

Cabot des cadavres

{4}

Créature-artefact : phyrexian et chien

C

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Quand le Cabot des cadavres arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature avec l'infection ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr sanigriffe

{2}

Créature-artefact : phyrexian et myr

C

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

À chaque fois que le Myr sanigriffe devient bloqué, il gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de peste

{2}

Créature-artefact : phyrexian et myr

U

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

{T} : Ajoutez {C}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropède

{2}

Créature-artefact : phyrexian et insecte

U

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Quand le Nécropède meurt, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé phyrexian

{1}{B}{B}

Créature : phyrexian et zombie et chevalier **R**

Initiative, protection contre le rouge et protection contre le blanc

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Main des praetors

{3}{B}

Créature : phyrexian et zombie **R**

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Les autres créatures avec l'infection que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature avec l'infection, un joueur ciblé gagne un marqueur « poison ».

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin mangeur de chair

{3}{B}

Créature : phyrexian et diablotin **U**

Vol

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Sacrifiez une créature : Le Diablotin mangeur de chair gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piqueur de peste

{1}{B}

Créature : phyrexian et insecte et horreur **C**

Vol

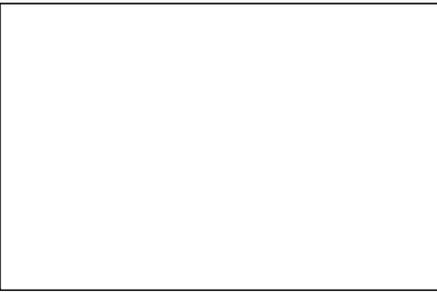
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puce dépouillante

{1}{B}



Créature : phyrexian et gremlin

C

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

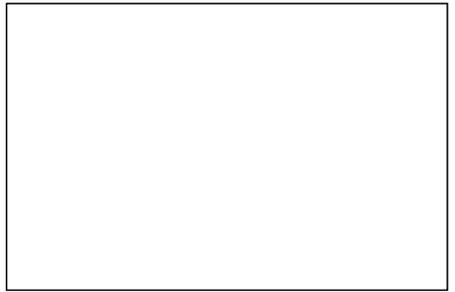
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats septiques

{1}{B}{B}



Créature : phyrexian et rat

U

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

À chaque fois que les Rats septiques attaquent, si le joueur défenseur est empoisonné, ils gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats de sanie

{1}{B}{B}



Créature : phyrexian et rat

U

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Quand les Rats de sanie arrive sur le champ de bataille, chaque joueur gagne un marqueur « poison ».

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skithiryx, le Dragon du Fléau

{3}{B}{B}



Créature légendaire : phyrexian et dragon et squelette

M

Vol

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

{B} : Skithiryx, le Dragon du Fléau acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

{B}{B} : Régénérez Skithiryx.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre chuchotant {1}{B}{B}



Créature : phyrexian et spectre U

Vol

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

À chaque fois que le Spectre chuchotant inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez le sacrifier. Si vous faites ainsi, ce joueur se défausse d'une carte pour chaque marqueur « poison » qu'il a.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchu de Tel-Jilad {2}{G}{G}



Créature : phyrexian et elfe et guerrier C

Protection contre les artefacts

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corrupteur viridien {1}{G}{G}



Créature : phyrexian et elfe et shaman U

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Quand le Corrupteur viridien arrive sur le champ de bataille, détruisez un artefact ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe luisant {G}



Créature : phyrexian et elfe et guerrier C

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre phyrexiane

{3}{G}{G}



Créature : phyrexian et hydre

R

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

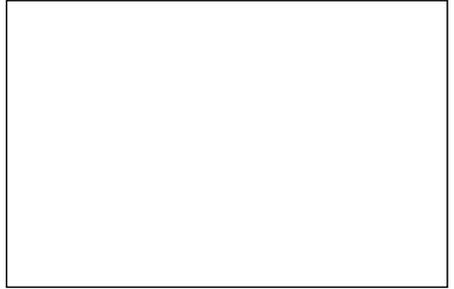
Si des blessures devaient être infligées à l'Hydre phyrexiane, prévenez ces blessures. Mettez un marqueur -1/-1 sur l'Hydre phyrexiane pour chaque 1 blessure prévenue de cette manière.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mamba du fléau

{1}{G}



Créature : phyrexian et serpent

C

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

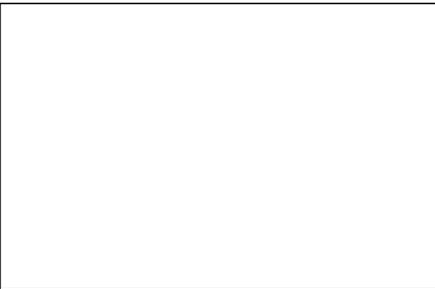
{1}{G} : Régénérez le Mamba du fléau. (La prochaine fois que cette créature devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup putride

{2}{G}



Créature : phyrexian et loup

C

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

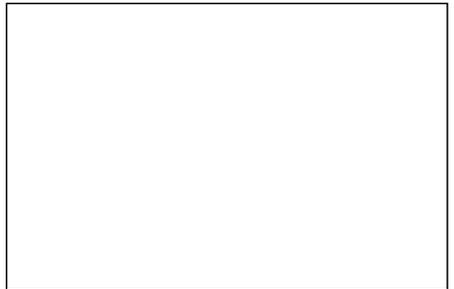
À chaque fois qu'une créature ayant subi ce tour-ci des blessures du Loup putride est mise dans un cimetière, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morspondyle

{4}{G}{G}



Créature : phyrexian et bête

U

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Vous pouvez faire que le Morspondyle inflige ses blessures de combat comme s'il n'était pas bloqué.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porteur de kystes

{2}{G}

Créature : phyrexian et bête

C

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur d'essaim phyrexian

{4}{G}{G}

Créature : phyrexian et insecte et horreur

R

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Phyrexian et Insecte avec l'infection pour chaque marqueur « poison » que vos adversaires ont.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfax

{3}{G}{G}

Créature : phyrexian et horreur

R

Piétinement, célérité

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Au début de l'étape de fin, sacrifiez le Putréfax.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traîtres viridiens

{1}{G}{G}

Créature : phyrexian et elfe et guerrier

C

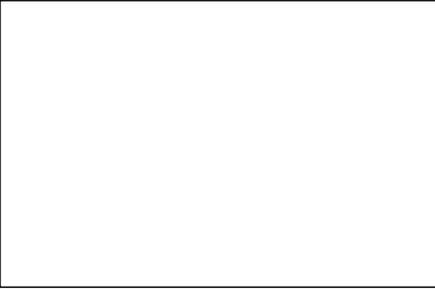
Les Traîtres viridiens ont l'infection tant qu'un adversaire est empoisonné. (Ils infligent des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vhati il-Dal

{2}{B}{G}



Créature légendaire : humain et guerrier

P

{T} : Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée a force de base de 1 ou une endurance de base de 1.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}



Rituel

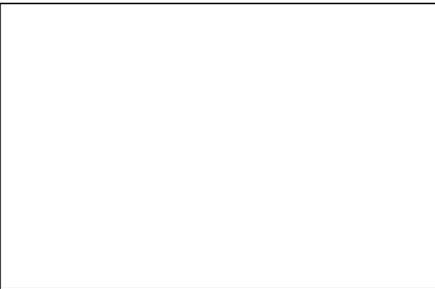
U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agrandir

{3}{G}{G}



Rituel

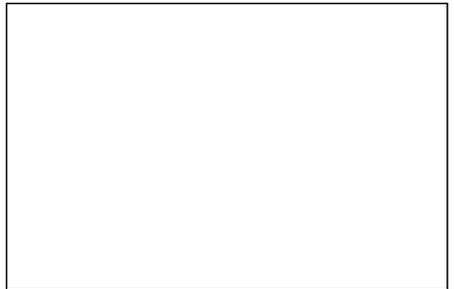
U

Une créature ciblée gagne +7/+7 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. Elle doit être bloquée ce tour-ci si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envahissement

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



Rituel

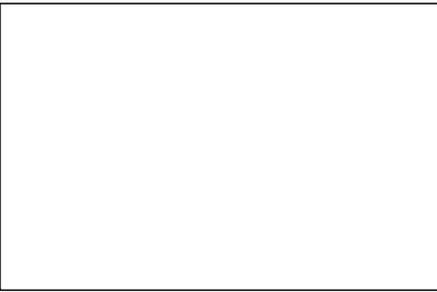
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama

{2}{G}



Rituel : arcane

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation du Maelstrom

{1}{B}{G}



Rituel

R

Détruisez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revanche de la proie

{4}{G}{G}



Rituel

R

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +6/+6 et acquiert le piétinement, et toutes les créatures capables de la bloquer ce tour-ci le font.

Miracle {G} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard de granite

{X}{B}{B}{G}



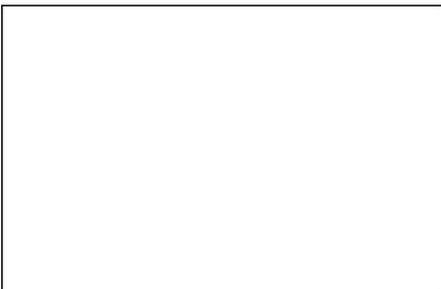
Rituel

R

Détruisez chaque permanent non-terrain ayant une valeur de mana inférieure ou égale à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bois souillé



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cathédrale de la Guerre



Terrain

R

La Cathédrale de la Guerre arrive sur le champ de bataille engagée.

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferme à putréfaction des Golgari



Terrain

C

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

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

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

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

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

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin des centaures



Terrain

U

{T} : Ajoutez {G}. Le Jardin des centaures vous inflige 1 blessure.  
&lt;i>Seuil</i> ? {G}, {T}, sacrifiez le Jardin des centaures : Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. N'activez que s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes empiétantes



Terrain

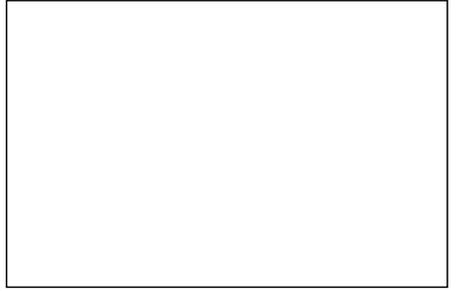
U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T}, sacrifiez les Landes empiétantes : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



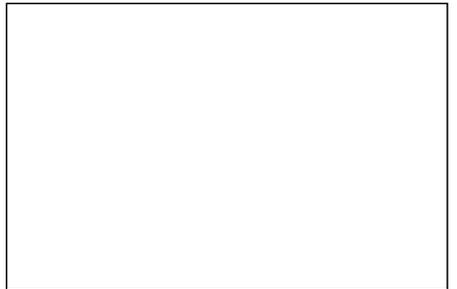
Terrain de base : marais

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

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

Nexus des encrimites



Terrain

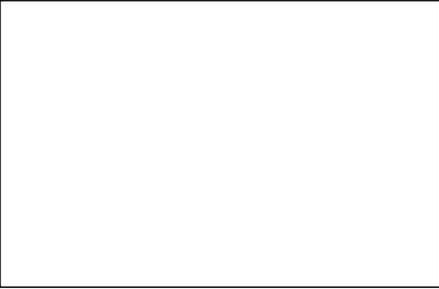
R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Nexus des encrimites devient une créature-artefact 1/1 Phyrexian et Scintimite avec le vol et l'infection jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des mandrins



Terrain

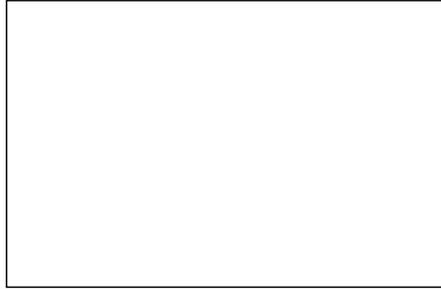
U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salle du seigneur bandit



Terrain

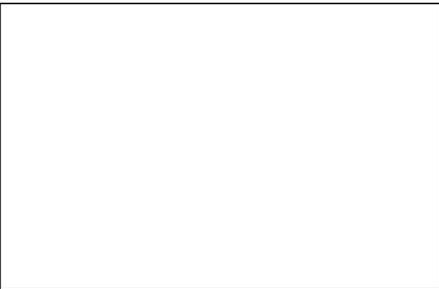
R

La Salle du seigneur bandit arrive sur le champ de bataille engagée.

{T}, payez 3 points de vie : Ajoutez {C}. Si ce mana est dépensé pour un sort de créature, elle acquiert la célérité.

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

Sinistre forêt sauvage



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}{B}{G}, {T}, sacrifiez une créature : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la maladie



Terrain

R

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

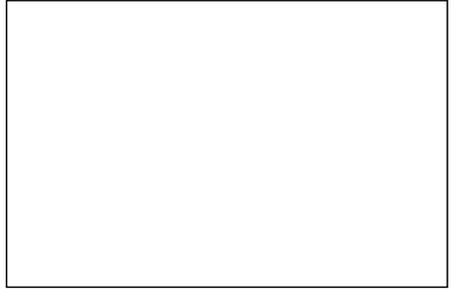
Quand le Temple de la maladie arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

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

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

Boucle de contagion

{2}



Artefact

U

Quand la Boucle de contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.  
{4}, {T} : Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaudière à peste

{3}



Artefact

R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « peste » sur la Chaudière à peste.  
{1}{B}{G} : Mettez un marqueur « peste » sur la Chaudière à peste ou retirez-lui un marqueur « peste. »  
Quand la Chaudière à peste a au moins trois marqueurs « peste » sur elle, sacrifiez-la. Si vous faites ainsi, détruisez tous les permanents non-terrain.

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

Disque de Nevinyrral

{4}



Artefact

R

Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.  
{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dynamo thran

{4}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique

{3}



Artefact

R

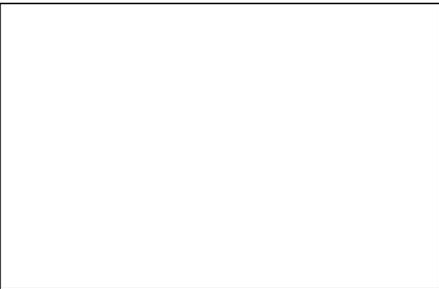
Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlefeu

{3}



Artefact : équipement

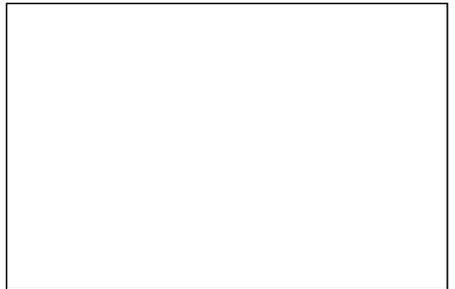
U

La créature équipée a la double initiative.  
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lingot de sombracier

{3}



Artefact

U

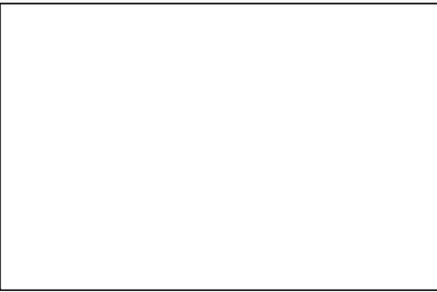
Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine à contagion

{6}



Artefact

R

Quand la Machine à contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.

{4}, {T} : Proliférez, puis proliférez à nouveau. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente. Puis recommencez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne

{1}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/-1.

À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de guerre loxodon

{3}



Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et le lien de vie.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de la Coalition

{3}



Artefact

R

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

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Relique de la Coalition.

Au début de votre première phase principale, retirez tous les marqueurs « charge » de la Relique de la Coalition.

Ajoutez un mana de la couleur de votre choix pour chaque marqueur « charge » retiré de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runeclé de Golgari

{3}

Artefact

U

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

{B}{G} : La Runeclé de Golgari devient une créature-artefact 2/2 noire et verte Insecte avec le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trigone d'infestation

{4}

Artefact

U

Le Trigone d'infestation arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, trois marqueurs « charge ».

{G}{G}, {T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Trigone d'infestation.

{2}, {T}, retirez un marqueur « charge » du Trigone d'infestation : Créez un jeton de créature 1/1 verte Insecte avec l'infection.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toile de décimation

{4}

Artefact

R

{4}, {T} : Un adversaire ciblé perd 2 points de vie, gagne un marqueur « poison », puis meule six cartes.

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

Chute du héros

{1}{B}{B}

Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel aux charognards

{3}{G}

Éphémère

U

Créez deux jetons de créature 1/1 verte Phyrexian et Insecte avec l'infection. (Ils infligent des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance mutagénique

{GP}

Éphémère

U

{{GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe de pistus

{2}{G}

Éphémère

C

Détruisez une créature avec le vol ciblée. Son contrôleur gagne un marqueur « poison ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage

{2}{G}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.  
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe du prédateur

{1}{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation de pierrebois

{3}{G}

Éphémère

R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou de capacités activées qui ne sont pas des capacités de mana.)  
Une créature ciblée gagne +5/+5 et acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance de l'ancienne Krosia

{G}



Éphémère

U

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance sylvestre

{1}{G}



Éphémère

U

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.  
Flashback {2}{G}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance des chénates

{3}{G}



Éphémère

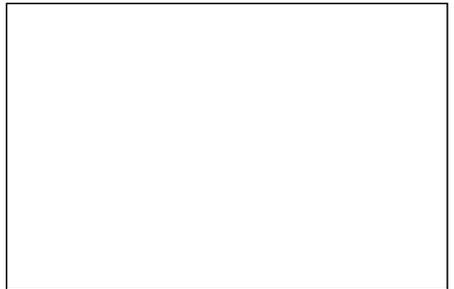
R

Une créature ciblée gagne +7/+7 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revigoration

{2}{G}



Éphémère

C

Si vous contrôlez une forêt, à la place de payer le coût de mana de ce sort, vous pouvez faire qu'un adversaire gagne 3 points de vie.  
Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption de la force

{1}{B}{G}

Éphémère

C

La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Une autre créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfier

{1}{B}{G}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte

{B}{G}

Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur

{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.  
Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

