

Colosse de maelström

{8}



Créature-artefact : golem

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 votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffeur de charogne

{B}



Créature : zombie

C

Le Bouffeur de charogne ne peut pas bloquer.

Sacrifiez une créature : Placez un marqueur +1/+1 sur le Bouffeur de charogne.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reproduction morioke

{3}



Créature-artefact : guerrier

C

{1}{B}, sacrifiez la Reproduction morioke : Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corbeau de mauvais augure

{2}{B}



Créature : zombie et oiseau

C

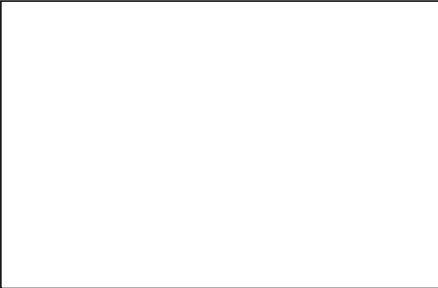
Vol

Quand le Corbeau de mauvais augure arrive sur le champ de bataille ou meurt, meulez deux cartes. (Mettez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Furie phyrexienne {2}{B}



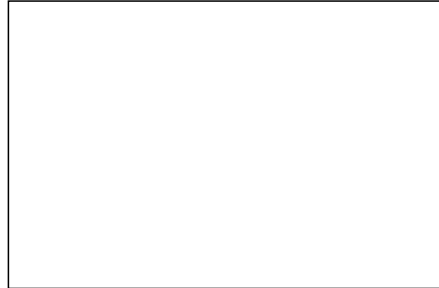
Créature : phyrexien et horreur **C**

Quand la Furie phyrexienne arrive sur le champ de bataille, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zélateur de la Légion du crépuscule {1}{B}




Créature : vampire et soldat **C**

Quand le Zélateur de la Légion du crépuscule arrive sur le champ de bataille, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre de Liliana {1}{B}{B}



Créature : spectre **C**


Vol

Quand le Spectre de Liliana arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire se défait d'une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Admirateurs masqués {2}{G}{G}



Créature : elfe et shaman **R**

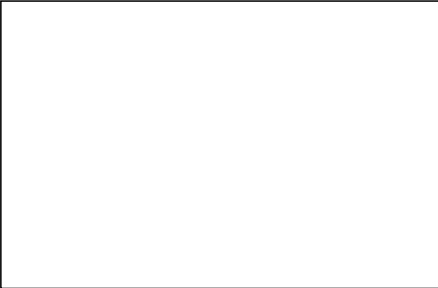
Quand les Admirateurs masqués arrivent sur le champ de bataille, piochez une carte.

À chaque fois vous lancez un sort de créature, vous pouvez payer {G}{G}. Si vous faites ainsi, renvoyez les Admirateurs masqués depuis votre cimetière dans votre main.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Altisaure agacé {5}{G}{G}



Créature : dinosaure U

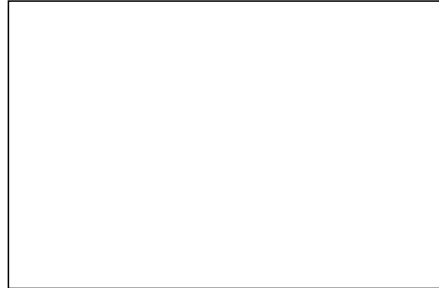
Portée, piétinement

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.)

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide ermite {1}{G}




Créature : humain et druide R

{G}, {T} : Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de terrain de base. Mettez cette carte dans votre main et toutes les autres cartes révélées de cette manière dans votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée de la pénombre {2}{G}{G}



Créature : araignée C


Portée

Quand l'Araignée de la pénombre meurt, créez un jeton de créature 2/4 noire Araignée avec la portée.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien des terres {G}




Créature : humain et druide U

{1}{G} : Renvoyez la carte de terrain de base ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Témoin éternel** {1}{G}{G}




Créature : humain et shaman U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Visionnaire elfe** {1}{G}



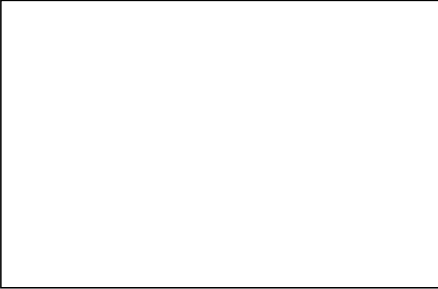
Créature : elfe et shaman C

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Terrocorne krosian** {5}{G}{G}



Créature : sanglier et bête C

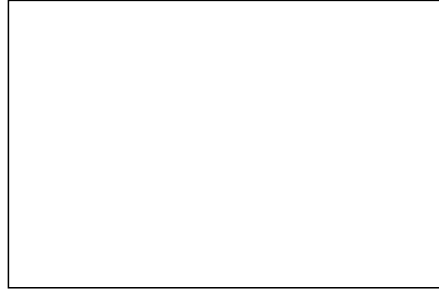
Recyclage (2){G} ((2){G}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez le Terrocorne krosian, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez. (Faites ceci avant de piocher.)

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Négociant d'objets trouvés golgari** {B}{B}{G}{G}



Créature : elfe et shaman U

Quand le Négociant d'objets trouvés golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements nocturnes

{1}{B}



Rituel

C

Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festin de succession

{4}{B}{B}



Rituel

U

Toutes les créatures gagnent -4/-4 jusqu'à la fin du tour.  
Vous devenez le monarque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatigue profonde

{1}{B}{B}



Rituel

C

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.  
Flashback ? {1}{B}, payez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gémissement des anathèmes

{2}{B}{B}



Rituel

U

Créez deux jetons de créature 2/2 noire Zombie.  
Flashback {5}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis  
votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justice de l'incarmal

{2}{B}{B}

Rituel

C

Rappel {3}

La Justice de l'incarmal inflige 2 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyade dans la fange

{B}{G}

Rituel

C

Choisissez une créature ciblée. Meulez quatre cartes, puis cette créature gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque carte de terrain dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Hymne à Tourach

{B}{B}

Rituel

C

Un joueur ciblé se défaisse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cabane en pain d'épices

Terrain : forêt

C

{T} : Ajoutez {G}.

La Cabane en pain d'épices arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres forêts.

Quand la Cabane en pain d'épices arrive sur le champ de bataille dégagée, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{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

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

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

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

Jardin de Khalni



Terrain

C

Le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante.

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka



Terrain

C

Les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille engagés.

Quand les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

{T} : Ajoutez {B}.

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

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

Sables mouvants



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez les Sables mouvants : La créature attaquante sans le vol ciblé gagne -1/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger infâme



Terrain

U

Le Verger infâme arrive sur le champ de bataille engagé.

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

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

Scinde-os

{1}



Artefact : équipement

C

La créature équipée gagne +2/+0.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'annihilation

{1}



Artefact

C

{T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'annihilation : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Quand la Bombe à sortilèges d'annihilation est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capsule de l'exécuteur

{B}



Artefact

C

{1}{B}, {T}, sacrifiez la Capsule de l'exécuteur : Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barratement cadavérique

{1}{B}



Éphémère

C

Meulez trois cartes, puis vous pouvez renvoyer une carte de créature depuis votre cimetière dans votre main. (Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit diabolique

{1}{B}



Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni de la mort

{X}{B}{B}



Éphémère : arcane

C

Renvoyez X cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise des ténèbres

{B}{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moment de paix

{1}{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.  
Flashback {2}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduit à néant

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-léendaire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horrible récupération

{B}{G}

Éphémère

C

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

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