

Abaddon le Fléau

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

Créature légendaire : astartes et guerrier

M

Piétinement

Marque du Chaos ascendant ? Pendant votre tour, les sorts que vous lancez depuis votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à X ont la cascade, X étant la quantité totale de points de vie que vos adversaires ont perdus ce tour-ci.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Métaragne

{3}{B}

Créature-artefact : démon

R

Lien de vie

Régénération infernale ? À chaque fois qu'une autre créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la Métaragne.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Immonde

{4}{B}

Créature : démon

R

Invocations réverbérantes ? Au début de votre étape de fin, chaque adversaire perd 2 points de vie. Puis, pour chaque adversaire qui a moins de points de vie que vous, créez un jeton de créature 1/3 noire Démon appelé Portepeste de Nurgle.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortarion, Primarque démon

{5}{B}

Créature légendaire : démon et primarque

R

Flying

Primarque de la Death Guard ? Au début de votre étape de fin, vous pouvez payer {X}. Si vous faites ainsi, créez X jetons de créature 2/2 noire Astartes et Guerrier avec la menace. X ne peut pas être supérieur au nombre de points de vie que vous avez perdus ce tour-ci.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plague Drone {3}{B}



Créature : démon R

Vol

Mouche à peste ? Si un adversaire devait gagner des points de vie, ce joueur perd autant de points de vie à la place.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sloppity Bilepiper {3}{B}



Créature : démon R

Cornepanse entraînante ? {2}, {T}, sacrifiez une créature : Le prochain sort de créature que vous lancez ce tour-ci a la cascade. (Quand vous lancez ce sort, exilez 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 votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scrofuleux {2}{B}



Créature : zombie R

Contact mortel

Malédiction de la vérole ambulante ? À chaque fois que vous lancez un sort depuis autre part que votre main, renvoyez les Scrofuleux sur le champ de bataille, engagés, depuis votre cimetière.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tallyman de Nurgle {2}{B}



Créature : astartes et guerrier R

Lien de vie

Le Septuple Chant ? Au début de votre étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie. Si au moins sept créatures sont mortes ce tour-ci, à la place vous piochez sept cartes et vous perdez 7 points de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apôtre noir

{3}{R}

Créature : astartes et psychagogue

R

Don du Chaos ? {3}, {T} : Le prochain sort non-créature que vous lancez ce tour-ci a la 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 votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buveur de sang

{5}{R}

Créature : démon

R

Vol, piétinement

À chaque fois que le Buveur de sang inflige des blessures de combat à un joueur, dégagez-le. Cette phase de combat est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

Le Buveur de sang ne peut pas attaquer un joueur qu'il a déjà attaqué ce tour-ci.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspirant champion

{3}{R}

Créature : astartes et guerrier

R

Menace

Ascension destructrice ? Quand l'Aspirant champion inflige des blessures de combat à un joueur, sacrifiez-le. Si vous faites ainsi, révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz une carte de créature. Mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez le reste dans votre bibliothèque. Si cette créature est un démon, elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à chaque adversaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier Saccageur

{4}{R}

Créature-artefact : chevalier

R

Piétinement

Carnage frénétique ? Au début du combat pendant votre tour, choisissez un adversaire au hasard. Le Chevalier Saccageur attaque ce joueur pendant ce combat si possible.

Quand le Chevalier Saccageur meurt, il inflige 4 blessures à un adversaire ciblé choisi au hasard.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Équarisseur de Khorne

{3}{R}

Créature : démon et chevalier

U

Piétinement

Charge dévastatrice ? Les autres créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hérait de Slaanesh

{2}{R}

Créature : démon

U

Privilège de Slaanesh ? Les sorts de démon que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

Les autres démons que vous contrôlez ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien des Secrets de Slaanesh

{5}{R}

Créature : démon

R

Initiative, célérité

Symphonie de souffrance ? À chaque fois que vous lancez un sort depuis autre part que votre main, le Gardien des Secrets de Slaanesh inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de ce sort à un adversaire ciblé.

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Khâm le Félon

{3}{R}

Créature légendaire : astartes et berserker

R

Berzerker ? Khâm le Félon attaque ou bloque à chaque combat si possible.

Symbole de Corruption ? Quand vous perdez le contrôle de Khâm le Félon, piochez deux cartes.

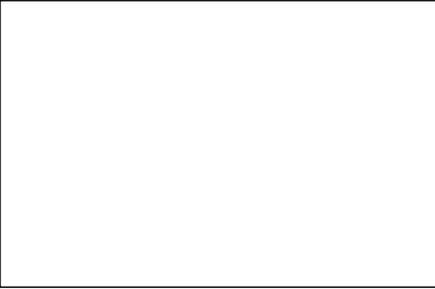
Le Félon ? Si des blessures devaient être infligées à Khâm le Félon, prévenez ces blessures et un adversaire de votre choix en acquiert le contrôle.

5/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marine du Vacarme

{4}{R}



Créature : astartes et guerrier

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 votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

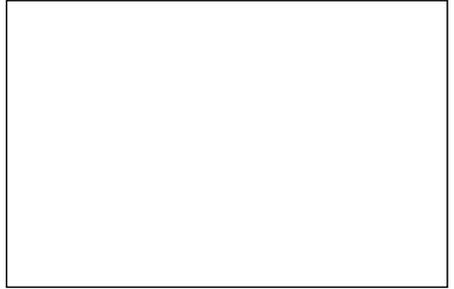
Éclateur sonique ? Quand le Marine du Vacarme arrive sur le champ de bataille, il inflige un nombre de blessures égal au nombre de sorts que vous avez lancés ce tour-ci à n'importe quelle cible.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veneuse de Slaanesh

{3}{R}



Créature : démon

U

Célérité

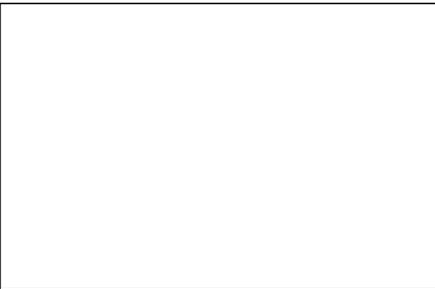
Appas de Slaanesh ? Chaque adversaire doit attaquer avec au moins une créature à chaque combat si possible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur du Chaos Terminator

{3}{R}



Créature : astartes et guerrier

U

Seigneur du Chaos ? Au début du combat pendant votre tour, une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Duc du Changement

{6}{U}



Créature : démon

R

Vol, parade {3}

Architecte de la tromperie ? Quand le Duc du Changement arrive sur le champ de bataille, piochez trois cartes.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien des secrets

{3}{U}

Créature : esprit

U

Tant que vous avez plus de cartes en main que chaque adversaire, le Gardien des secrets gagne +2/+2 et a le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Be'lakor, le Maître des Ténèbres

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

Créature légendaire : démon et noble

M

Vol

Prince du Chaos ? Quand Be'lakor, le Maître des Ténèbres arrive sur le champ de bataille, vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de démons que vous contrôlez.

Seigneur du Tourment ? À chaque fois qu'un autre démon arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hérauts de Tzeentch

{4}{U}

Créature : démon

U

Vol

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 votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête de vortex Mutalith

{4}{U}{R}

Créature : mutant et bête

R

Piétinement

Vortex warp ? Quand la Bête de vortex Mutalith arrive sur le champ de bataille, jouez à pile ou face pour chaque adversaire que vous avez. Pour chaque fois où vous gagnez, piochez une carte. Pour chaque fois où vous perdez, la Bête de vortex Mutalith inflige 3 blessures à ce joueur.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaman Tzaangor

{2}{U}{R}

Créature : mutant et shaman

R

Vol

Elixir sorcier ? À chaque fois que le Chaman Tzaangor inflige des blessures de combat à un joueur, copiez le prochain sort d'éphémère ou de rituel que vous lancez ce tour-ci quand vous le lancez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Helbrute

{3}{B}{R}

Créature-artefact : astartes et dreadnought

R

Célérité

Sarcophage ? Vous pouvez lancer le Helbrute depuis votre cimetière en exilant une autre carte de créature de votre cimetière en plus de payer ses autres coûts.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Defiler du Chaos

{3}{B}{R}

Créature-artefact : démon et construction

R

Piétinement

Obusier ? Quand le Defiler du Chaos arrive sur le champ de bataille ou meurt, pour chaque adversaire, choisissez un permanent non-terrain que ce joueur contrôle. Détruisez l'un d'eux choisi au hasard.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur rose

{3}{U}{R}

Créature : démon et horreur

R

Flammes scintillantes ? À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, l'Horreur rose inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Division ? Quand l'Horreur rose meurt, créez deux jetons de créature 2/2 bleue et rouge Démon et Horreur appelés Horreur bleue avec « À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire exalté de Tzeentch

{2}{U}{R}



Créature : démon

R

Sorcellerie inspirante ? Au début de votre entretien, renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel choisie au hasard depuis votre cimetière dans votre main.  
Feu de Tzeentch ? À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, l'Incendiaire exalté de Tzeentch inflige 1 blessure à chaque adversaire.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magnus le Rouge

{3}{U}{R}



Créature légendaire : démon et primarque

R

Vol  
Puissance surnaturelle ? Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer pour chaque jeton de créature que vous contrôlez.  
Lame de Magnus ? À chaque fois que Magnus le Rouge inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton de créature 3/3 rouge Engencee.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lucius l'Éternel

{3}{B}{R}



Créature légendaire : astartes et guerrier

R

Célérité

Armure des Âmes Hurlantes ? Quand Lucius l'Éternel meurt, exilez-le et choisissez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Quand cette créature quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, Lucius l'Éternel depuis l'exil sur le champ de bataille.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret de souffrance

{6}{B}{B}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées. Piochez une carte pour chaque créature détruite de cette manière.  
Recyclage {3}{B}{B} ({3}{B}{B}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)  
Quand vous recyclez le Décret de souffrance, toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenade bubonique

{4}{B}

Rituel

R

Détruisez une créature ciblée.

Toutes les créatures gagnent -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte blasphématoire

{8}{R}

Rituel

R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature sur le champ de bataille.

L'Acte blasphématoire inflige 13 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mandat d'Abaddon

{3}{B}

Rituel

R

Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez.

Détruisez toutes les créatures de force inférieure à la force de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passé enflammé

{3}{R}

Rituel

R

Chaque carte d'éphémère et de rituel de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.

Flashback {4}{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Que brûle la galaxie

{X}{5}{R}

Rituel

R

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 votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Que brûle la galaxie inflige X plus 2 blessures à chaque créature qui n'est pas arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

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

Déni de réalité

{3}{U}{B}

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 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.)

Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crassier en fusion

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Mettez un marqueur « stock » sur le Crassier en fusion.

{1}, retirez X marqueurs « stock » du Crassier en fusion : Ajoutez X manas de n'importe quelle combinaison de {B} et/ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression engloutie



Terrain : île et marais

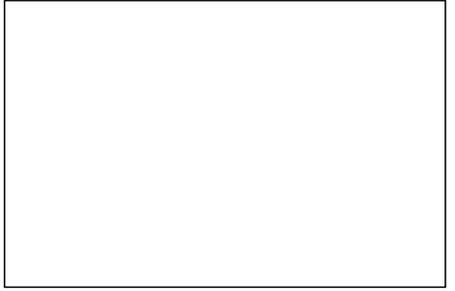
R

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

La Dépression engloutie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises des eaux vives



Terrain

C

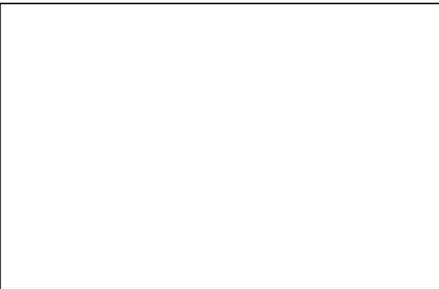
Ce terrain arrive engagé.

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

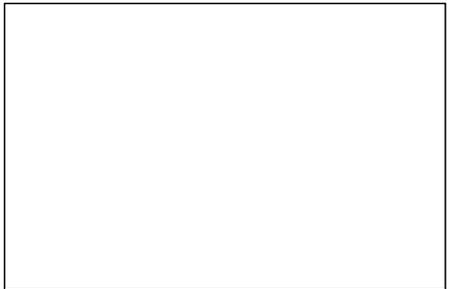
C

{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

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

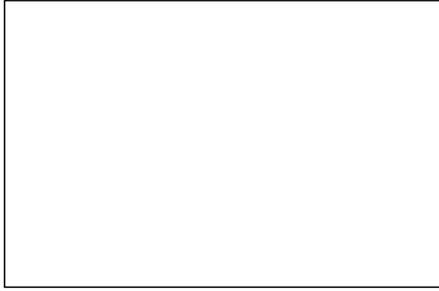


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

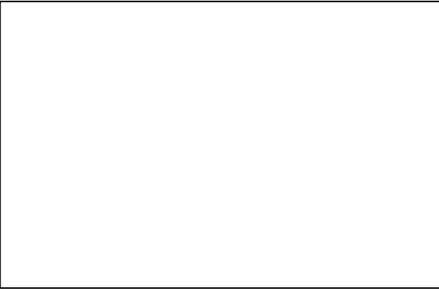


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

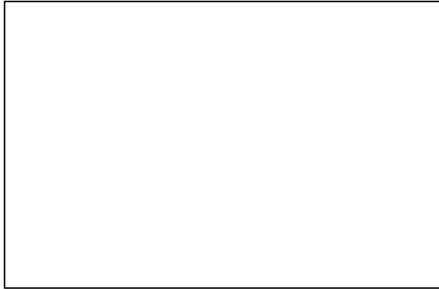


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

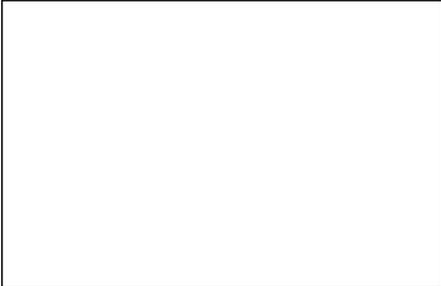


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

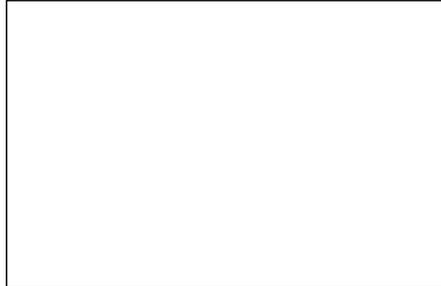
île



Terrain de base : île **C**  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

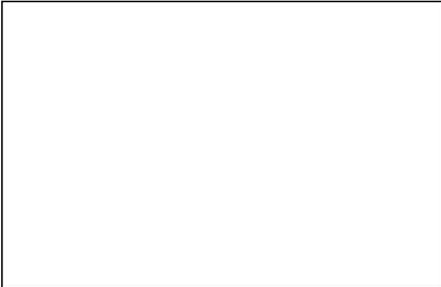
île



Terrain de base : île **C**  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

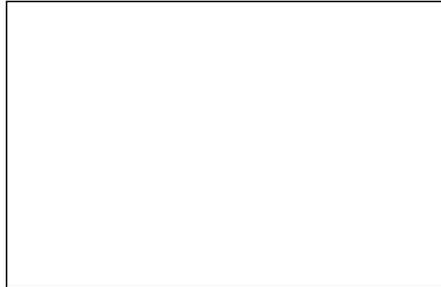
île



Terrain de base : île **C**  
{U}

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.

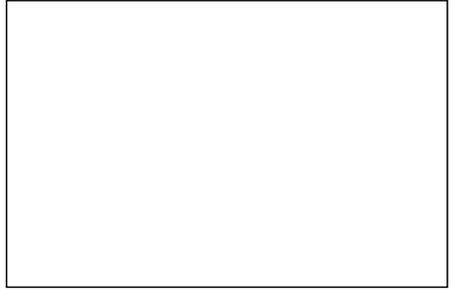
{T} : Ajoutez {B}.

Recyclage {B} ({B}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



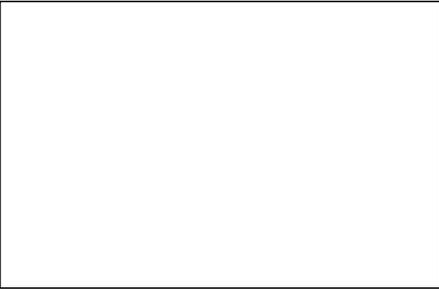
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



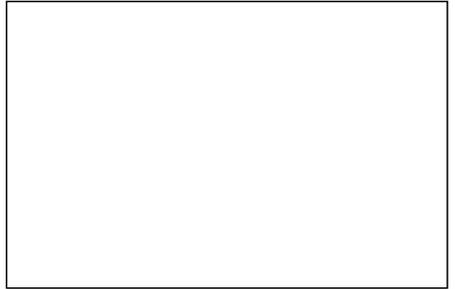
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

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

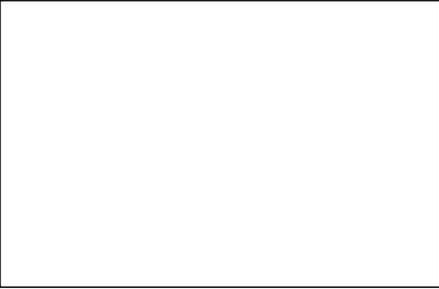


Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

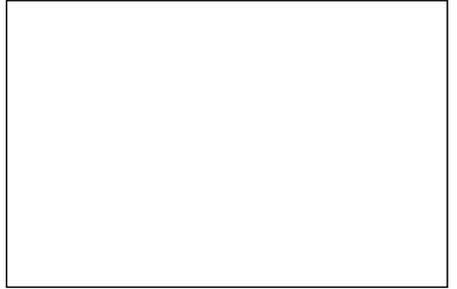


Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marigot lugubre



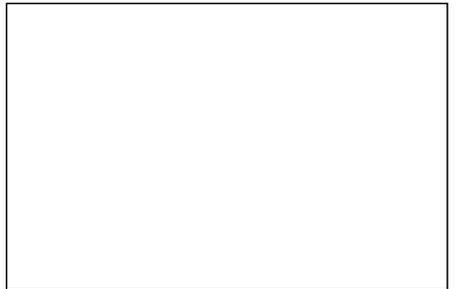
Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.  
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.  
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

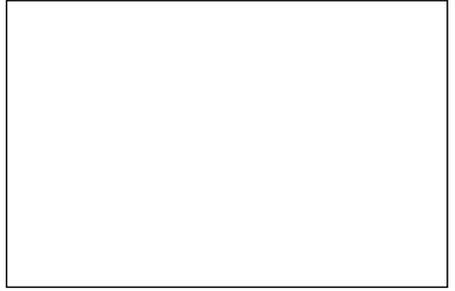


Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

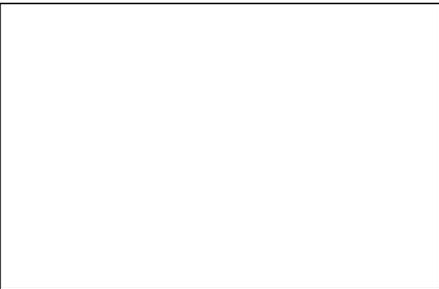


Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

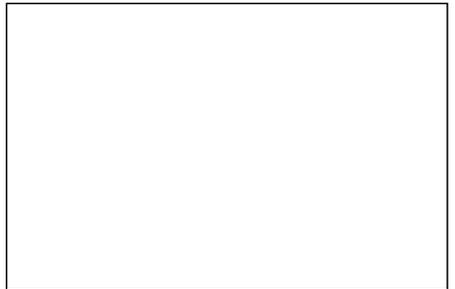


Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

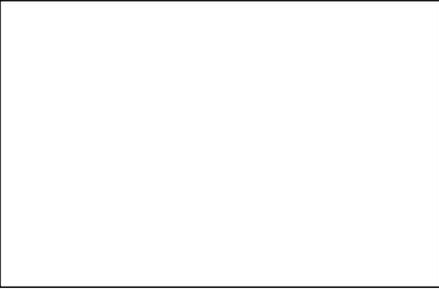


Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



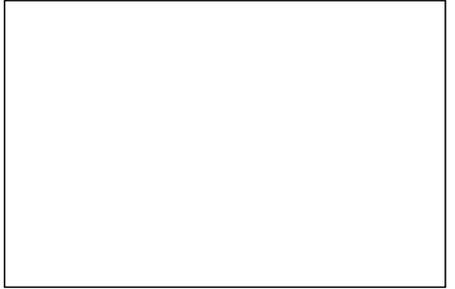
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

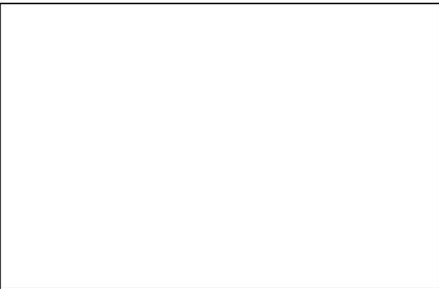
U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



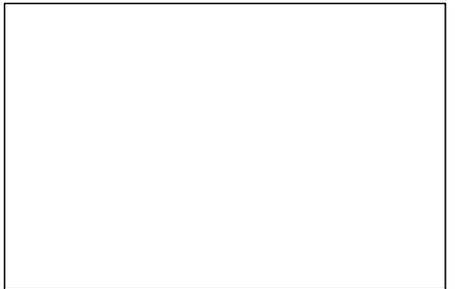
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines angoissantes



Terrain

R

Au moment où les Ruines angoissantes arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de marais ou de montagne de votre main. Si vous ne le faites pas, les Ruines angoissantes arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

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

Voie de l'Ascendance



Terrain

C

La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vergeur 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

Anneau solaire

{1}



Artefact

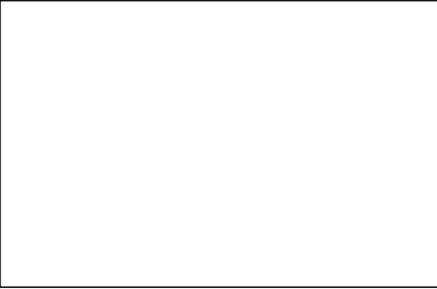
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole du voyageur

{1}



Artefact

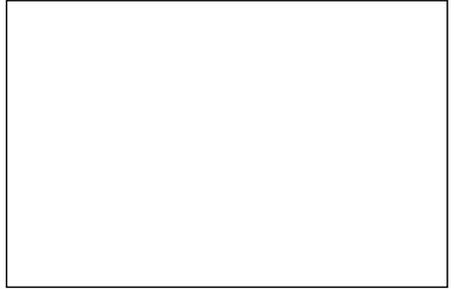
C

{2}, {T}, sacrifiez la Babiole du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique

{3}



Artefact

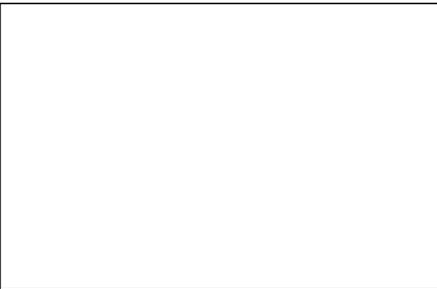
R

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

Cuirasse d'assaut

{4}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +2/+2, a la célérité, ne peut pas vous attaquer ou attaquer les planeswalkers que vous contrôlez et ne peut pas être sacrifiée.

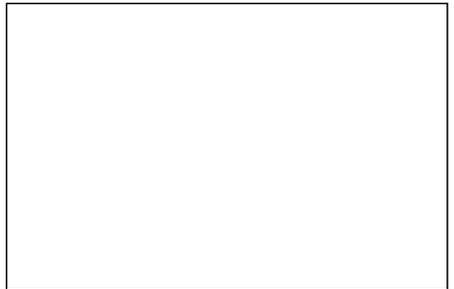
Au début de l'entretien de chaque adversaire, vous pouvez faire que ce joueur acquière contrôle de la créature équipée jusqu'à la fin du tour. Si vous faites ainsi, dégagez-la.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lithoforce usée

{3}



Artefact

U

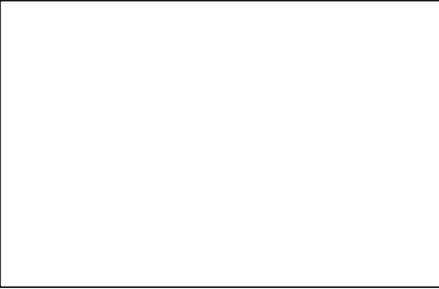
La Lithoforce usée arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant

{3}



Artefact

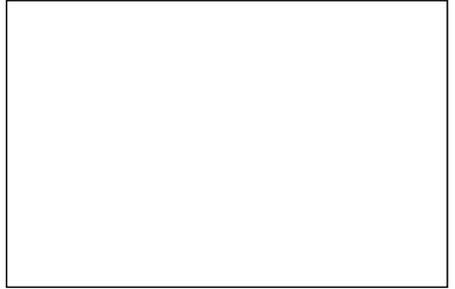
C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.  
Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de créativité

{2}



Artefact

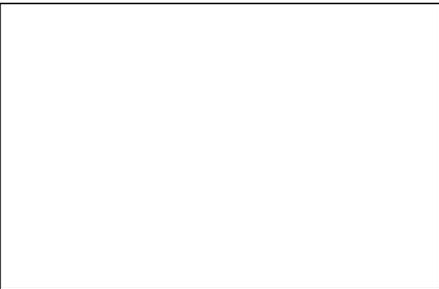
U

{T} : Ajoutez {C}.  
{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Le Talisman de créativité vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman d'indulgence

{2}



Artefact

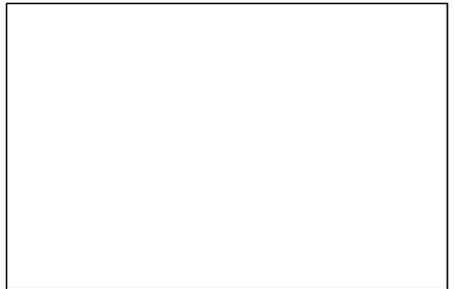
U

{T} : Ajoutez {C}.  
{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Le Talisman d'indulgence vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de dominance

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.  
{T} : Ajoutez {U} ou {B}. Le Talisman de dominance vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drach'Nyen

{4}{B}{R}

Artefact légendaire : équipement

R

Écho du premier meurtre ? Quand Drach'Nyen arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à une créature ciblée.

Épée-démon ? La créature équipée a la menace et gagne +X/+0, X étant la force de la carte exilée.

Équipement {2} ({2}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau biliaire

{B}{B}

Éphémère

U

Une créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature gagnent -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conscription de Nurgle

{4}{B}

Éphémère

R

Mettez sur le champ de bataille, engagée et sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis le cimetière d'un adversaire, puis exilez le cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}

Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

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

Remue-ménages

{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

Réverbérer

{R}{R}



Éphémère

R

Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Du sang pour le dieu du Sang !

{8}{B}{R}



Éphémère

R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature qui est morte ce tour-ci. Défaussez-vous de votre main, puis piochez huit cartes. Du sang pour le dieu du Sang ! inflige 8 blessures à chaque adversaire. Exilez Du sang pour le dieu du Sang !

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutation du Chaos

{3}{U}{R}

Éphémère

R

Exiliez n'importe quel nombre de créatures ciblées contrôlées par des joueurs différents. Pour chaque créature exilée de cette manière, son contrôleur révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de créature, met cette carte sur le champ de bataille, puis met et le reste au-dessous de sa bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tuez ! Mutilez ! Brûlez !

{3}{B}{R}

Éphémère

R

Choisissez l'un ou plus ?  
? Détruisez un artefact ciblé.  
? Détruisez une créature ciblée.  
? Tuez ! Mutilez ! Brûlez ! inflige 3 blessures à un joueur ciblé.

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

Gangrène de Nurgle

{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature qu'un adversaire contrôle  
Quand la créature enchantée meurt, renvoyez la Gangrène de Nurgle dans la main de son propriétaire et vous créez un jeton de créature 1/3 noire Démon appelé Portepeste de Nurgle.

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

Les Égarés et les Damnés

{1}{U}{R}

Enchantement

U

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle depuis autre part que votre main ou que vous lancez un sort depuis autre part que votre main, créez un jeton de créature 3/3 rouge Engenceance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Hérésie d'Horus

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

Enchantement : saga

R

(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 ? Pour chaque adversaire, acquérez le contrôle de jusqu'à une créature non-légendaire ciblée que ce joueur contrôle tant que L'Hérésie d'Horus reste sur le champ de bataille.

II ? Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez, mais que vous ne possédez pas.

III ? En commençant par vous, chaque joueur choisit une créature. Détruisez chaque créature choisie de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Les Puissances de la Ruine

{2}{B}{R}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, choisissez un adversaire au hasard. Exilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour la lancer. Quand vous lancez un sort de cette manière, son propriétaire perd un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

