Teval, la balance équilibrée {1}{B}{G}{U}

Créature légendaire : esprit et dragon M

Vol
À chaque fois que Teval attaque, meulez trois cartes. Puis vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain de votre cimetière.
À chaque fois qu'au moins une carte quitte votre cimetière, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie et Druide.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approvisionneuse du raccommodeur {B}

Créature : zombie U

Quand l'Approvisionneuse 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

Millequain {2}

Créature-artefact : construction U

{T}, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière : Ajoutez un mana incolore à votre réserve.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse mécanique délétère {4}{B}{B}

Créature-artefact : construction M

Menace
Quand la Carcasse mécanique délétère arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une autre créature ciblée. Si une créature est détruite de cette manière, vous gagnez un nombre de points de vie égal à son endurance.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple de Bolas {3}{B}

Créature : humain et sorcier R

Quand la Disciple de Bolas arrive sur le champ de bataille, sacrifiez une autre créature. Vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes, X étant la force de cette créature.

2/1

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

Enjambeur du malheur {2}{B}

Créature : horreur R

Quand l'Enjambeur du malheur arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 blanche Chèvre.
Sacrifiez une autre créature : Regard 1.
Échappée ? {3}{B}{B}, exilez quatre autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)
L'Enjambeur du malheur s'échappe avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Junji, le ciel de minuit {3}{B}{B}

Créature légendaire : dragon et esprit M

Vol, menace
Quand Junji, le ciel de minuit meurt, choisissez l'un ?
? Chaque adversaire se défausse de deux cartes et perd 2 points de vie.
? Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature non-Dragon ciblée depuis un cimetière. Vous perdez 2 points de vie.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchevide dauthi {B}{B}

Créature : dauthi et gredin R

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)
Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, à la place exilez-la avec un marqueur « vide » sur elle.
{T}, sacrifiez le Marchevide dauthi : Choisissez une carte exilée qu'un adversaire possède avec un marqueur « vide » sur elle. Vous pouvez la jouer ce tour-ci sans payer son coût de mana.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur des tombes {B}

Créature : zombie R

Le Rampeur des tombes ne peut pas bloquer.
Vous pouvez lancer le Rampeur des tombes depuis le cimetière tant que vous contrôlez un Zombie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ob Nixilis, le Déchu {3}{B}{B}

Créature légendaire : démon M

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé perde 3 points de vie. Si vous faites ainsi, mettez trois marqueurs +1/+1 sur Ob Nixilis, le Déchu.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur des oubliés {4}{B}{B}

Créature : démon M

Vol, piétinement
{B}, sacrifiez une autre créature : Un joueur ciblé meule trois cartes.
Payez 1 point de vie : Ajoutez {C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort depuis votre cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelette réassemblable {1}{B}

Créature : squelette et guerrier U

{1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Squelette réassemblable depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura {1}{G}

Créature : Snake 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

Tasigur, le Croc doré {5}{B}

Créature légendaire : humain et shamane R

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
{2}{GU}{GU} : Meulez deux cartes, puis renvoyez une carte non-terrain choisie par un adversaire depuis votre cimetière dans votre main.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide du printemps {2}{G}

Créature : elfe et druide C

Quand cette créature arrive, vous pouvez sacrifier un terrain. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évocateur floral {2}{G}

Créature : serpent et druide R

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.
{G}, défaussez-vous d'une carte de créature : Renvoyez sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain ciblée depuis votre cimetière.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intendante de la récolte {3}{G}

Créature : humain et druide R

Quand cette créature arrive, exilez jusqu'à trois cartes de terrain ciblées depuis votre cimetière.
Les créatures que vous contrôlez ont toutes les capacités activées de toutes les cartes de terrain exilées par cette créature.

3/3

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

Multani, avatar de la Yavimaya {4}{G}{G}

Créature légendaire : élémental et avatar M

Portée, piétinement
Multani, avatar de la Yavimaya gagne +1/+1 pour chaque terrain que vous contrôlez et chaque carte de terrain dans votre cimetière.
{1}{G}, renvoyez deux terrains que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire : Renvoyez Multani depuis votre cimetière dans votre main.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shigeki, visionnaire de Jukai {1}{G}

Créature-enchantement légendaire : serpent et druide R

{1}{G}, {T}, renvoyez Shigeki, visionnaire de Jukai dans la main de son propriétaire : Révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain parmi elles. Mettez le reste dans votre cimetière.
Transfert ? {X}{X}{G}{G}, défaussez-vous de Shigeki : Renvoyez dans votre main X cartes non-légendaires ciblées depuis votre cimetière.

1/3

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.
Toucheterre ? 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

Témoin intemporel {2}{G}{G}

Créature : humain et shamane U

Quand le Témoin intemporel arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
Éternalisation {5}{G}{G} ({5}{G}{G}, exilez cette carte de votre cimetière : Créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un zombie et humain et shamane 4/4 noir sans coût de mana. N'utilisez l'éternalisation que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe d'hèdron {U}

Créature : crabe U

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur ciblé meule trois cartes.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Devin de brume {4}{U}

Créature : dragon R

Vol
À chaque fois que cette créature attaque, meulez quatre cartes. Vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4 depuis votre cimetière sans payer son coût de mana. Si ce sort devait être mis dans votre cimetière, exilez-le à la place.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Émerveillement {3}{U}

Créature : incarnation R

Vol
Tant que L'Émerveillement est dans votre cimetière et que vous contrôlez une île, les créatures que vous contrôlez ont le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kelpie des rivières {3}{U}{U}

Créature : bête R

À chaque fois que le Kelpie des rivières ou qu'un autre permanent arrive sur le champ de bataille depuis un cimetière, piochez une carte.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort depuis un cimetière, piochez une carte.
Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutin amphin {3}{U}

Créature : salamandre et pirate R

Quand le Mutin amphin arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à une créature non-Salamandre ciblée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 4/3 bleue Salamandre et Guerrier.
Encore {4}{U}{U} ({4}{U}{U}, exilez cette carte de votre cimetière : Pour chaque adversaire, créez une copie jeton qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Elle acquiert la célérité. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aberration dévorante {3}{U}{B}

Créature : horreur R

La force et l'endurance de l'Aberration dévorante sont chacune égales au nombre de cartes dans les cimetières de vos adversaires.
À chaque fois que vous lancez un sort, chaque adversaire révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à révéler une carte de terrain, puis il met ces cartes dans son cimetière.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écumeur des tombes colossal {6}{B}{G}

Créature : dragon R

Vol
À chaque fois que cette créature arrive ou attaque, meulez trois cartes.
À chaque fois qu'au moins une carte de créature est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, mettez l'une d'elles sur le champ de bataille.

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écumeur de Kishla {G}{U}

Créature : oiseau et éclaireur U

Vol
À chaque fois qu'une carte quitte votre cimetière pendant votre tour, piochez une carte. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jarad, seigneur liche des Golgari {B}{B}{G}{G}

Créature légendaire : zombie et elfe M

Jarad, seigneur liche des Golgari gagne +1/+1 pour chaque carte de créature dans votre cimetière.
{1}{B}{G}, sacrifiez une autre créature : Chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal à la force de la créature sacrifiée.
Sacrifiez un marais et une forêt : Renvoyez Jarad depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kotis, champion sibsig {B}{G}{U}

Créature légendaire : zombie et guerrier M

Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort de créature depuis votre cimetière en exilant trois autres cartes depuis votre cimetière, en plus de payer ses autres coûts.
À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez arrive, si au moins l'une d'elles est arrivée depuis un cimetière ou a été lancée depuis un cimetière, mettez deux marqueurs +1/+1 sur Kotis.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prophétesse des crânes {B}{G}

Créature : humain et druide U

{T} : Ajoutez {B} or {G}.
{T} : Meulez deux cartes.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meren du clan Nel Toth {2}{B}{G}

Créature légendaire : humain et shamane R

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, vous gagnez un marqueur « expérience ».
Au début de votre étape de fin, choisissez une carte de créature ciblée dans votre cimetière. Si la valeur de mana de cette carte est inférieure ou égale au nombre de marqueurs « expérience » que vous avez, renvoyez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez-la dans votre main.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur de l'extinction {3}{B}{G}

Créature : élémental M

La force et l'endurance du Seigneur de l'extinction sont chacune égale au nombre de cartes dans tous les cimetières.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Bienvenue aux morts {3}{B}

Rituel R

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte et vous perdez 2 points de vie. Créez, engagés, X jetons de créature 2/2 noire Zombie et Druide, X étant le nombre de cartes qui ont été mises dans votre cimetière depuis votre main ou votre bibliothèque ce tour-ci.
Flashback {5}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Après-vie du terreau {5}{B}{B}{B}

Rituel R

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Pour chaque joueur, choisissez jusqu'à une carte de créature ciblée dans le cimetière de ce joueur. Mettez ces cartes sur le champ de bataille sous votre contrôle. Ce sont des zombies en plus de leurs autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brimades {2}{B}

Rituel U

Choisissez deux cartes de créature ciblées dans votre cimetière. Sacrifiez une créature. Si vous faites ainsi, renvoyez, engagées, les cartes choisies sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort vivante {3}{B}{B}

Rituel M

Chaque joueur exile toutes les cartes de créature de son cimetière, puis sacrifie toutes les créatures qu'il contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchauloin {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

Sélection nécromantique {4}{B}{B}{B}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures, puis renvoyez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature mise dans un cimetière de cette manière. C'est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types. Exilez la Sélection nécromantique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante {1}{G}

Rituel C

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

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

Volonté des Sultaï {4}{G}

Rituel **R**

Choisissez l'un. Si vous contrôlez un commandant au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez choisir les deux à la place.
? Un joueur ciblé meule trois cartes. Renvoyez sur le champ de bataille, engagées, toutes les cartes de terrain depuis votre cimetière.
? Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez. Elle acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vie du terreau {1}{G}

Rituel **R**

Renvoyez jusqu'à trois cartes de terrain ciblées depuis votre cimetière dans votre main.
Dragage 3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fortune des mers {7}{U}

Rituel **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victimes de la guerre {2}{B}{G}{G}

Rituel R

Choisissez l'un ou plus ?
? Détruisez un artefact ciblé.
? Détruisez une créature ciblée.
? Détruisez un enchantement ciblé.
? Détruisez un terrain ciblé.
? Détruisez un planeswalker ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassins fétides

Terrain : île et marais R

({T} : Ajoutez {U} ou {B}.)
Les Bassins fétides arrivent sur le champ de bataille engagés.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aquifère contaminé

Terrain : île et marais C

({T} : Ajoutez {U} ou {B}.)
L'Aquifère contaminé arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cascade soucherêve

Terrain R

La Cascade soucherêve arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes de Sombreau

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colisée céphalide

Terrain U

{T} : Ajoutez {U}. Le Colisée céphalide vous inflige 1 blessure.
Seuil ? {U}, {T}, sacrifiez le Colisée céphalide : Le joueur ciblé pioche trois cartes, puis se défausse de trois cartes de sa main. N'activez cette capacité que s'il y a sept cartes ou plus 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

Crypte d'Agadeem

Terrain R

La Crypte d'Agadeem arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {B} à votre réserve.
{2}, {T} : Ajoutez {B} à votre réserve pour chaque carte de créature noire dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression engloutie

Terrain : île et marais R

({T} : Ajoutez {U} ou {B}.)
La Dépression engloutie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau du Commandement

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez le Flambeau du Commandement : Mettez votre commandant dans votre main depuis la zone de commandement.

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

Fondrière hantée

Terrain : marais et forêt C

({T} : Ajoutez {B} ou {G}.)
La Fondrière hantée arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

Terrain **C**

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

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

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

Palais opulent

Terrain U

Le Palais opulent arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémorial à la folie

Terrain U

Le Mémorial à la folie arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {B}.
{2}{B}, {T}, sacrifiez le Mémorial à la folie : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage angoissant

Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez le Paysage angoissant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, de forêt ou d'île de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire

Terrain U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la maladie

Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays

Terrain R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du cimetière marin

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{3} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Temple du cimetière marin depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Anneau solaire {1}

Artefact U

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

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

Cachet d'ésotérisme {2}

Artefact 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduit des mondes {2}{G}{G}

Artefact R

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.
{T} : Choisissez une carte de permanent non-terrain ciblée dans votre cimetière. Si vous n'avez pas lancé de sort ce tour-ci, vous pouvez lancer cette carte. Si vous faites ainsi, vous ne pouvez pas lancer de sorts supplémentaires ce tour-ci. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conspiration mortelle {2}{B}{B}

Éphémère R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Détruisez une cible, créature ou planeswalker. Chaque créature qui a convoqué la Conspiration mortelle connive. (Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancre d'essence {2}{U}

Artefact U

Au début de votre entretien, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.)
{T}: Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie et Druide. N'activez que pendant votre tour et seulement si une carte a quitté votre cimetière ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchiqueter {1}{G}

Éphémère U

Kick {1}{B} (Vous pouvez payer {1}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Exilez une cible, artefact ou enchantement. Si ce sort a été kické, exilez un permanent non-terrain ciblé à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Alchimie interdite {2}{U}

Éphémère **C**

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.
Flashback {6}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

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

Horrible récupération {B}{G}

Éphémère **C**

Révélez 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

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

Jugement de Teval {2}{B}

Enchantement R

À chaque fois qu'au moins une carte quitte votre cimetière, choisissez l'un qui n'a pas été choisi ce tour-ci ?
? Piochez une carte.
? Créez un jeton Trésor.
? Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie et Druide.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défrichement phyrexian {B}

Enchantement U

{1}{B}, payez 2 points de vie : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sensation rampante {2}{G}

Enchantement U

Au début de votre entretien, vous pouvez meulez deux cartes. (Vous pouvez mettre les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)
À chaque fois qu'au moins une carte de terrain est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne pour la première fois à chaque tour, créez un jeton de créature 1/1 verte Insecte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast