

Épouvanculteur

{4}



Créature-artefact : épouvantail

C

À chaque fois que l'Épouvanculteur devient engagé, choisissez l'un ?

? Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain de votre main.

? Renvoyez sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain ciblée de votre cimetière.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre solennel

{4}



Créature-artefact : golem

R

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Quand cette créature meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem météoritique

{7}



Créature-artefact : golem

U

Quand cette créature arrive, détruisez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme d'Innistrad

{4}{B}{B}



Créature : avatar

M

Contact mortel

{3}{B}{B} : Renvoyez jusqu'à trois cartes de créatures ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

{3}{B}{B}, exilez l'Âme d'Innistrad depuis votre cimetière : Renvoyez jusqu'à trois cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archifielleux de rancune

{5}{B}{B}

Créature : démon

R

Vol

À chaque fois qu'une source qu'un adversaire contrôle inflige des blessures à l'Archifielleux de rancune, le contrôleur de cette source perd autant de points de vie à moins qu'il ne sacrifie autant de permanents.

Folie {3}{B}{B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avare aux ossements

{4}{B}

Créature : zombie et sorcier

R

À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte de créature, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte de terrain, ajoutez {B}{B}.

À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte non-créature, non-terrain, piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin de la belladone

{2}{B}{B}

Créature : humain et assassin

U

Initiative

Quand l'Assassin de la belladone arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler X cartes noires de votre main. Si vous faites ainsi, une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.

Folie {1}{B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier des damnés

{5}{B}{B}

Créature : démon

R

Vol

Quand le Brigadier des damnés arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une créature ciblée.

À chaque fois qu'une créature non-jeton qu'un adversaire contrôle meurt, créez, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion des âmes égarées

{4}{B}{B}



Créature : squelette et guerrier

M

{3}{B}{B}, {T}, sacrifiez X autres créatures : Renvoyez sur le champ de bataille X cartes de créature ciblées depuis votre cimetière.

{5}{B}{B} : Mettez le Champion des âmes égarées au-dessus de votre bibliothèque depuis votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Façonneur de peste

{2}{B}



Créature : humain et shaman

U

Quand le Façonneur de peste arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie une créature ou un planeswalker. Chaque joueur qui ne peut pas se défausser d'une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de gros gibier

{1}{B}{B}



Créature : humain et rebelle et assassin

U

Quand le Chasseur de gros gibier arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4. Elle ne peut pas être régénérée.

Folie {B} (Si vous vous défaissez de cette carte, défaissez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geth, seigneur du Caveau

{4}{B}{B}



Créature légendaire : phyrexian et zombie

M


Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

{X}{B} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle et engagée, une carte d'artefact ou de créature avec une valeur de mana de X ciblée depuis le cimetière d'un adversaire. Ce joueur meule ensuite X cartes.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorgone recluse {3}{B}{B}



Créature : gorgonoïde C


À chaque fois que la Gorgone recluse bloque ou devient bloquée par une créature non-noire, détruisez cette créature à la fin du combat.

Folie {B}{B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécromancien condamné {2}{B}




Créature : humain et clerc et mercenaire R

{B}, {T}, sacrifiez le Nécromancien condamné : Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

K'rrik, fils de Yaugzebul {4}{BP}{BP}{BP}



Créature légendaire : phyrexian et horreur et mignon R


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

Lien de vie
 Pour chaque {B} dans un coût, vous pouvez payer 2 points de vie à la place de payer ce mana.
 À chaque fois que vous lancez un sort noir, mettez un marqueur +1/+1 sur K'rrik, fils de Yaugzebul.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Racleur de tombe {3}{B}



Créature : zombie C

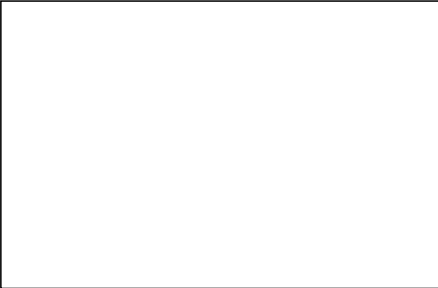
Folie (1){B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Quand le Racleur de tombe arrive sur le champ de bataille, si son coût de folie a été payé, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis un cimetière dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelette interné {B}



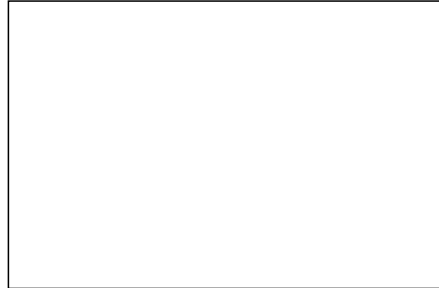
Créature : squelette C

{2}{B} : Renvoyez le Squelette interné depuis votre cimetière dans votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévastateur d'Anje {2}{R}



Créature : vampire et berserker R

Le Dévastateur d'Anje attaque à chaque combat si possible.


À chaque fois que le Dévastateur d'Anje attaque, défaussez-vous de votre main, puis piochez trois cartes.

Folie {1}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visiteuse d'asile {1}{B}



Créature : vampire et sorcier R


Au début de l'entretien de chaque joueur, si ce joueur n'a aucune carte en main, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Folie {1}{B}

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabes du feu dévastateur {3}{R}



Créature : diable R

Quand les Diabes du feu dévastateur arrivent sur le champ de bataille et au début de votre entretien, choisissez un joueur au hasard. Ce joueur exile une carte d'éphémère ou de rituel depuis son cimetière. Copiez cette carte. Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écorcheur des Liendefiel

{5}{R}

Créature : diable

R

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

À chaque fois que l'Écorcheur des Liendefiel ou qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille depuis votre cimetière, cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Occultiste de Stromkirk

{2}{R}

Créature : vampire et horreur

R

Piétinement

À chaque fois que l'Occultiste de Stromkirk inflige des blessures de combat à un joueur, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte.

Folie {1}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de la Roue

{2}{R}

Créature : humain et sorcier

R

{1}{R}, {T}, sacrifiez le Mage de la Roue : Chaque joueur se défausse de sa main, puis pioche sept cartes.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phénix du feu du ciel

{2}{R}{R}

Créature : phénix

R

Vol, célérité

Quand vous lancez votre commandant, renvoyez sur le champ de bataille le Phénix du feu du ciel depuis votre cimetière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skwi, nabab goblin

{2}{R}

Créature légendaire : goblin

U

Au début de votre entretien, vous pouvez renvoyer Skwi, nabab goblin depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaînes, adepte des cauchemars

{2}{B}{R}

Créature légendaire : humain et mignon

R

Défaussez-vous d'une carte : Vous pouvez lancer un sort de créature depuis votre cimetière ce tour-ci. N'activez qu'une seule fois par tour.

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si vous ne l'avez pas lancée depuis votre main, elle acquiert la célérité jusqu'à votre prochain tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anje Falkenrath

{1}{B}{R}

Créature légendaire : vampire

M

Célérité

{T}, défaussez-vous d'une carte : Piochez une carte.

À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte, si elle a la folie, dégagez Anje Falkenrath.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grévën, capitaine du Prédateur

{3}{B}{R}

Créature légendaire : humain et guerrier

M

Menace

Grévën, capitaine du Prédateur gagne +X/+0, X étant le nombre de points de vie que vous avez perdu ce tour-ci.

À chaque fois que Grévën attaque, vous pouvez sacrifier une autre créature. Si vous faites ainsi, vous piochez un nombre de cartes égal à la force de cette créature et vous perdez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse du hall de sang

{2}{B}{R}



Créature : vampire et clerc

R

À chaque fois que la Prêtresse du hall de sang arrive sur le champ de bataille ou attaque, si vous n'avez pas de carte en main, la Prêtresse du hall de sang inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Folie {1}{B}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dans le sillage de Garruk

{7}{B}{B}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures que vous ne contrôlez pas et tous les planeswalkers que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel au monde souterrain

{B}



Rituel

C

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

Folie {0} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décréation cauchemardesque

{3}{B}{B}



Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Exilez chaque créature de force supérieure au nombre de cartes dans votre main.

? Exilez chaque créature de force inférieure au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enlèvement dans la misère

{1}{B}

Rituel

U

Chaque adversaire sacrifie une créature ou un enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instinct meurtrier

{1}{B}

Rituel

C

Détruisez une créature engagée ciblée.
Folie {1}{B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau de l'Inquiétude

{3}{B}{B}

Rituel

R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte d'artefact ou de créature ciblée d'un cimetière.
Mélangez le Flambeau de l'Inquiétude dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pourparlers à l'ossuaire

{5}{B}{B}

Rituel

M

Exilez jusqu'à cinq cartes de créature ciblées depuis des cimetières. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes du tas de votre choix, et mettez le reste dans les cimetières de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sous le plancher

{3}{B}{B}

Rituel

R

Folie {X}{B}{B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Créez, engagés, trois jetons de créature 2/2 noire Zombie et vous gagnez 3 points de vie. Si le coût de folie de ce sort a été payé, à la place créez X de ces jetons et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugement selon Avacyn

{1}{R}

Rituel

R

Folie {X}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Le Jugement selon Avacyn inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles. Si le coût de folie de ce sort a été payé, il inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre ces permanents et/ou joueurs à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements maléfiques

{3}{R}

Rituel

U

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle gagne +2/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Folie {3}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mirage de haine

{3}{R}

Rituel

U

Choisissez jusqu'à deux créatures ciblées que vous ne contrôlez pas. Pour chacune de ces créatures, créez un jeton qui est une copie de cette créature. Ces jetons acquièrent la célérité. Exilez-les au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salutation de l'alchimiste

{4}{R}

Rituel

C

La Salutation de l'alchimiste inflige 4 blessures à une créature ciblée.

Folie {1}{R}

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

Asile de la Chaîne de Geier

Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Chaque joueur pioche une carte et se défausse ensuite d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne oubliée

Terrain

C

La Caverne oubliée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes du Sacrifice



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière mortuaire



Terrain

C

La Fondrière mortuaire arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Fondrière mortuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

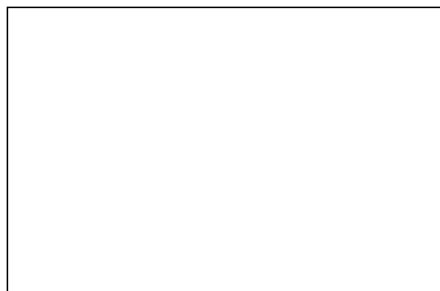
C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Landes de cendres



Terrain C

Les Landes de cendres arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes cendreuses



Terrain C

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{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



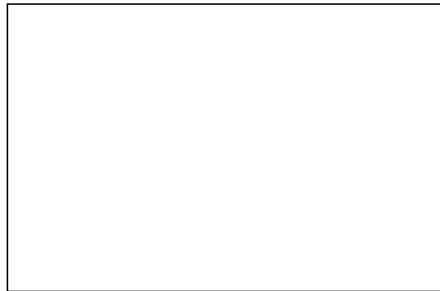
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



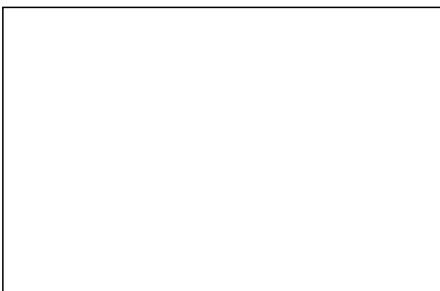
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémorial à la folie



Terrain

U

Le Mémorial à la folie arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B}.

{2}{B}, {T}, sacrifiez le Mémorial à la folie : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge d'Akoum



Terrain

U

Le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge d'Akoum arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rix Maadi, le Palais donjon



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{B}{R}, {T} : Chaque joueur se défait d'une carte. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de l'éternité



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Renvoyez un commandant ciblé que vous possédez depuis le champ de bataille dans votre main. N'activez que pendant votre tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du cimetière marin



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{3} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Temple du cimetière marin depuis votre cimetière.

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

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

Verger exotique



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clé de la ville

{2}



Artefact

R

{T}, défaussez-vous d'une carte : Jusqu'à une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.
À chaque fois que la Clé de la ville devient dégagée, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grimoire des morts

{4}



Artefact légendaire

M

{1}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Mettez un marqueur « étude » sur le Grimoire des morts.
{T}, retirez trois marqueurs « étude » du Grimoire des morts et sacrifiez-le : Mettez toutes les cartes de créature de tous les cimetières sur le champ de bataille sous votre contrôle. Ce sont des zombies noirs en plus de leurs autres couleurs et de leurs autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame assoiffée de sang

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +2+0 et est incitée. (Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un autre joueur que vous si possible.)

{1} : Attachez la Lame assoiffée de sang à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaille de Rakdos

{3}



Artefact

C

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

{BR}{BR}{BR}, {T}, sacrifiez le Médaille de Rakdos : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine d'éons

{5}



Artefact

R

La Machine d'éons arrive sur le champ de bataille engagée.

{T}, exiliez la Machine d'éons : Inversez l'ordre du tour de la partie. (Par exemple, si la partie s'est déroulée dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table, elle se déroule maintenant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère armillaire

{2}



Artefact

C

{2}, {T}, sacrifiez la Sphère armillaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ob Nixilis ravivé

{3}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Nixilis

M

{+1} : Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

{-3} : Détruisez une créature ciblée.

{-8} : Un adversaire ciblé gagne un emblème avec « À chaque fois qu'un joueur pioche une carte, vous perdez 2 points de vie. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion chaotique

{2}{R}

Éphémère

R

Le propriétaire d'un permanent ciblé le mélange à sa bibliothèque et révèle ensuite la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de permanent, il la met sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur flétrissement

{4}{B}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Folie {B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éruption violente

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

Éphémère

U

L'Éruption violente inflige 4 blessures réparties comme vous le voulez entre n'importe quel nombre de cibles.
Folie {1}{R}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempérament fougueux

{1}{R}{R}

Éphémère

C

Le Tempérament fougueux inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Folie {R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infestation de zombies

{1}{B}

Enchantement

U

Défaussez-vous de deux cartes : Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foi des dévoués

{2}{B}

Enchantement

U

À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une carte, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Renaissance de l'aîné

{4}{B}

Enchantement : saga

U

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

I ? Chaque adversaire sacrifie une créature ou un planeswalker.

II ? Chaque adversaire se défausse d'une carte.

III ? Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ou de planeswalker ciblée depuis un cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de la sagesse des imbéciles

{4}{B}{B}

Enchantement : aura et malédiction

R

Enchanter : joueur

À chaque fois que le joueur enchanté pioche une carte, il perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

Folie {3}{B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déferlement de l'orage de guerre

{5}{R}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, elle inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trésor de l'hédoniste

{5}{B}{B}

Enchantement

R

Quand le Trésor de l'hédoniste arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un adversaire ciblé.

Vous pouvez jouer les terrains parmi les cartes exilées par le Trésor de l'hédoniste.

Vous pouvez lancer des sorts parmi les cartes exilées par le Trésor de l'hédoniste. Vous ne pouvez pas lancer plus d'un sort de cette manière à chaque tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast