

Apparition des rues

{3}{B}{B}



Créature : apparition

C

Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

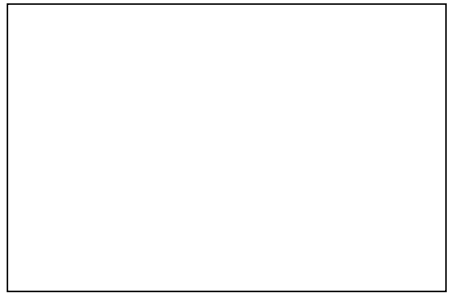
Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écumeur de lazotèpe

{1}{B}



Créature : zombie et bête

C

Quand l'Écumeur de lazotèpe arrive sur le champ de bataille, amassez des zombies 1. (Mettez un marqueur +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un zombie. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approvisionnement du raccommodeur

{B}



Créature : zombie

U

Quand l'Approvisionnement du raccommodeur arrive sur le champ de bataille ou meurt, meulez trois cartes. (Mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étrangleur golgari

{1}{B}



Créature : humain et guerrier

U

Quand l'Étrangleur golgari meurt, mettez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le dessus de votre bibliothèque.

Dragage 4

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécration de sang

{B}{B}

Créature : vampire et esprit

R

L'Exécration de sang ne peut pas bloquer

L'Exécration de sang a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.

<i>&Touche terre&/i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer l'Exécration de sang depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flibustière à voile volante

{1}{B}

Créature : humain et pirate

U

Vol

Quand la Flibustière à voile volante arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Exilez cette carte jusqu'à ce que la Flibustière à voile volante quitte le champ de bataille.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux mesmérien

{1}{B}

Créature : cauchemar et horreur

C

Quand le Fielleux mesmérien arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte.

Quand le Fielleux mesmérien quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son propriétaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur confident

{1}{B}

Créature : humain et sorcier


M

Au début de votre entretien, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que sa valeur de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régisaure pourrissant {2}{B}




Créature : zombie et dinosaure **R**

Au début de votre entretien, défaussez-vous d'une carte.

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ver de cervelle {1}{B}



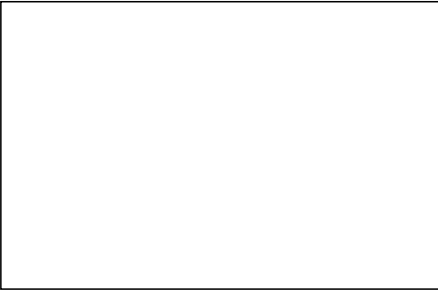
Créature-enchantement : insecte **U**

Quand le Ver de cervelle arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte jusqu'à ce que le Ver de cervelle quitte le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tritonne des fondrières {1}{B}



Créature : zombie et ondin **C**


Contact mortel

Quand la Tritonne des fondrières arrive sur le champ de bataille, meulez deux cartes et vous gagnez 2 points de vie. (Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agame pèlerin {G}



Créature : lézard **C**

{1}{G} : L'Agame pèlerin gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

Folie {0} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites ainsi, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciatrice sylvine

{G}



Créature : sylvin et druide

U

Quand l'Annonciatrice sylvine arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de sylvin ou de forêt, la révéler, puis mélanger et mettez cette carte au-dessus.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buveur de sorts

{G}



Créature : serpent

M

Montée de niveau {1}

[Niveau 3-7> Protection contre les éphémères (4/4)

[Niveau 8+> Protection contre tout (6/6)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête de Quête

{2}{G}{G}



Créature légendaire : bête

M

Vigilance, contact mortel, célérité

La Bête de Quête ne peut pas être bloquée par les créatures de force inférieure ou égale à 2.

Les blessures de combat qui devraient être infligées par des créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être prévenues.

À chaque fois que la Bête de Quête inflige des blessures de combat à un adversaire, elle inflige autant de blessures à un planeswalker ciblé que ce joueur contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charmille dryade



Créature-terrain : forêt et dryade

R

(La Charmille dryade n'est pas un sort, elle est affectée par le mal d'invocation et elle a « {T} : Ajoutez {G}. »)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chenille caustique

{G}



Créature : insecte

C

{1}{G}, Sacrifiez la Chenille caustique : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

1/1

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 cordelliens

{G}



Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

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

Guidevoie satyre

{1}{G}



Créature : satyre

C

Quand le Guidevoie satyre arrive sur le champ de bataille, révéléz 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

Mystique elfe

{G}



Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon nécrophage

{1}{G}



Créature : limon

R

{G} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

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

Protecteur sylvestre {G}




Créature : humain et sorcier R

Sacrifiez un terrain : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tarmogoyf {1}{G}




Créature : lhurgoyf M

La force du Tarmogoyf est égale au nombre de types de carte parmi les cartes de tous les cimetières, et son endurance est égale à ce nombre plus 1.

/1+

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de la faune {1}{G}




Créature : elfe et shaman R

{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte de créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueur d'Ulvenwald {G}



Créature : humain et shaman R

{1}{G}, {T} : Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une autre créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vandale masqué

{1}{G}

Créature : changeforme

C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

Quand le Vandale masqué arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte de créature depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, exilez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé qu'un adversaire contrôle.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artisan fielleux

{BG}{BG}

Créature : cauchemar

M

L'Artisan fielleux gagne +1/+1 pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

{X}{BG}, {T}, sacrifiez une autre créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengellane

{2}{G}{G}

Créature : élémental

M

Célérité

À chaque fois que vous lancez un sort, si c'est le deuxième sort de créature que vous lancez ce tour-ci, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille la Vengellane depuis votre cimetière.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hogaak, nécropole transcendée

{5}{BG}{BG}

Créature légendaire : avatar

R

Vous ne pouvez pas dépenser de mana pour lancer ce sort.

Convocation, fouille (Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort réduit son coût de {1} ou d'un mana de la couleur de cette créature. Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière paie {1}.)

Vous pouvez lancer Hogaak, nécropole transcendée depuis votre cimetière.

Piétinement

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hogaak, nécropole transcendée

{5}{BG}{BG}

Créature légendaire : avatar

R

Vous ne pouvez pas dépenser de mana pour lancer ce sort.

Convocation, fouille (Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort réduit son coût de {1} ou d'un mana de la couleur de cette créature. Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière paie {1}.)

Vous pouvez lancer Hogaak, nécropole transcendée depuis votre cimetière.

Piétinement

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane scintispore

{B}{G}

Créature : elfe et shaman

U

Quand la Shamane scintispore arrive sur le champ de bataille, meulez trois cartes. Vous pouvez mettre une carte de terrain depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane ritmort

{BG}

Créature : elfe et shaman

R

{T} : Exilez une carte de terrain ciblée d'un cimetière. Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

{B}, {T} : Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée d'un cimetière. Chaque adversaire perd 2 points de vie.

{G}, {T} : Exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière. Vous gagnez 2 points de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre écorcheur

{B}{G}

Créature : humain et guerrier

R

Piétinement

À chaque fois que le Sinistre écorcheur inflige des blessures de combat à un joueur, surveillez 3. (Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.)

<>Délire</> ? Le Sinistre écorcheur gagne +2/+2 tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brutalité collective

{1}{B}



Rituel

R

Intensification ? Défaussez-vous d'une carte.

Choisissez l'un ou plus ?

? Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte d'éphémère ou de rituel. Ce joueur se défausse de cette carte.

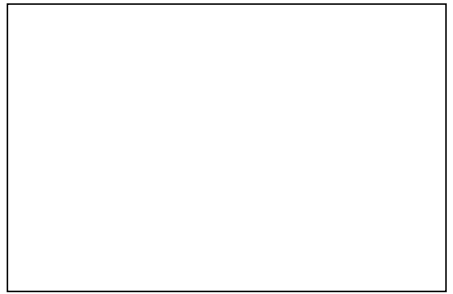
? Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

? Un adversaire ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabolique dessein

{1}{B}



Rituel

R

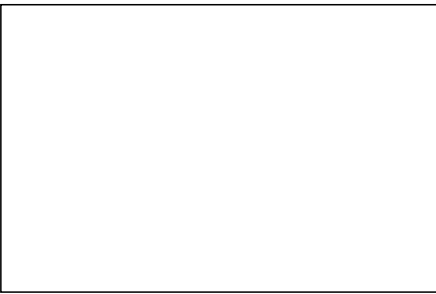
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte

{B}



Rituel

C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}



Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur diabolique

{1}{B}

Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}

Rituel

R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saccage du laboratoire

{1}{B}

Rituel

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de la chef de sang

{B}

Rituel

U

Kick {2}{B} (Vous pouvez payer {2}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Détruisez une cible, créature ou planeswalker, avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 2. Si ce sort a été kické, à la place détruisez une cible, créature ou planeswalker.

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

Migration de saprobiontes

{1}{G}



Rituel

C

Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Créez deux jetons de créature 1/1 verte Saprobionte. Si ce sort a été kické, créez quatre de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jacasserie des écureuils

{G}



Rituel

C

Créez un jeton de créature 1/1 verte Écureuil.
Flashback {1}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Racines de sagesse

{1}{G}



Rituel

C

Meulez trois cartes, puis renvoyez une carte de terrain ou une carte d'elfe depuis votre cimetière dans votre main. Si vous ne pouvez pas le faire, piochez une carte. (Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblement de la meute

{1}{G}



Rituel

U

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de créature parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière. <i>Maîtrise de sort</i> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, mettez jusqu'à deux cartes de créature parmi les cartes révélées dans votre main à la place d'une.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie sinieuse

{1}{G}



Rituel

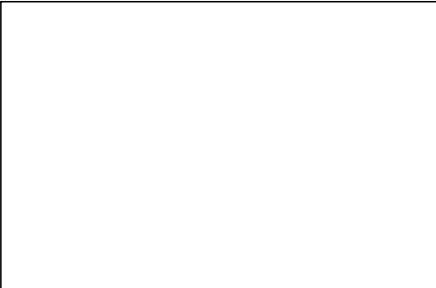
C

Choisissez créature ou terrain. Révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes du type choisi révélées de cette manière dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Summum de la destruction

{X}{G}{G}



Rituel

M

Cherchez dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X et mettez-la sur le champ de bataille. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez. Si X est supérieur ou égal à 10, les créatures que vous contrôlez gagnent +X/+X et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

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

Commandement de Flestrefleur

{B}{G}

Rituel

R

Choisissez deux ?

? Un joueur ciblé meule trois cartes, puis vous renvoyez une carte de terrain depuis votre cimetière dans votre main.

? Détruisez un permanent non-créature non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

? Une créature ciblée gagne -3/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Un adversaire ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bayou

Terrain : marais et forêt

R

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

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

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

Cité d'airain



Terrain

R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana



Terrain

M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière crépusculaire



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

Lande venteuse



Terrain

R

{T} : payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de
plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



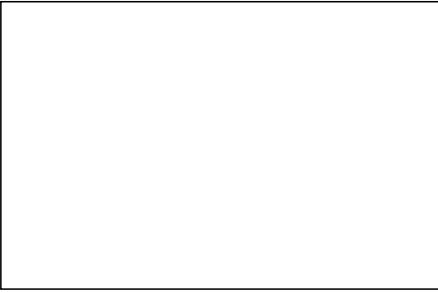
Terrain neigeux de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar



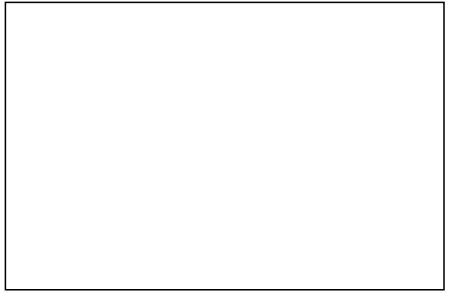
Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage bourgeonnant



Terrain

R

Le Marécage bourgeonnant arrive sur le champ de bataille
engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres
terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Okina, temple des ancêtres



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {G}.

{G}, {T} : Une créature légendaire ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pendelhavre



Terrain légendaire

P

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Une créature 1/1 ciblée gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Noirepercée



Terrain

R

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shizo, la réserve de la mort



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {B}.

{B}, {T} : Une créature légendaire ciblée acquiert la peur jusqu'à la fin du tour.

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

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

Tourbière nourricière



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {B} ou {G}.

{1}, {T}, sacrifiez la Tourbière nourricière : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vue prismatique



Terrain

R

{T}, pay 1 point de vie, sacrifiez la Vue prismatique : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village arboricole



Terrain

U

Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{1}{G} : Le Village arboricole devient une créature 3/3 verte Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

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

Orbe de l'hiver

{2}

Artefact

R

Tant que l'Orbe de l'hiver est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain durant leur étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Grand Cromlech

{7}{G}{G}

Artefact légendaire

M

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

{T} : Ajoutez {G}{G}. Vous gagnez 2 points de vie.

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et piochez une carte.

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

Liliana du voile

{1}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Chaque joueur se défausse d'une carte.

{-2} : Un joueur ciblé sacrifie une créature.

{-6} : Séparez tous les permanents qu'un joueur ciblé contrôle en deux tas. Ce joueur sacrifie tous les permanents dans le tas de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa, voix de Zendikar

{1}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Nissa

M

{+1} : Créez un jeton de créature verte 0/1 Plante.

{-2} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

{-7} : Vous gagnez X points de vie et piochez X cartes, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation

{1}{BP}{BP}

Éphémère

U

{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

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

Pacte souillé

{1}{B}

Éphémère

R

Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre main à moins qu'elle n'ait le même nom qu'une autre carte exilée de cette manière. Répétez ce processus jusqu'à ce que vous décidiez de mettre une carte dans votre main ou que vous exiliez deux cartes avec le même nom, selon ce qui arrivera en premier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}



Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup de bélier

{1}{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Si la créature que vous contrôlez a le piétinement, le surplus de blessures est infligé au contrôleur de cette créature à la place.

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

Il était une fois...

{1}{G}



Éphémère

R

Si ce sort est le premier sort que vous avez lancé pendant cette partie, vous pouvez le lancer sans payer son coût de mana.
Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lutter contre le passé

{1}{G}



Éphémère

C

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

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

Précepteur matérialiste

{G}



Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus.

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

Trophée de l'assassin

{B}{G}



Éphémère

R

Détruisez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle.
Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une
carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille,
puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Survie du plus apte

{1}{G}



Enchantement

R

{G}, défaussez-vous d'une carte de créature : Cherchez
dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la,
mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast