

{-3} : Détruisez un permanent non-terrain ciblé.

{-7} : Créez trois jetons de créature 1/1 noire Assassin avec « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la partie. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Xénagos, le Fêtard

{2}{R}{G}

Planeswalker légendaire : Xénagos

M

{+1} : Ajoutez X manas dans n'importe quelle combinaison de {R} et/ou de {G}, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

{+0} : Créez un jeton de créature 2/2 rouge et verte Satyre avec la célérité.

{-6} : Exilez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes de créature et/ou de terrain parmi elles.

3/

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

Chute du héros

{1}{B}{B}

Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homicide

{1}{B}{B}

Éphémère

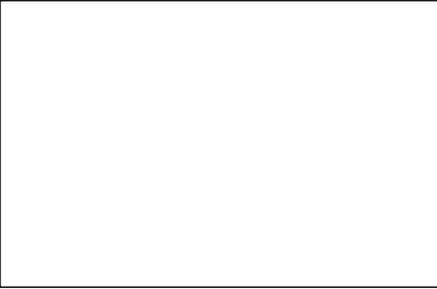
C

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couper en deux

{2}{G}{G}



Éphémère

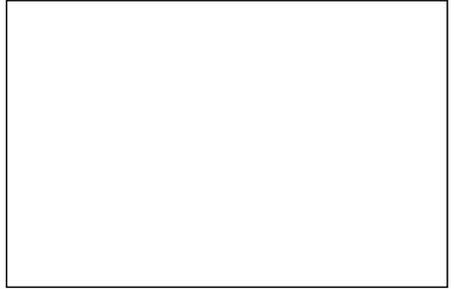
U

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détissage de l'Éther

{1}{G}



Éphémère

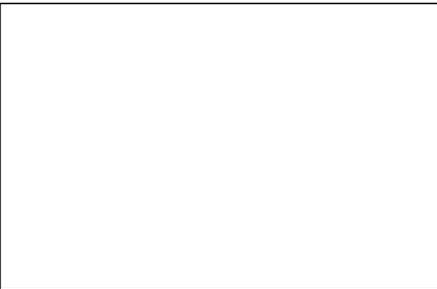
U

Choisissez une cible, artefact ou enchantement. Son propriétaire le mélange à sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dégradation

{G}{G}



Éphémère : arcane

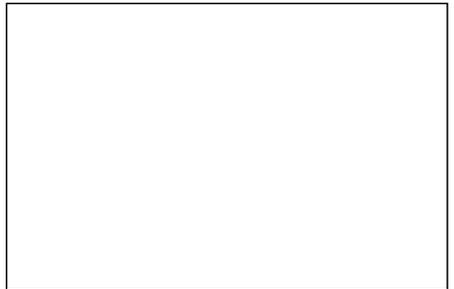
C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.
Imprégnation d'arcane {3}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin naturelle

{2}{G}



Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justice de Tel-Jilad

{1}{G}

Éphémère

U

Détruisez l'artefact ciblé. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne rancœur

{1}{R}

Éphémère

U

Détruisez un artefact ciblé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conflagration annoncée

{1}{R}{R}{R}

Éphémère

R

La Conflagration annoncée inflige 5 blessures à la créature ciblée ou au planeswalker ciblé. Si c'est votre tour, regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saison de dédoublement

{4}{G}

Enchantement

M

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place.
Si un effet devait mettre au moins un marqueur sur un permanent que vous contrôlez, il met deux fois ce nombre de marqueurs sur ce permanent à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascétisme

{3}{G}{G}

Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez ont la défense talismanique.

{1}{G} : Régénérez une créature ciblée. (La prochaine fois qu'elle devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vies parallèles

{3}{G}

Enchantement

R

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

