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

Avatar du malheur {6}{B}{B}

Créature : avatar M

S'il y a un total de dix créatures ou plus dans tous les cimetières, ce sort coûte {6} de moins à lancer.
Peur
{T} : Détruisez la créature ciblée. Elle ne peut être régénérée.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triskèle {6}

Créature-artefact : construction R

Le Triskèle arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur lui.
Retirez un marqueur +1/+1 du Triskèle: Il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon extracteur {4}{B}{B}

Créature : démon R

Vol
À chaque fois qu'une autre créature quitte le champ de bataille, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé mette les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.
Exhumation {2}{B} ({2}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin de diplotaxis {2}{B}

Créature : diablotin C

Vol
À chaque fois que le Diablotin de diplotaxis inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature.
Dragage 5 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez meuler cinq cartes à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte depuis votre cimetière dans votre main.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlegueule {4}{B}

Créature : élémental U

Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)
Quand le Hurlegueule arrive sur le champ de bataille, détruisez la créature non-artefact, non-noire ciblée.
Évocation {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/2

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

Nécrovore {2}{B}{B}

Créature : lhurgoyf R

La force et l'endurance du Nécrovore sont chacune égales au nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.

{B} : Régénérez le Nécrovore.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Némésis des égouts {3}{B}

Créature : horreur R

Au moment où la Némésis des égouts arrive sur le champ de bataille, choisissez un joueur.
La force et l'endurance de la Némésis des égouts sont chacune égales au nombre de cartes dans le cimetière du joueur choisi.
À chaque fois que le joueur choisi lance un sort, ce joueur meule une carte.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sheoldred la Susurrante {5}{B}{B}

Créature légendaire : phyrexian et praetor M

Traversée des marais
Au début de votre entretien, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière.
Au début de l'entretien de chaque adversaire, ce joueur sacrifie une créature.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeur d'Oona {1}{B}

Créature : peuple fée et gredin R

Vol
Défaussez-vous d'une carte : Le Rôdeur d'Oona gagne -2/-0 jusqu'à la fin du tour. N'importe quel joueur peut activer cette capacité.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura {1}{G}

Créature : 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbre-goule {7}{G}

Créature : zombie et sylvin R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstruosité du moldgraf {4}{G}{G}{G}

Créature : insecte R

Piétinement
Quand la Monstruosité du moldgraf meurt, exilez-la, puis renvoyez sur le champ de bataille deux cartes de créature choisies au hasard depuis votre cimetière.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide {3}{G}{G}

Créature : limon U

Contact mortel
Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle de Mul Daya {3}{G}

Créature : elfe et shamane 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

Shamane de la faune {1}{G}

Créature : elfe et shamane 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

Putréfax {3}{G}{G}

Créature : phyrexian et horreur R

Piétinement, célérité
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)
Au début de l'étape de fin, sacrifiez le Putréfax.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}

Créature : humain et shamane 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Térastodon {6}{G}{G}

Créature : éléphant R

Quand le Térastodon arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire jusqu'à trois permanents non-créature ciblés. Pour chaque permanent mis dans un cimetière de cette manière, son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vieux sage de la Yavimaya {1}{G}{G}

Créature : humain et druide C

Quand le Vieux sage de la Yavimaya meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main et mélanger.
{2}, sacrifiez le Vieux sage de la Yavimaya : Piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll des tombes golgari {4}{G}

Créature : troll et squelette R

Le Troll des tombes golgari arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque carte de créature dans votre cimetière.
{1}, Retirez un marqueur +1/+1 du Troll des tombes golgari : Régénérez le Troll des tombes golgari.
Dragage 6

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artisan de Kozilek {9}

Créature : eldrazi U

Quand vous lancez ce sort, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.
Annihilateur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)

10/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrasseur d'Ulamog {11}

Créature : eldrazi U

Annihilateur 3 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie trois permanents.)
Le Terrasseur d'Ulamog ne peut pas être bloqué excepté par trois créatures ou plus.

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léviathan de la houle {5}{U}{U}{U}

Créature : léviathan R

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)
Tous les terrains sont des îles en plus de leurs autres types.
Les créatures sans le vol ou la traversée des îles ne peuvent pas attaquer.

8/8

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

Muse née des rêves {2}{U}{U}

Créature : esprit R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur meule X cartes, X étant le nombre de cartes dans sa main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des pensées {4}{U}

Créature : élémental U

Vol
Quand le Vagabond des pensées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.
Évovation {2}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doppelganger dimir {1}{U}{B}

Créature : changeforme R

{1}{U}{B} : Exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière. Le Doppelganger dimir devient une copie de cette carte, excepté qu'il a cette capacité.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damia, sage de pierre {4}{G}{U}{B}

Créature légendaire : gorgonoïde et sorcier M

Contact mortel
Sautez votre étape de pioche.
Au début de votre entretien, si vous avez moins de sept cartes en main, piochez un nombre de cartes égal à la différence.

4/4

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

Le Ronéoplasme {2}{B}{G}{U}

Créature légendaire : limon R

Au moment où Le Ronéoplasme arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler deux cartes de créature depuis plusieurs cimetières. Si vous faites ainsi, il arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une de ces cartes avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal à la force de l'autre carte.

0/0

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

Némésis de la Raison {3}{U}{B}

Créature : léviathan et horreur R

À chaque fois que la Némésis de la Raison attaque, le joueur défenseur meule dix cartes.

3/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Wrexial, Émergence des Profondeurs {3}{U}{U}{B}

Créature légendaire : kraken M

Traversée des îles, traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle une île ou un marais.)
À chaque fois que Wrexial, Émergence des Profondeurs inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée dans le cimetière de ce joueur sans payer son coût de mana. Si cette carte devait être mise dans un cimetière ce tour-ci, exilez-la à la place.

5/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombie rapace {3}{B}{G}

Créature : plante et zombie R

Vol
À chaque fois qu'une carte est mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, mettez un marqueur +1/+1 sur le Zombie rapace.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du point du jour {4}{B}{B}

Rituel R

Vous pouvez lancer l'Appel du point du jour comme s'il avait le flash si vous payez {2} supplémentaires pour le lancer.
Chaque joueur renvoie toutes les cartes de créature depuis son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ambition grandissante {4}{B}

Rituel R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque et mettez cette carte dans votre main. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, cherchez à la place deux cartes dans votre bibliothèque, mettez-les dans votre main, puis mélangez.
Flashback {7}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collusion démoniaque {3}{B}{B}

Rituel R

Rappel ? Défaussez-vous de deux cartes.
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cousus ensemble {B}{B}

Rituel U

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
<i>Seuil</i> ? Renvoyez sur le champ de bataille cette carte depuis votre cimetière à la place si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort vivante {3}{B}{B}

Rituel R

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

Enterré vivant {2}{B}

Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reviviscence {4}{B}

Rituel U

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Cette créature est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traumatisme partagé {B}

Rituel R

<i>Union des forces</i> ? En commençant par vous, chaque joueur peut payer n'importe quelle quantité de mana. Chaque joueur meule X cartes, X étant la quantité totale de mana payée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entrelacs des chemins {2}{G}

Rituel U

Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de terrain. Mettez cette carte sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, renvoyez l'Entrelacs des chemins dans la main de son propriétaire. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigor mortis {2}{B}{B}

Rituel U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière. Si {G} a été dépensé pour lancer ce sort, cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frayère de l'araignée {4}{G}

Rituel U

Créez un jeton de créature 1/2 verte Araignée avec la portée pour chaque carte de créature 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

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

Ordres de Jarad {2}{B}{G}

Rituel R

Cherchez jusqu'à deux cartes de créatures dans votre bibliothèque et révélez-les. Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière. Mélangez ensuite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traumatisme {3}{U}{U}

Rituel R

Un joueur ciblé meule la moitié de sa bibliothèque, arrondie à l'inférieur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aqueduc de Dimir

Terrain C

L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand l'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {U}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de sable isolé

Terrain U

Le Banc de sable isolé arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U}.
Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de croissance des Simic

Terrain U

La Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {G}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet éclatant

Terrain U

Le Bosquet éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.
{T} : Ajoutez {G}.
{T}, retirez un marqueur « charge » du Bosquet éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

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

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers tranquilles

Terrain **C**

Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.
{T} : Ajoutez {G}.
Recyclage {G} ({G}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

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

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais C

{B}

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

Margouillis du Marennois

Terrain U

Le Margouillis du Marennois arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {B}.
Dragage 2 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez mettre exactement deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans votre main depuis votre cimetière. Sinon, piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de l'île de Jwar

Terrain U

Le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} or {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Tour de la Rupture

Terrain C

La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

Hèdron pierre de rêve {6}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.
{3}, {T}, sacrifiez l'Hèdron pierre de rêve : Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Trahison de la chair {5}{B}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Détruisez une créature ciblée.
? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.
Union ? Sacrifiez trois terrains. (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana Vess {3}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana M

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

{-2} : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

{-8} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature de tous les cimetières.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute considérable {2}{G}{G}

Éphémère R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Vous piochez un nombre de cartes égal à la force de la créature sacrifiée, et vous gagnez ensuite un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hommage à la forêt {1}{G}

Éphémère U

Chaque adversaire sacrifie un artefact ou un enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pas de ce monde {7}

Éphémère tribal : eldrazi U

Contrecarrez une cible, sort ou capacité, qui cible un permanent que vous contrôlez.
Ce sort coûte {7} de moins à lancer s'il cible un sort ou une capacité qui cible une créature que vous contrôlez de force supérieure ou égale à 7.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliques écrasées {4}{G}

Éphémère U

Détruisez un artefact ou un enchantement ciblé et jusqu'à un autre artefact ou enchantement ciblé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fait ou fiction {3}{U}

Éphémère U

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez un tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

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

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

Bibliothèque sylvestre {1}{G}

Enchantement R

Au début de votre étape de pioche, vous pouvez piocher deux cartes supplémentaires. Si vous faites ainsi, choisissez deux cartes de votre main que vous avez pioché ce tour-ci. Pour chacune de ces cartes, payez 4 points de vie ou mettezla carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast