

Morguesort
{2}

Créature-artefact : phyrexian et horreur
R

{UP} : Remplacez une cible du sort ou de la capacité ciblée par le Morguesort.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille
{G}

Créature : elfe et druide
C

{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan des tombes
{4}{B}{B}

Créature : géant
M

Contact mortel
À chaque fois que le Titan des tombes arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, créez deux jetons de créature 2/2 noire Zombie.

6/6

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 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

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

Elfes de Llanowar

{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

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

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

Témoin éternel
{1}{G}{G}

Créature : humain et shaman
U

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage du reboisement
{2}{G}

Créature : elfe et shaman
U

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan primitif
{4}{G}{G}

Créature : géant
M

Piétinement
À chaque fois que le Titan primitif arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, les mettre sur le champ de bataille engagées, puis mélanger.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titania, protectrice d'Argoth
{3}{G}{G}

Créature légendaire : élémental
M

Quand Titania, protectrice d'Argoth arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille une carte de terrain ciblée depuis votre cimetière.

À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, créez un jeton de créature 5/3 verte Élémental.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn clinquant
{1}{U}

Créature : drakôn
R

Vol

Quand le Drakôn clinquant arrive sur le champ de bataille, échangez le contrôle du Drakôn clinquant et de jusqu'à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Si vous ne le faites pas ou ne pouvez pas faire un échange, sacrifiez le Drakôn clinquant. Cette capacité se résout si sa cible devient illégale.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clique Vendilion
{1}{U}{U}

Créature légendaire : peuple fée et sorcier
M

Flash

Vol

Quand la Clique Vendilion arrive sur le champ de bataille, regardez la main du joueur ciblé. Vous pouvez y choisir une carte non-terrain. Si vous faites ainsi, ce joueur révèle la carte ciblée, la met au-dessous de sa bibliothèque et pioche ensuite une carte.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage lancevif
{1}{U}

Créature : humain et sorcier
M

Flash

Quand le Mage lancevif arrive sur le champ de bataille, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Némésis de l'identité

{1}{U}{U}

Créature : ondin et gredin

M

Au moment où la Némésis de l'identité arrive sur le champ de bataille, choisissez un joueur.

La Némésis de l'identité a la protection contre le joueur choisi.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Edric, maître espion de Trest

{1}{G}{U}

Créature légendaire : elfe et gredin

R

À chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat à l'un de vos adversaires, son contrôleur peut piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venser, forger savant

{2}{U}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

R

Flash

Quand Venser, forger savant arrive sur le champ de bataille, renvoyez un sort ou un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane ritemort

{BG}

Créature : elfe et shamane

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 strix
{U}{B}

Créature-artefact : oiseau
R

Vol, contact mortel
Quand le Sinistre strix arrive sur le champ de bataille,
piochez une carte.

1/1

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

-Leovold, émissaire de Trest
{B}{G}{U}

Créature légendaire : elfe et conseiller
M

Chaque adversaire ne peut pas piocher plus d'une carte à
chaque tour.
À chaque fois que vous ou un permanent que vous
contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un
adversaire contrôle, vous pouvez piocher une carte.

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

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

Aubaine

{2}{U}

Rituel

U

Chaque joueur se défausse de sa main, puis il pioche un nombre de cartes égal au plus grand nombre de cartes dont un joueur s'est défaussé de cette manière.

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

Prédestination

{U}

Rituel

C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonde gitaxienne

{UP}



Rituel

C

({UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)

Regardez la main d'un joueur ciblé.

Piochez une carte

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

Spirale temporelle

{4}{U}{U}



Rituel

R

Exilez la spirale temporelle. Chaque joueur mélange sa main et son cimetière à sa bibliothèque puis pioche 7 cartes. Vous dégagez jusqu'à six terrains.

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

Bassin d'élevage



Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage 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

Bayou



Terrain : marais et forêt

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant



Terrain

M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

{T} : Ajoutez {U} ou {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

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

Caverne des âmes



Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana



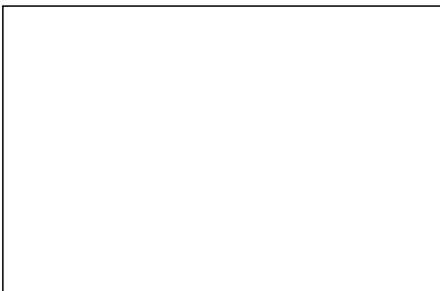
Terrain

M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conseil des fées



Terrain

U

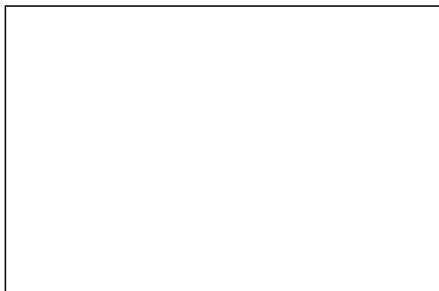
Le Conseil des fées arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

{1}{U} : Le Conseil des fées devient une créature 2/1 bleue Peuple fée avec le vol jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure.

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

Cuvette de la Yavimaya



Terrain légendaire

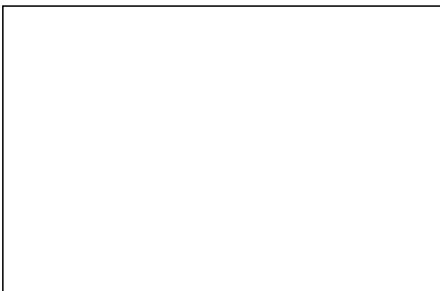
R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression engloutie



Terrain : île et marais

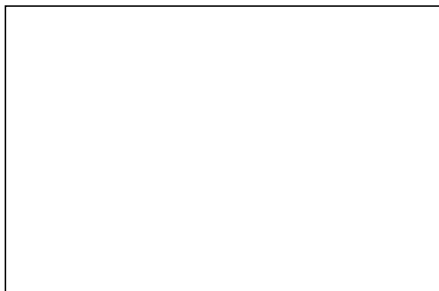
R

{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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

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

Forêt



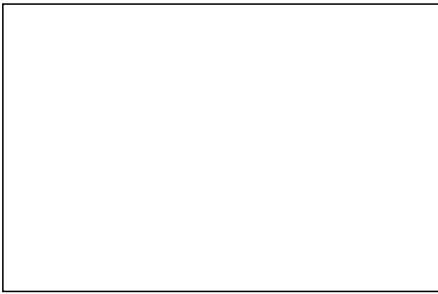
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



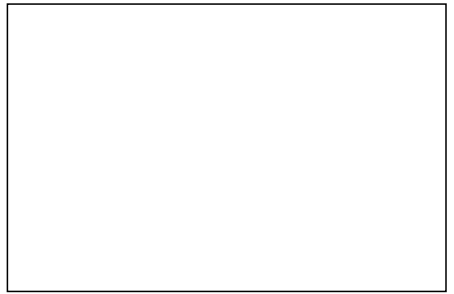
Terrain

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

Frontière tectonique



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez la Frontière tectonique : Détruisez un terrain non-base ciblé. N'activez que si un adversaire contrôle au moins quatre terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fosse à goudron rampante



Terrain

R

La Fosse à goudron rampante arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.
{1}{U}{B} : La Fosse à goudron rampante devient une créature 3/2 bleue et noire Élémental jusqu'à la fin du tour et elle ne peut pas être bloquée ce tour-ci. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île tropicale

Terrain : forêt et île

R

{(T)} : Ajoutez {G} ou {U}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe d'Ith

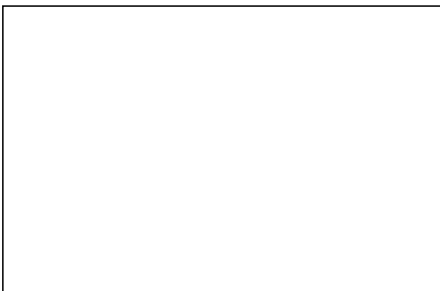
Terrain

U

{T} : Dégagez la créature attaquante ciblée. Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



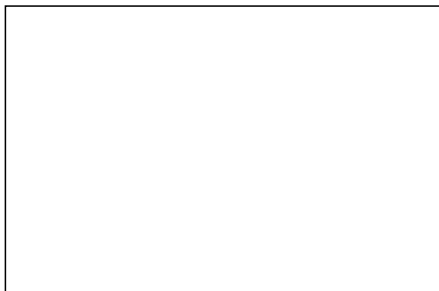
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, 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}. Les Landes de Llanowar vous infligent 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



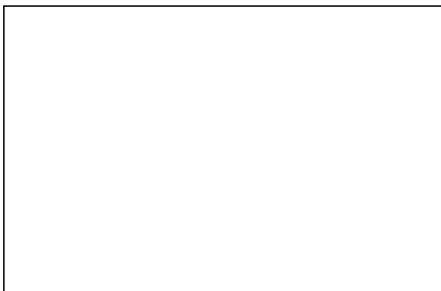
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



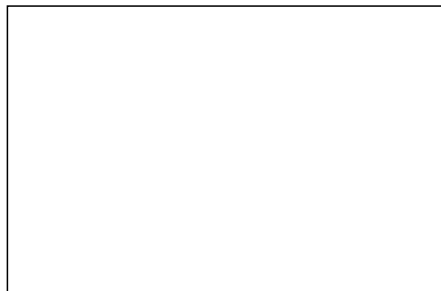
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mikokoro, Centre de la mer



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Chaque joueur pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka



Terrain

C

Le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



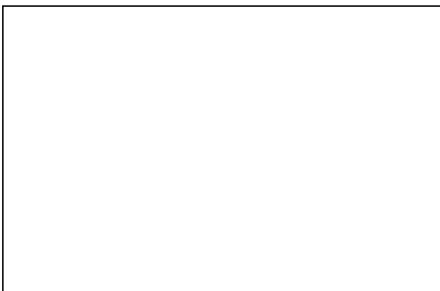
Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

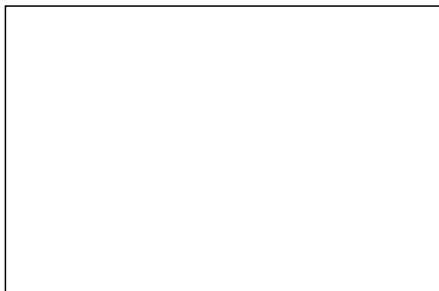
R

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

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

Rivière souterraine



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



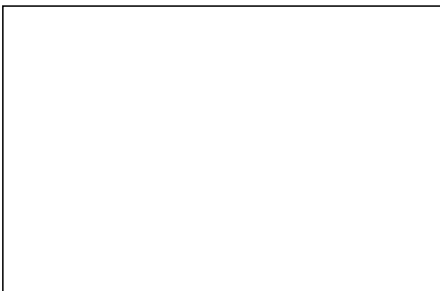
Terrain : marais et forêt

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

Tour de commandement



Terrain

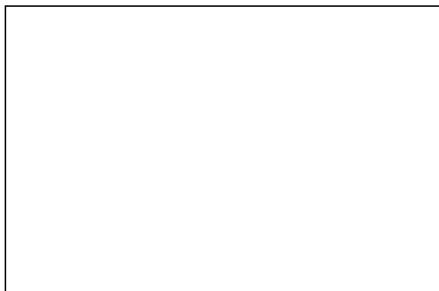
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enclume du Bogardân

{2}



Artefact

R

Les joueurs n'ont pas de taille de main maximale.
Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire, puis se défasse d'une carte.

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

Liliana du voile

{1}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Chaque joueur se défasse 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

Jace, le sculpteur de l'esprit

{2}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

M

{+2} : Regarde la carte du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte en dessous de la bibliothèque de ce joueur.

{+0} : Piochez trois cartes, puis mettez deux cartes de votre main au dessus de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

{-1} : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

{-12} : Exilez toutes les cartes de la bibliothèque d'un joueur cible, puis ce joueur mélange sa main avec sa bibliothèque.

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

Défiguration

{B}

Éphémère

C

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

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

Corde d'adjuration

{X}{G}{G}{G}

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.) 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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Asphyxie

{U}

Éphémère

R

Contrecarrez une capacité activée ou déclenchée ciblée. (Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation de Murasa

{2}{G}

Éphémère

C

Renvoyez une carte de créature ou de terrain ciblée depuis un cimetière dans la main de son propriétaire. Vous gagnez 6 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chiquenaude de force

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son lanceur ne paye {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement cryptique

{1}{U}{U}{U}

Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Contrecarrez un sort ciblé.

? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

? Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.

? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence mystique

{3}{U}{U}

Éphémère

R

Choisissez trois. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.

? Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

? Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Erreur de calcul

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {2}.
Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faux-pas mental

{UP}

Éphémère

U

({UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)
Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hébétude

{1}{U}

Éphémère

C

Vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intuition

{2}{U}

Éphémère

R

Cherchez trois cartes dans votre bibliothèque et révélez-les. Un adversaire choisit l'une. Mettez cette carte dans votre main et le reste dans votre cimetière. Mélangez ensuite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion

{1}{U}

Éphémère

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}

Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trou de mémoire

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire au lieu du cimetière de ce joueur.

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

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

Nécromancie

{2}{B}

Enchantement

U

Vous pouvez lancer la Nécromancie comme si elle avait le flash. Si vous l'avez lancé à tout moment où un rituel n'aurait pas pu être lancé, le contrôleur du permanent qu'elle devient la sacrifie au début de la prochaine étape de nettoyage.

Lorsque vous jouez la Nécromancie choisissez une créature ciblée dans n'importe quel cimetière.

Quand la Nécromancie arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille, elle devient une aura avec « Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec la Nécromancie ». Mettez une carte de créature ciblée depuis un cimetière sur le champ de bataille et attachez-lui la Nécromancie. Quand la Nécromancie quitte le champ de

bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.

Sagacité de Mirri

{G}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous pouvez regarder les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis les remettre dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacres de l'abondance

{2}{G}

Enchantement

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Chaque joueur peut jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de ses tours.

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

