

Simulacre solennel

{4}



Créature-artefact : golem

R

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

Quand le Simulacre solennel meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Razaketh au sang immonde

{5}{B}{B}{B}



Créature légendaire : démon

M

Vol, piétinement

Payez 2 points de vie, sacrifiez une autre créature :

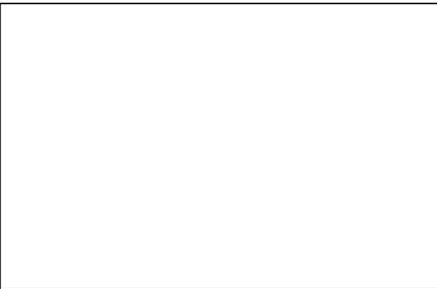
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artiste de sang

{1}{B}



Créature : vampire

U

À chaque fois que l'Artiste de sang ou une autre créature meurt, un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineur de Zulaport

{1}{B}



Créature : humain et gremlin et allié

U

À chaque fois que le Surineur de Zulaport ou qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}

Créature : serpent et shaman

C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille

{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carlatide sylvestre

{1}{G}

Créature : plante

R

Défenseur, défense talismanique

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

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de l'ombre profonde

{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {B}. Les Elfes de l'ombre profonde vous infligent 1 blessure.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}



Créature : elfe et druide C  
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

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

Mur de fleurs {1}{G}



Créature : plante et mur U  
 Défenseur  
 Quand le Mur de fleurs arrive sur le champ de bataille,  
 piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R  
 Vol  
 {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle de Mul Daya

{3}{G}



Créature : elfe et shaman

R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

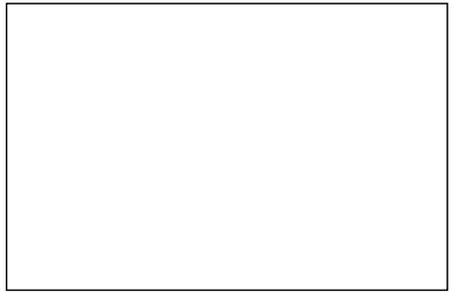
Vous pouvez jouer les terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeur de Zendikar

{5}{G}{G}



Créature : élémental

M

Quand le Vengeur de Zendikar arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante pour chaque terrain que vous contrôlez.

&lt;i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur chaque créature Plante que vous contrôlez.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan primitif

{4}{G}{G}



Créature : géant

M

Piétinement

À chaque fois que le Titan primitif arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, les mettre sur le champ de bataille engagées, puis mélanger.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Franc-tireur gobelin

{2}{R}



Créature : gobelin

R

Le Franc-tireur gobelin ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

À chaque fois qu'une créature meurt, dégagez le Franc-tireur gobelin.

(T) : Le Franc-tireur gobelin inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Colère

{3}{R}

Créature : incarnation

U

Célérité

Tant que La Colère est dans votre cimetière et que vous contrôlez une montagne, les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Purphoros, dieu des Forges

{3}{R}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au rouge est inférieure à cinq, Purphoros n'est pas une créature.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, Purphoros inflige 2 blessures à chaque adversaire.

{2}{R} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ogre factieux

{2}{R}{R}

Créature : ogre et guerrier

R

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, cette créature gagne +2/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. (Elle peut attaquer et {T} ce tour-ci.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan de la fournaise

{4}{R}{R}

Créature : géant

R

{R} : Le Titan de la fournaise gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que le Titan de la fournaise arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, il inflige 3 blessures réparties comme vous le désirez entre une, deux ou trois cibles.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urabrask le Secret

{3}{R}{R}

Créature légendaire : phyrexian et praetor **M**

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagées.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prossh, pillard céleste de Kher

{3}{B}{R}{G}

Créature légendaire : dragon **M**

Quand vous lancez ce sort, créez X jetons de créature 0/1 rouge Kobold appelés Kobolds de Castel Kher, X étant la quantité de mana dépensée pour le lancer.

Vol

Sacrifiez une autre créature : Prossh, pillard céleste de Kher gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mogis, dieu du Massacre

{2}{B}{R}

Créature-enchantement légendaire : dieu **M**

Indestructible

Tant que votre dévotion au noir et au rouge est inférieure à sept, Mogis n'est pas une créature.

Au début de l'entretien de chaque adversaire, Mogis inflige 2 blessures à ce joueur à moins qu'il ne sacrifie une créature.

7/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Xénagos, dieu de la Débauche

{3}{R}{G}

Créature-enchantement légendaire : dieu **M**

Indestructible

Tant que votre dévotion au rouge et au vert est inférieure à sept, Xénagos n'est pas une créature.

Au début du combat pendant votre tour, une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert la célérité et gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force de cette créature.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croupissement

{2}{B}{B}

Rituel

R

Toutes les créatures gagnent -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la recherche de demain

{2}{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Suspension 2 ? {G} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {G} et l'exiler avec deux 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.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure prétention

{3}{B}{B}

Rituel

R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.  
&lt;i>Maîtrise de sort</i> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchautoin

{1}{G}

Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île, de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}



Rituel

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

Revendication de Linciel

{3}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de forêt, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

Sauvagerie prédatrice

{3}{G}{G}



Rituel

U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 jusqu'à la fin du tour. Chaque créature que vos adversaires contrôlent bloque ce tour-ci si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spasme de croissance

{2}{G}



Rituel

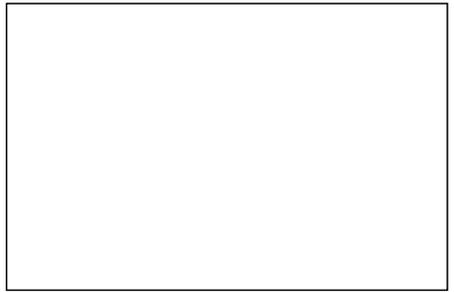
C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur la champ de bataille engagée, puis mélangez. Créez un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engence. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tentation de la vengeance

{X}{R}



Rituel

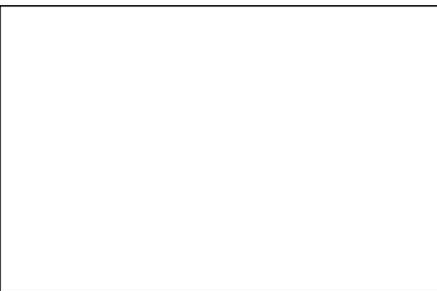
R

&lt;i>Offre tentante</i> ? Créez X jetons de créature 1/1 rouge Élémental avec la célérité. Chaque adversaire peut créer X jetons de créature 1/1 rouge Élémental avec la célérité. Pour chaque adversaire qui fait ainsi, créez X jetons de créature 1/1 rouge Élémental avec la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil

{X}{G}



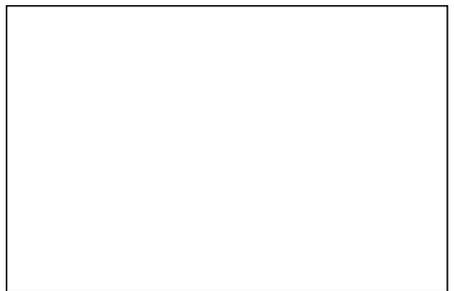
Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abbaye du Val d'Orient



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{5}, {T}, payez 1 point de vie : Créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Humain et Clerc.  
{5}, {T}, sacrifiez cinq créatures : Transformez l'Abbaye du Val d'Orient, puis dégagez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cairns sculptés



Terrain

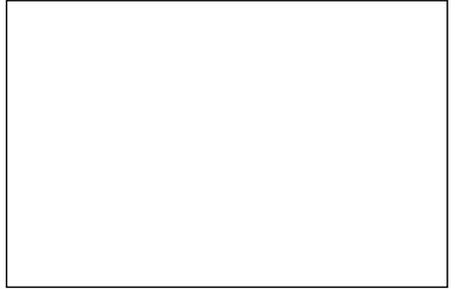
R

{T} : Ajoutez {C}.

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

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

Contreforts d'Ombresang



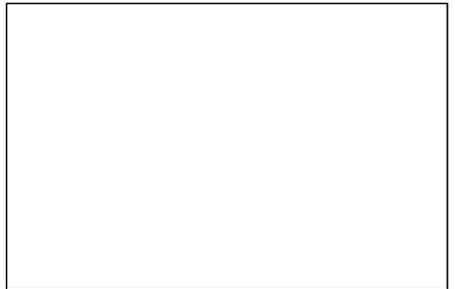
Terrain

R

{1}, {T} : Ajoutez {B}{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

Forêt



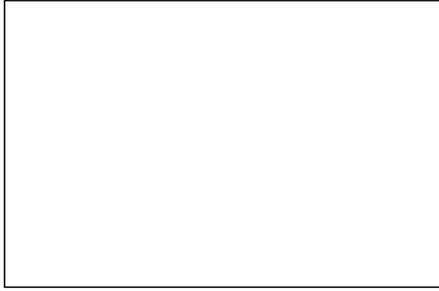
Terrain de base : forêt

**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

Garenne au Loup de Kessig



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{X}{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +X/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Les Landes de Llanowar vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



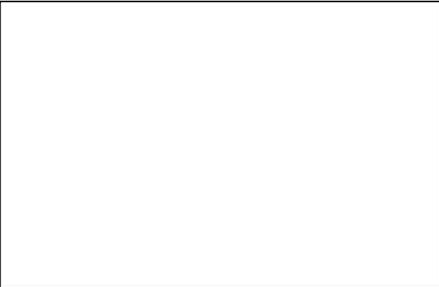
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



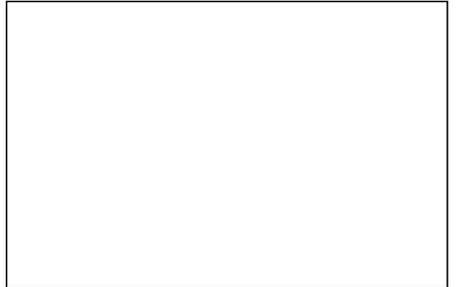
Terrain de base : marais

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

Marécage de Bojuka



Terrain

C

Le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille engagé.  
Quand le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.  
(T) : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



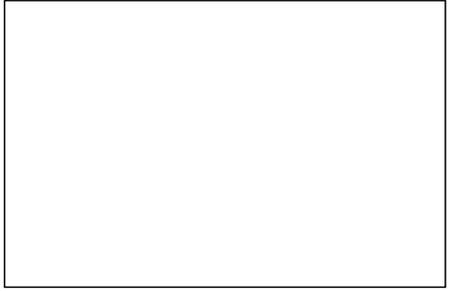
Terrain R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

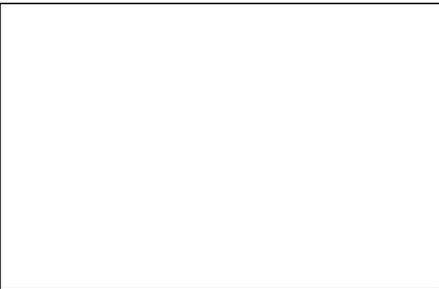


Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

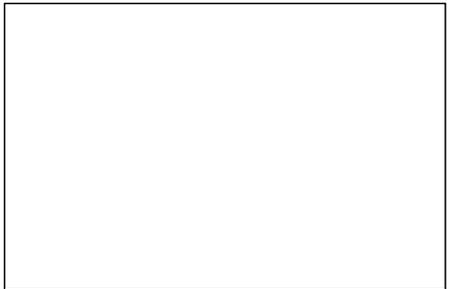


Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

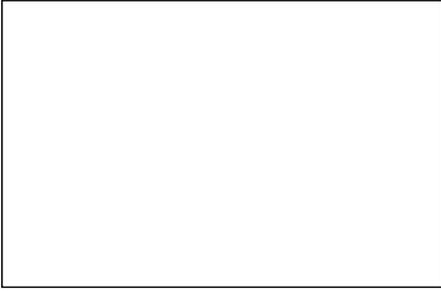


Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



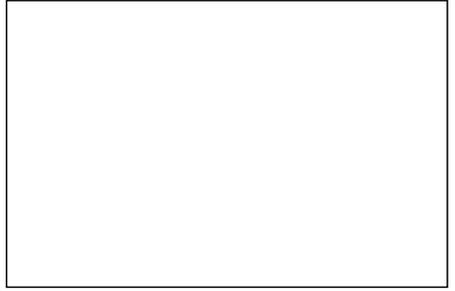
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins



Terrain

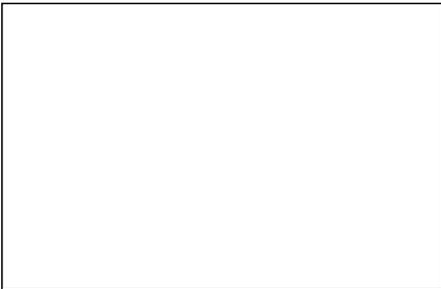
U

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



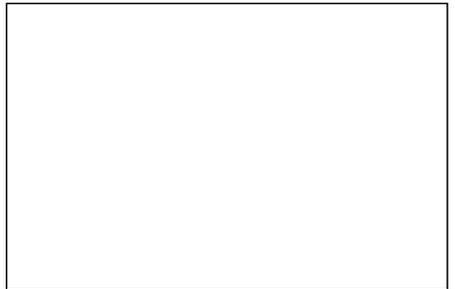
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remparts de Hanweir



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{R}, {T} : Une créature ciblée acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

{3}{R}{R}, {T} : Si vous possédez et contrôlez à la fois les Remparts de Hanweir et une créature appelée Garnison de Hanweir, exilez-les, puis assimilez-les en Hanweir, le comté grouillant.

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

### Temple de l'abandon



Terrain

R

Le Temple de l'abandon arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de l'abandon arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

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

### Temple de la fausse divinité



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Terres sauvages



Terrain

U

Les Terres sauvages arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la malice



Terrain

R

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



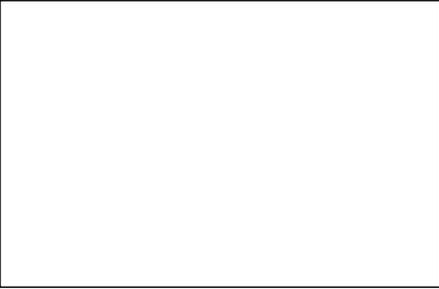
Terrain : marais et forêt

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

Tour de commandement



Terrain

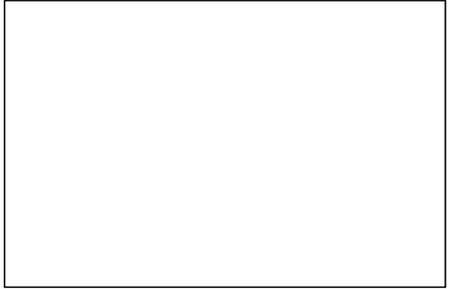
C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel phyrexian

{3}



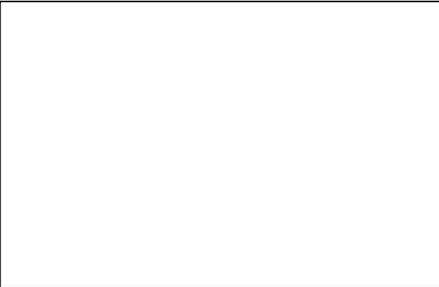
Artefact

R

Sacrifiez une créature : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



Terrain

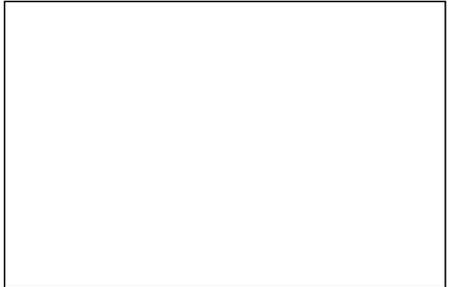
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blason

{5}



Artefact

R

Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Gruul

{2}



Artefact

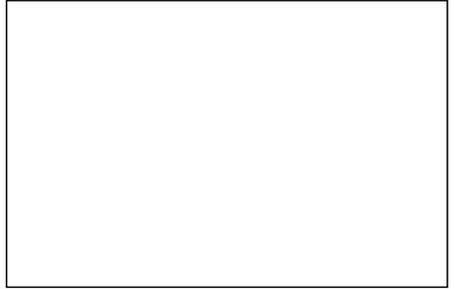
C

{1}, {T} : Ajoutez {R}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : équipement

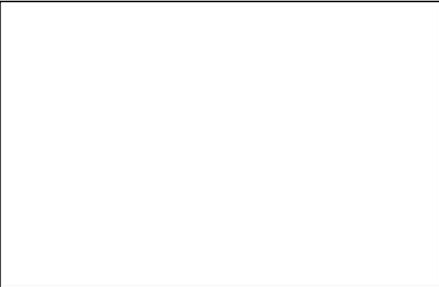
U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)  
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Rakdos

{2}



Artefact

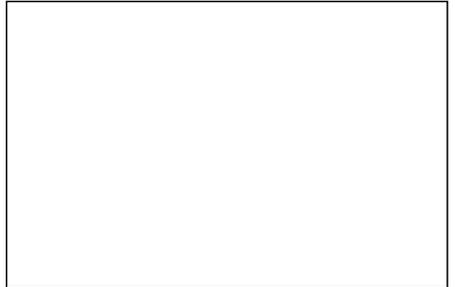
U

{1}, {T} : Ajoutez {B}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique

{3}



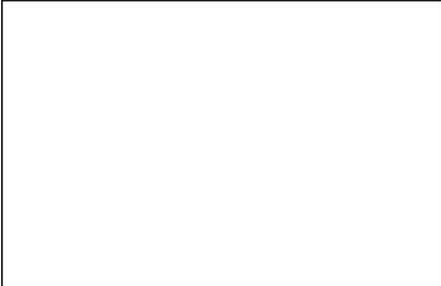
Artefact

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

Pincecrâne {1}

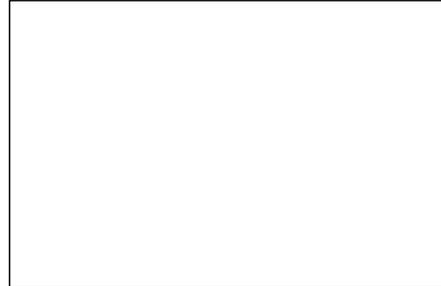


Artefact : équipement U

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

Ob Nihilis ravivé {3}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Nihilis M

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

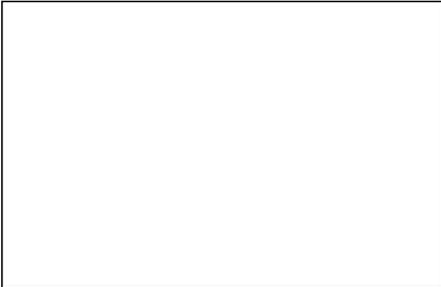
{-3} : Détruisez une créature ciblée.

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

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant {3}

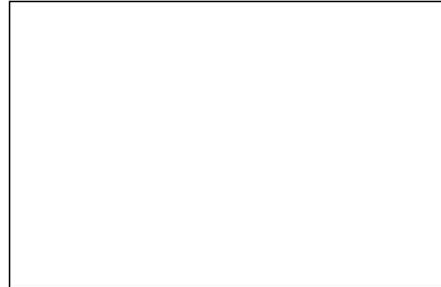


Artefact C

{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

Garruk Languebestion {2}{G}{G}



Planeswalker légendaire : Garruk M

{+1} : Dégagez deux terrains ciblés.

{-1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

{-4} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/

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

Droit à la gorge

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Xénagos, le Fétard

{2}{R}{G}

Planeswalker légendaire : Xénagos

M

{+1} : Ajoutez X manas dans n'importe quelle combinaison de {R} et/ou de {G}, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

{+0} : Créez un jeton de créature 2/2 rouge et verte Satyre avec la célérité.

{-6} : Exilez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes de créature et/ou de terrain parmi elles.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatale glissade

{B}

Éphémère

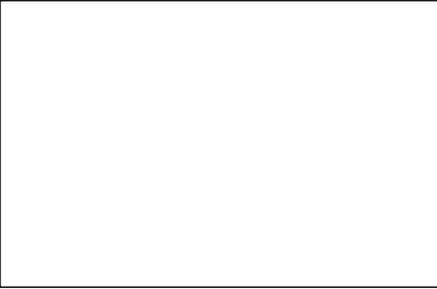
C

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. &lt;i>Morbidité</i> ? Cette créature gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fenaison de l'autel

{1}{B}



Éphémère

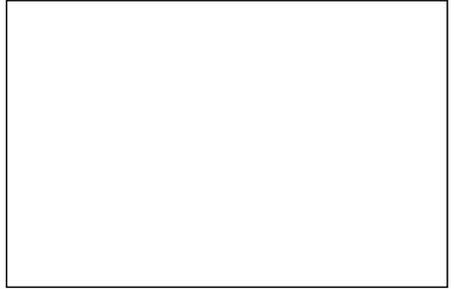
C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature. Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe de la Coterie

{1}{B}



Éphémère

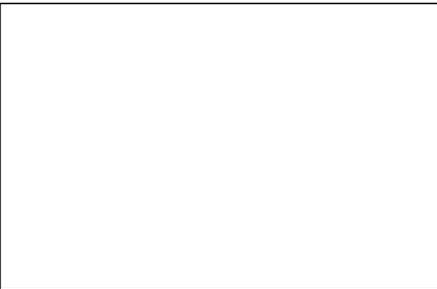
C

Ajoutez {B}{B}{B}.  
&lt;i>Seuil</i> ? Ajoutez {B}{B}{B}{B} à la place s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hommage à la faim

{2}{B}



Éphémère

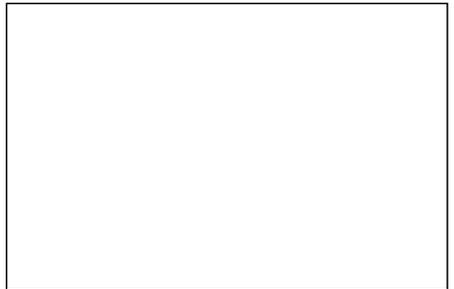
U

Un adversaire ciblé sacrifie une créature. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}



Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assolement

{G}



Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arène phyrexiane

{1}{B}{B}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

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

Précepte d'Érébos

{3}{B}{B}



Enchantement

R

Flash

À chaque fois que une créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du maître des bêtes

{2}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du maître des bêtes.

Tant que l'Ascension du maître des bêtes a au moins sept marqueurs « quête » sur elle, les créatures que vous contrôlez gagnent +5/+5.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dans la toile de la guerre

{3}{R}{R}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, elle gagne +2/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombardement des gobelins

{1}{R}

Enchantement

R

Sacrifiez une créature : Le Bombardement des gobelins inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secousses d'impact

{1}{R}

Enchantement

C

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les Secousses d'impact infligent 1 blessure à chaque adversaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

