

Machine guivrétreinte
{6}

Créature-artefact : phyrexian et guivre
M

Contact mortel, lien de vie  
Quand la Machine guivrétreinte meurt, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le contact mortel et un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le lien de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reproduction sylvoke
{3}

Créature-artefact : shaman
C

{G}, Sacrifiez la Reproduction sylvoke : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr périlleux
{2}

Créature-artefact : phyrexian et myr
C

Quand le Myr périlleux meurt, il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon d'offresang
{3}{B}{B}

Créature : démon
R

Vol  
Au début de votre entretien, le joueur ciblé pioche une carte et perd 1 point de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécration de sang

{B}{B}

Créature : vampire et esprit

R

Cette créature ne peut pas bloquer.

Cette créature a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeur sacpeau

{2}{B}

Créature : zombie et guerrier

U

Quand le Maraudeur sacpeau arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie une créature.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kokusho, l'étoile du soir

{4}{B}{B}

Créature légendaire : dragon et esprit

M

Vol

Quand Kokusho, l'étoile du soir meurt, chaque adversaire perd 5 points de vie. Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de points de vie perdus de cette manière.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oblitérateur phyrexian

{B}{B}{B}{B}

Créature : phyrexian et horreur

M

Piétinement

À chaque fois qu'une source inflige des blessures à l'Oblitérateur phyrexian, le contrôleur de cette source sacrifie autant de permanents.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur confident {1}{B}

Créature : humain et sorcier M  
 Au début de votre entretien, révélez 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

Sortimage vampire {B}{B}

Créature : vampire et shaman U  
 Initiative  
 Sacrifiez la Sortimage vampire : Retirez tous les marqueurs d'un permanent ciblé.

2/1

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

Traître infernal {B}{B}

Créature : esprit R  
 Célérité  
 Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)  
 À chaque fois qu'une autre créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Traître infernal sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant de douleur

{1}{B}

Créature : humain et sorcier

R

Inspiration ? À chaque fois que le Voyant de douleur devient dégagé, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que la valeur de mana de cette carte.

2/2

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

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}

Créature : serpent et shaman

C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Sage du reboisement

{2}{G}

Créature : elfe et shamanes

U

Quand cette créature arrive, vous pouvez détruire une cible, artefact ou enchantement.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thrun, le dernier troll

{2}{G}{G}

Créature légendaire : troll et shamanes

M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
Défense talismanique  
{1}{G} : Régénérez Thrun.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel

{1}{G}{G}

Créature : humain et shamanes

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

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

Glissa, la traîtresse

{B}{G}{G}

Créature légendaire : phyrexian et zombie et elfe

M

Initiative, contact mortel

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, vous pouvez renvoyer dans votre main une carte d'artefact ciblée de votre cimetière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane ritemort

{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

Noble féal de Grincebois

{1}{BG}{BG}{BG}

Créature : horreur

R

Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Au début de votre entretien, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 noire et verte Ver.

2/2

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

Damnation

{2}{B}{B}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

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

Déluge toxique

{2}{B}

Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez X points de vie.  
Toutes les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Variole

{B}{B}

Rituel

U

Chaque joueur perd 1 point de vie, se défait d'une carte, sacrifie une créature, puis sacrifie un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz 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

Portée du kodama

{2}{G}

Rituel : arcane

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz 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

Portée du kodama

{2}{G}

Rituel : arcane

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz 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

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



Pulsation du Maelstrom

{1}{B}{G}

Rituel

R

Détruisez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom.

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

Arbre des Récits

Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceau de Gaia

Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bois souillé



Terrain

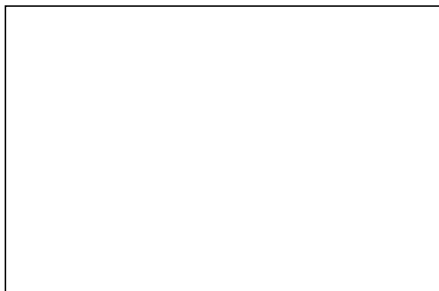
U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} or {G}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie



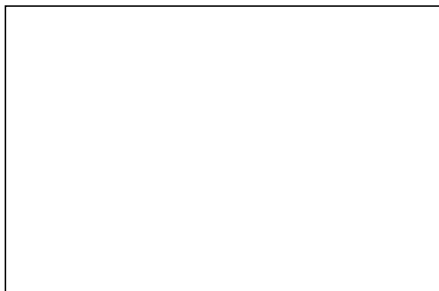
Terrain

M

{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuvette de la Yavimaya



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{G}, {T} : Régénérez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



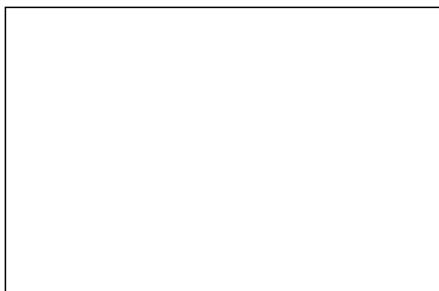
Terrain

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

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 sanguinolente



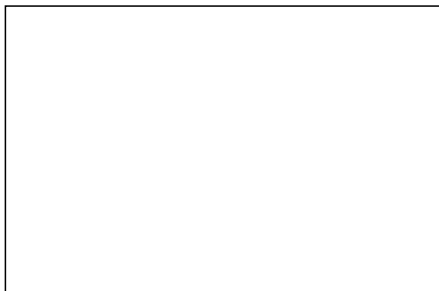
Terrain

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



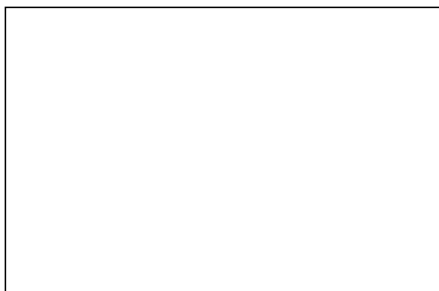
Terrain de base : forêt

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 pluviale embrumée



Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Landes de Llanowar



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

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



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

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

Mine des morts-terrains



Terrain

M

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, Sacrifiez la Mine des morts-terrains : Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scène de théâtre



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : La Scène de théâtre devient une copie d'un terrain ciblé, excepté qu'elle a cette capacité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Scène de théâtre



Terrain

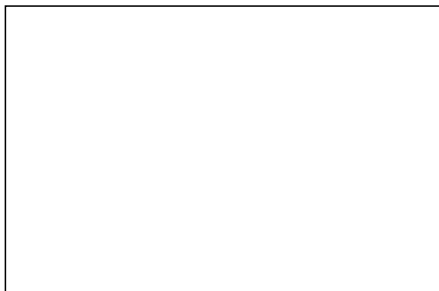
R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : La Scène de théâtre devient une copie d'un terrain ciblé, excepté qu'elle a cette capacité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres dévastées



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

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

Tombeau luxuriant



Terrain : marais et forêt

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



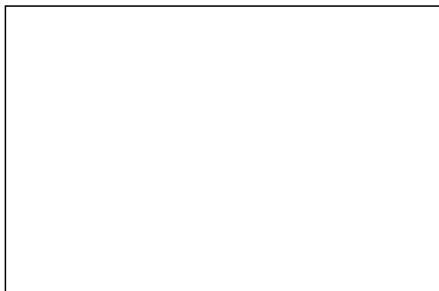
Terrain

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vésuva



Terrain

R

Vous pouvez faire que Vésuva arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel terrain sur le champ de bataille.

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

Battecrâne

{5}



Artefact : équipement

M

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)  
La créature équipée gagne +4/+4 et a la vigilance et le lien de vie.

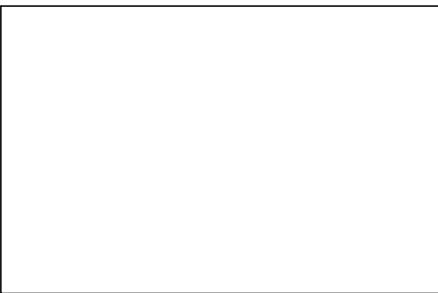
{3} : Renvoyez la Battecrâne dans la main de son propriétaire.

Équipement {5}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carte d'expédition

{1}



Artefact

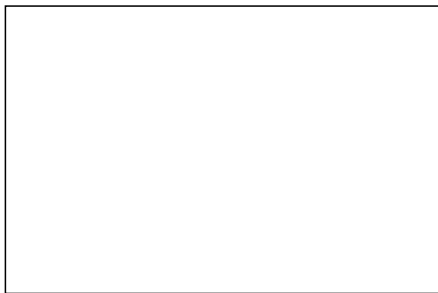
C

{2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée d'Eau et de Feu

{3}



Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et le bleu.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée d'Eau et de Feu inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous piochez une carte.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchevêtrement de câbles

{3}



Artefact

R

Évanescence 4

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur engage un artefact dégagé, une créature dégagée ou un terrain dégagé qu'il contrôle pour chaque marqueur « sursis » sur l'Enchevêtrement de câbles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de Festin et de Famine

{3}



Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le noir et la protection contre le vert.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte et vous dégagé tous les terrains que vous contrôlez.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extrait de digitale lunaire

{3}

Artefact

C

Sacrifiez l'Extrait de digitale lunaire : Il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

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

Grande cheminée

{4}

Artefact

R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « suie » sur la Grande cheminée.

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur sacrifie un permanent pour chaque marqueur « suie » sur la Grande cheminée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toupie de divination du sensei

{1}

Artefact

U

{1} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.

{T} : Piochez une carte et mettez ensuite la Toupie de divination du sensei au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

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

Liliana des Royaumes obscurs

{2}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

{-3} : Une créature ciblée gagne +X/+X ou -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

{-6} : Vous gagnez un emblème avec « Les marais que vous contrôlez ont '{T} : Ajoutez {B}{B}{B}.' »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cosse de gestation

{3}{GP}

Artefact

R

{(GP)} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.

{1}{GP}, {T}, sacrifiez une créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature ayant une valeur de mana égale à 1 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

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

Freyalise, Fureur de Llanowar

{3}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Freyalise

R

{+2} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Druide avec « {T} : Ajoutez {G}. »

{-2} : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

{-6} : Piochez une carte pour chaque créature verte que vous contrôlez.

Freyalise, Fureur de Llanowar peut être votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk, chasseur primordial

{2}{G}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk

M

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

{-3} : Piochez un nombre de cartes égal à la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

{-6} : Créez un jeton de créature 6/6 verte Guivre pour chaque terrain que vous contrôlez.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk Languebestfon

{2}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk

M

{+1} : Dégagez deux terrains ciblés.

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

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

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vraska l'Inapparente

{3}{B}{G}

Planeswalker légendaire : Vraska

M

{+1}: Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat à Vraska l'Inapparente, détruisez cette créature.

{-3}: Détruisez un permanent non-terrain ciblé.

{-7}: Créez trois jetons de créature 1/1 noire Assassin avec « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la partie. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Poigne krosiane

{2}{G}

Éphémère

U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)  
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}

Éphémère

M

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

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

Animation des morts

{1}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : carte de créature d'un cimetière

Quand l'Animation des morts arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille elle perd «

Enchanter : carte de créature d'un cimetière » et acquiert «

Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec l'Animation des morts. » Renvoyez la carte de créature enchantée sur le champ de bataille sous votre contrôle et attachez-lui l'Animation des morts. Quand l'Animation des morts quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.

La créature enchantée gagne -1/-0.

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

Âpre fleur

{1}{B}

Enchantement tribal : peuple fée

M

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie et vous créez un jeton de créature 1/1 noire Peuple fée et Gredin avec le vol.

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

Obscure tutelle

{2}{B}

Enchantement

R

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière surpeuplé

{1}{B}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, si vous avez au moins quatre cartes de créature dans votre cimetière, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibliothèque sylvestre

{1}{G}

Enchantement

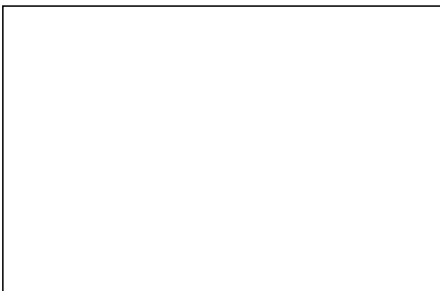
R

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

Action pernicieuse

{1}{B}{G}



Enchantement

M

{X}, sacrifiez l'Action pernicieuse : Détruisez chaque artefact, créature et enchantement avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast