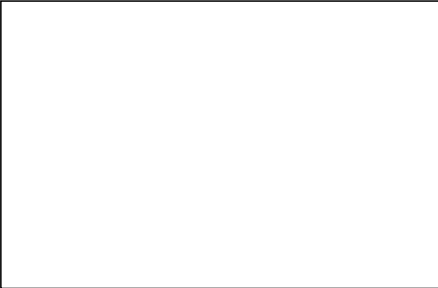


Apparition des rues {3}{B}{B}



Créature : apparition **C**


Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archifelleux d'Iffnir {3}{B}{B}



Créature : démon **R**

Vol


À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une autre carte, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature que vos adversaires contrôlent.

Recyclage {2} {2}, Défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition des rues {3}{B}{B}



Créature : apparition **C**

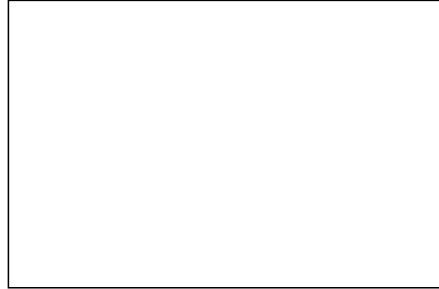
Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

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

Cérodon du désert {5}{R}




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

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cérodon du désert {5}{R}

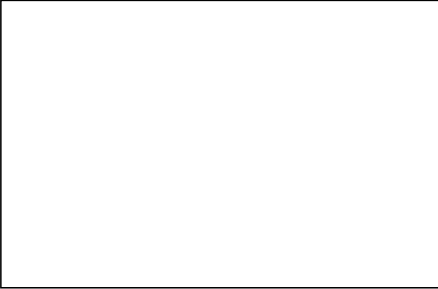


Créature : bête **C**
Recyclage {R} ({R}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cérodon du désert {5}{R}

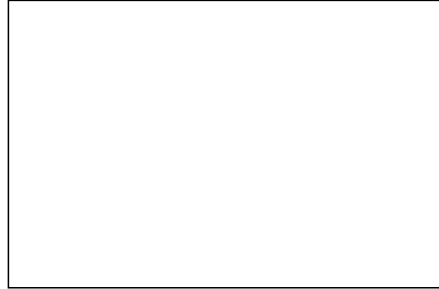


Créature : bête **C**
Recyclage {R} ({R}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cérodon du désert {5}{R}



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

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant craque-os

{2}{R}

Créature : géant

R

À chaque fois que le Géant craque-os devient la cible d'un sort, le Géant craque-os inflige 2 blessures au contrôleur de ce sort.

Piétineur {1}{R}

&i>Éphémère : aventure</i>

Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour-ci.

Piétineur inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serpent de lave

{5}{R}

Créature : élémental et serpent

C

Célérité

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

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant craque-os

{2}{R}

Créature : géant

R

À chaque fois que le Géant craque-os devient la cible d'un sort, le Géant craque-os inflige 2 blessures au contrôleur de ce sort.

Piétineur {1}{R}

&i>Éphémère : aventure</i>

Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour-ci.

Piétineur inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serpent de lave

{5}{R}

Créature : élémental et serpent

C


Célérité

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

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serpent de lave {5}{R}




Créature : élémental et serpent **C**
 Célérité
 Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conservateur de mystères {2}{U}{U}




Créature : sphinx **R**
 Vol
 À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une autre carte, regard 1.
 Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conservateur de mystères {2}{U}{U}




Créature : sphinx **R**
 Vol
 À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une autre carte, regard 1.
 Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conservateur de mystères {2}{U}{U}

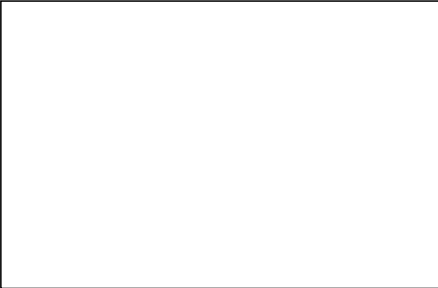


Créature : sphinx **R**
 Vol
 À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une autre carte, regard 1.
 Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crotale des rivières tigré {6}{U}



Créature : grand serpent **C**

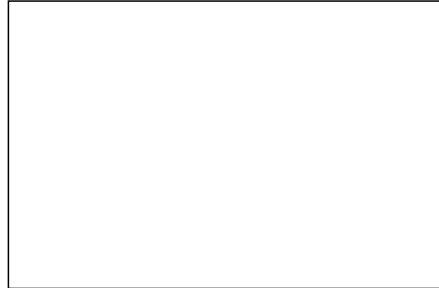
Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

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

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crotale des rivières tigré {6}{U}



Créature : grand serpent **C**


Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

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

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crotale des rivières tigré {6}{U}



Créature : grand serpent **C**


Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

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

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin vivante



Rituel **R**

Suspension 3 ? {2}{B}{B}

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

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin vivante



Rituel

R

Suspension 3 ? {2}{B}{B}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin vivante



Rituel

R

Suspension 3 ? {2}{B}{B}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin vivante



Rituel

R

Suspension 3 ? {2}{B}{B}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expertise de Kari Zev

{1}{R}{R}



Rituel

R

Acquérez le contrôle d'une cible, créature ou véhicule, jusqu'à la fin du tour. Dégagez-le. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expertise de Kari Zev

{1}{R}{R}



Rituel

R

Acquérez le contrôle d'une cible, créature ou véhicule, jusqu'à la fin du tour. Dégagez-le. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expertise de Kari Zev

{1}{R}{R}



Rituel

R

Acquérez le contrôle d'une cible, créature ou véhicule, jusqu'à la fin du tour. Dégagez-le. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expertise de Kari Zev

{1}{R}{R}



Rituel

R

Acquérez le contrôle d'une cible, créature ou véhicule, jusqu'à la fin du tour. Dégagez-le. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trahison inévitable



Rituel

R

Suspension 3 ? {1}{U}{U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {1}{U}{U} et exilez-la avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

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

Trahison inévitable



Rituel

R

Suspension 3 ? {1}{U}{U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {1}{U}{U} et exiliez-la avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

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

Effroi démoniaque

{1}{B}{R}



Rituel

C

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

La créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trahison inévitable



Rituel

R

Suspension 3 ? {1}{U}{U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {1}{U}{U} et exiliez-la avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

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

Effroi démoniaque

{1}{B}{R}



Rituel

C

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

La créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effroi démoniaque

{1}{B}{R}



Rituel

C

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

La créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

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

Effroi démoniaque

{1}{B}{R}



Rituel

C

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

La créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

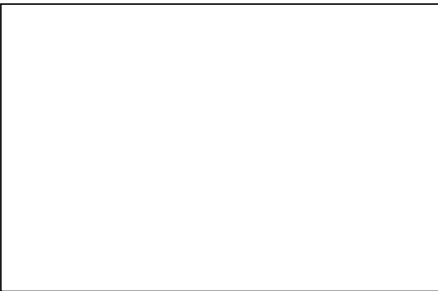
R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

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

Chutes de soufre



Terrain

R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

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

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

île



Terrain de base : île

C

{U}

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

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Nécropole croulante



Terrain

U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Marchepeste



Terrain

R

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Marchepeste



Terrain

R

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Planerive



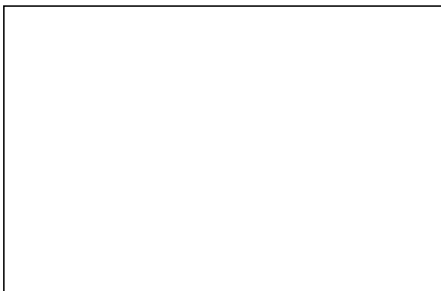
Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Planerive



Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

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

Saillies de la cascade



Terrain

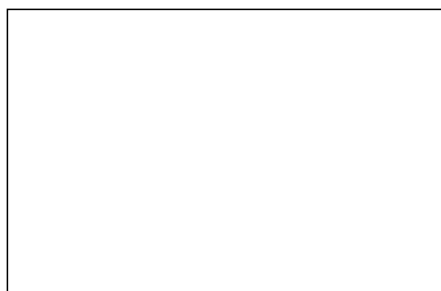
R

{T} : Ajoutez {C}.

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

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

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

Maîtrise sinistre

{3}{B}



Éphémère

R

Vous pouvez payer {1}{B} à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Si le coût de {1}{B} a été payé, un adversaire pioche une carte.

Exilez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise sinistre

{3}{B}



Éphémère

R

Vous pouvez payer {1}{B} à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Si le coût de {1}{B} a été payé, un adversaire pioche une carte.

Exilez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise sinistre

{3}{B}



Éphémère

R

Vous pouvez payer {1}{B} à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Si le coût de {1}{B} a été payé, un adversaire pioche une carte.

Exilez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu // Glace

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

Éphémère

R

Feu

{1}{R}

Le Feu inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.

Glace

{1}{U}

Engagez un permanent ciblé.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lointain // Distant

{1}{U}{2}{B}

Éphémère

U

Lointain

{1}{U}

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Distant

{2}{B}

Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu // Glace

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

Éphémère

R

Feu

{1}{R}

Le Feu inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.

Glace

{1}{U}

Engagez un permanent ciblé.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conforme à la prédiction

{2}{U}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « temps » sur Conforme à la prédiction.

Une fois par tour, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana d'un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à X que vous lancez, X étant le nombre de marqueurs « temps » sur Conforme à la prédiction.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conforme à la prédiction

{2}{U}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « temps » sur Conforme à la prédiction.

Une fois par tour, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana d'un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à X que vous lancez, X étant le nombre de marqueurs « temps » sur Conforme à la prédiction.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Færie macabre

{1}{B}{B}

Créature : peuple fée et gremlin

C

Vol

Défaussez-vous de la Færie macabre : Exilez jusqu'à deux cartes ciblées dans des cimetières.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conforme à la prédiction

{2}{U}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « temps » sur Conforme à la prédiction.

Une fois par tour, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana d'un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à X que vous lancez, X étant le nombre de marqueurs « temps » sur Conforme à la prédiction.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur

{3}{R}{R}

Créature : élémental et incarnation

M

Double initiative

Quand la Fureur arrive sur le champ de bataille, elle inflige 4 blessures réparties comme vous le voulez entre n'importe quel nombre de cibles, créatures et/ou planeswalkers.

Évocation ? Exilez une carte rouge de votre main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mâcheur de lingot

{4}{R}

Créature : élémental

C

Quand le Mâcheur de lingot arrive sur le champ de bataille, détruisez l'artefact ciblé.

Évocation {R} (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.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Subtilité

{2}{U}{U}

Créature : élémental et incarnation

M

Flash

Vol

Quand la Subtilité arrive sur le champ de bataille, choisissez jusqu'à un sort de créature ou de planeswalker ciblé. Son propriétaire le met au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque.

Évocation ? Exilez une carte bleue de votre main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avemain meneur de vent

{4}{U}{U}

Créature : oiseau et sorcier

C

Vol

Recyclage {U}

Quand vous recyclez l'Avemain meneur de vent, la créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Architectes de la Volonté

{2}{U}{B}

Créature-artefact : humain et sorcier

C

Quand les Architectes de la Volonté arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé et remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

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

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expertise de Yahenni

{2}{B}{B}

Rituel

R

Toutes les créatures gagnent -3/-3 jusqu'à la fin du tour. Vous pouvez lancer une carte dont la valeur de mana est de 3 ou moins depuis votre main sans payer son coût de mana.

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

Couper // Morceaux

{1}{R}{X}{B}{B}

Rituel

R

Couper

{1}{R}

Couper inflige 4 blessures à une créature ciblée.

Morceaux

{X}{B}{B}

Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)

Chaque adversaire perd X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électrodominance

{X}{R}{R}

Éphémère

R

Electrodominance inflige X blessures à n'importe quelle cible. Vous pouvez lancer une carte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électrodominance

{X}{R}{R}

Éphémère

R

Electrodominance inflige X blessures à n'importe quelle cible. Vous pouvez lancer une carte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de négation

{1}{U}{U}

Éphémère

R

Si ce n'est pas votre tour, vous pouvez exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Contrecarrez le sort non-créature 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

Mort // Enterré

{R}{2}{R}

Éphémère

C

Mort

{R}

Mort inflige 2 blessures à une créature ciblée.

Enterré

{2}{R}

Renvoyez une créature ciblée que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affres

{B}{B}{R}

Éphémère

R

Détruisez une cible, artefact, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Éphémère

U

Transformation

{2}{U}

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée perd toutes ses capacités et devient une anomalie rouge avec une force et une endurance de base de 0/1.

Brûlage

{1}{R}

Le Brûlage inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast