Archifielleux de la dépravation {3}{B}{B}

Créature : démon R

Vol
Au début de l'étape de fin de chaque adversaire, ce joueur choisit jusqu'à deux créatures qu'il contrôle, puis il sacrifie le reste.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centaure reparu {3}{B}

Créature : zombie et centaure C

Quand le Centaure reparu arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé meule quatre cartes.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assistant du nécromancien {2}{B}

Créature : zombie C

Quand l'Assistant du nécromancien arrive sur le champ de bataille, meulez trois cartes.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charognard sultaï {5}{B}

Créature : oiseau et guerrier C

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Vol

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charognard sultaï {5}{B}

Créature : oiseau et guerrier C

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Vol

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harpie insatiable {2}{B}{B}

Créature : harpie U

Vol, lien de vie

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux des nécropoles {7}{B}{B}

Créature : démon R

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Vol
{X}, {T}, exilez X cartes de votre cimetière : Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlenuit {1}{B}{B}

Créature-enchantement : horreur R

Grâce {2}{B}{B} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)
Le Hurlenuit et la créature enchantée gagnent chacun +X/+X, X étant le nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats typhoïdiens {B}

Créature : rat **C**

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charognard du sous-bois {3}{G}

Créature : fongus et horreur **C**

Le Charognard du sous-bois arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée pilleuse de tombes {3}{G}

Créature : araignée **U**

Portée
{3}{B} : L'Araignée pilleuse de tombes gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière. N'activez qu'une seule fois par tour.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charognard du sous-bois {3}{G}

Créature : fongus et horreur **C**

Le Charognard du sous-bois arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coursière de Kruphix {1}{G}{G}

Créature-enchantement : centaure R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Vous pouvez jouer les terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie satyre {1}{G}

Créature : satyre C

Quand le Guidevoie satyre arrive sur le champ de bataille, révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de terrain parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enjambeur conifère {3}{G}

Créature : élémental C

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

5/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie satyre {1}{G}

Créature : satyre C

Quand le Guidevoie satyre arrive sur le champ de bataille, révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de terrain parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}

Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Némésis des mortels {4}{G}{G}

Créature : serpent U

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte de créature dans votre cimetière.
{7}{G}{G} : Monstruosité 5. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque carte de créature dans votre cimetière. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez cinq marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Némésis des mortels {4}{G}{G}

Créature : serpent U

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte de créature dans votre cimetière.
{7}{G}{G} : Monstruosité 5. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque carte de créature dans votre cimetière. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez cinq marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Némésis des mortels {4}{G}{G}

Créature : serpent U

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte de créature dans votre cimetière.
{7}{G}{G} : Monstruosité 5. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque carte de créature dans votre cimetière. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez cinq marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruée de troupeau d'élans {3}{G}{G}

Créature : élan **C**

<i>Redoutable</i> ? À chaque fois que la Ruée de troupeau d'élans attaque, si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 8, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tisseuse de Nyx {1}{B}{G}

Créature-enchantement : araignée U

Portée
Au début de votre entretien, meulez deux cartes. (Mettez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)
{1}{B}{G}, exilez la Tisseuse de Nyx : Renvoyez une carte ciblée de votre cimetière dans votre main.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheuse des terres sauvages {2}{B}{G}

Créature : gorgonoïde **R**

À chaque fois qu'une autre créature meurt, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)
{B} : La Faucheuse des terres sauvages acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.
{1}{G} : La Faucheuse des terres sauvages acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute fatale {9}{B}

Rituel U

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Un joueur ciblé sacrifie deux créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dédain {B}

Rituel U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte de créature ou de planeswalker. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Communion avec les dieux {1}{G}

Rituel C

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de créature ou d'enchantement parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure transaction {2}{B}

Rituel U

Chaque joueur se défausse de toutes les cartes de sa main et pioche ensuite autant de cartes moins une.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Communion avec les dieux {1}{G}

Rituel C

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de créature ou d'enchantement parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patrouiller aux frontières {2}{G}

Rituel **C**

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de créature ou de terrain parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression de jungle

Terrain **C**

La Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation de l'arbre-parent {B}{G}

Rituel **U**

Créez un jeton de créature X/X verte et noire Esprit et Guerrier, X étant l'endurance la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression de jungle

Terrain **C**

La Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression de jungle

Terrain C

La Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

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

Dépression de jungle

Terrain C

La Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet d'Érébos {2}{B}{B}

Artefact-enchantement légendaire R

Les créatures que vous contrôlez ont le lien de vie.
{2}{B}{B}, {T} : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin. Si elle devait quitter le champ de bataille, exilez-la à la place de la mettre autre part. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entaille meurtrière {4}{B}

Éphémère U

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute du héros {1}{B}{B}

Éphémère U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Restauration soudaine {3}{G}

Éphémère U

Meulez quatre cartes, puis renvoyez une carte de créature et une carte de terrain depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif éternelle {1}{B}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée a le lien de vie et « À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marché du festival {3}{G}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : terrain
À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute deux manas supplémentaires de la combinaison de mana coloré de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast