Carth le Lion {2}{B}{G}

Créature légendaire : humain et guerrier R

À chaque fois que Carth le Lion arrive sur le champ de bataille ou qu'un planeswalker que vous contrôlez meurt, regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de planeswalker parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.
Les capacités de loyauté de planeswalkers que vous activez coûtent {+1} supplémentaire à activer.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charognard faucon de nuit {1}{B}{B}

Créature : vampire et gredin R

Vol, contact mortel, lien de vie
La force du Charognard faucon de nuit est égale à 1 plus le nombre de types de carte parmi les cartes dans les cimetières de vos adversaires.

1+*/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agente de l'opposition {2}{B}

Créature : humain et gredin R

Flash
Vous contrôlez vos adversaires pendant qu'ils cherchent dans leur bibliothèque.
Pendant qu'un adversaire cherche dans sa bibliothèque, il exile chaque carte qu'il trouve. Vous pouvez jouer ces cartes tant qu'elles restent exilées, et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour les lancer.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kalitas, traître des Ghet {2}{B}{B}

Créature légendaire : vampire et guerrier M

Lien de vie
Si une créature non-jeton qu'un adversaire contrôle devait mourir, exilez cette carte à la place et créez un jeton de créature noir 2/2 Zombie.
{2}{B}, sacrifiez un autre vampire ou zombie : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur Kalitas, traître de Ghet.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maralen des Chantematins {1}{B}{B}

Créature légendaire : elfe et sorcier R

Les joueurs ne peuvent pas piocher de cartes.
Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur perd 3 points de vie, cherche une carte dans sa bibliothèque, la met dans sa main, puis mélange.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécromancien draugr {3}{B}

Créature neigeuse : zombie et clerc R

Si une créature non-jeton qu'un adversaire contrôle devait mourir, exilez cette carte avec un marqueur « glace » sur elle à la place.
Vous pouvez lancer des sorts parmi les cartes exilées que vos adversaires possèdent avec des marqueurs « glace » sur elles, et vous pouvez dépenser du mana de sources neigeuses comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer ces sorts.

4/4

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

Pestecroc cagoulard {2}{B}

Créature : serpent R

Contact mortel
À chaque fois qu'une créature avec le contact mortel que vous contrôlez attaque, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.
À chaque fois qu'une créature avec le contact mortel que vous contrôlez inflige des blessures à un planeswalker, détruisez ce planeswalker.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre gargaroth {3}{G}{G}

Créature : bête M

Vigilance, portée, piétinement
À chaque fois que l'Ancêtre gargaroth attaque ou bloque, choisissez l'un ?
? Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.
? Vous gagnez 3 points de vie.
? Piochez une carte.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approvisionneuse infatigable {2}{G}

Créature : elfe et éclaireur U

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton Nourriture ou un jeton Trésor. (Nourriture est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie ». Trésor est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciateur de Garruk {1}{G}{G}

Créature : bête R

Défense talismanique contre le noir
À chaque fois que l'Annonciateur de Garruk inflige des blessures de combat à un joueur ou à un planeswalker, regardez autant de cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou une carte de planeswalker Garruk parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berger des allosaures {G}

Créature : elfe et shamane M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Les sorts verts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés.
{4}{G}{G} : Jusqu'à la fin du tour, chaque créature elfe que vous contrôlez a une force et une endurance de base de 5/5 et devient un dinosaure en plus de ses autres types de créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête de Quête {2}{G}{G}

Créature légendaire : bête M

Vigilance, contact mortel, célérité
La Bête de Quête ne peut pas être bloquée par les créatures de force inférieure ou égale à 2.
Les blessures de combat qui devraient être infligées par des créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être prévenues.
À chaque fois que la Bête de Quête inflige des blessures de combat à un adversaire, elle inflige autant de blessures à un planeswalker ciblé que ce joueur contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cultivateur d'oronges brunes {1}{G}

Créature : humain et druide R

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.
<i>Délire</i> ? Le Cultivateur d'oronges brunes a le contact mortel tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobra de lotus {1}{G}

Créature : serpent R

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide de Boréal {G}

Créature neigeuse : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {C}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes cordelliens {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Mystique elfe {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oie d'or {G}

Créature : oiseau R

Vol
Quand l'Oie d'or arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture.
{1}{G}, {T}: Créez un jeton Nourriture.
{T}, sacrifiez une nourriture : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orphe collectionneur {1}{G}

Créature : orphe R

Les capacités activées des artefacts ne peuvent pas être activées.

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

Paisseur arboricole {G}

Créature : bête C

Portée
Quand le Paisseur arboricole arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre le champ de bataille une carte de terrain engagée depuis votre main.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vorinclex, pillard monstrueux {4}{G}{G}

Créature légendaire : phyrexian et praetor M

Piétinement, célérité
Si vous deviez mettre au moins un marqueur sur un permanent ou un joueur, mettez deux fois ce nombre de chaque sorte de marqueur sur ce permanent ou ce joueur à la place.
Si un adversaire devait mettre au moins un marqueur sur un permanent ou un joueur, il met la moitié de ce nombre de chaque sorte de marqueur sur ce permanent ou ce joueur à la place, arrondie à l'unité inférieure.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chévill, fléau des monstres {B}{G}

Créature légendaire : humain et gredin M

Contact mortel
Au début de votre entretien, si vos adversaires ne contrôlent pas de permanents avec des marqueurs « prime » sur eux, mettez un marqueur « prime » sur une cible, créature ou planeswalker, qu'un adversaire contrôle.
À chaque fois qu'un permanent avec un marqueur « prime » qu'un adversaire contrôle meurt, vous gagnez 3 points de vie et vous piochez une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charmille dryade

Créature-terrain : forêt et dryade U

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarulf, dévoreur de royaume {1}{B}{G}

Créature légendaire : loup R

À chaque fois qu'un permanent qu'un adversaire contrôle est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur Sarulf, dévoreur de royaume.
Au début de votre entretien, si Sarulf a au moins un marqueur +1/+1 sur lui, vous pouvez tous les retirer. Si vous faites ainsi, exilez chaque autre permanent non-terrain avec un coût converti de mana inférieur ou égal au nombre de marqueurs retirés de cette manière.

3/3

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

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

Soif de la chef de sang {B}

Rituel U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture {2}{G}

Rituel U

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

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

Trois visites {1}{G}

Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion de Karn

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T} : Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

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

Yavimaya, berceau de croissance

Terrain légendaire M

Chaque terrain est une forêt en plus de ses autres types de terrain.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boseiju, celui qui résiste

Terrain légendaire **M**

{T} : Ajoutez {G}.
<i>Transfert</i> ? {1}{G}, défaussez-vous de Boseiju, celui qui résiste : Détruisez un artefact ciblé, un enchantement ciblé ou un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Ce joueur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain avec un type de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cabane en pain d'épices

Terrain : forêt **C**

({T} : Ajoutez {G}.)
La Cabane en pain d'épices arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres forêts.
Quand la Cabane en pain d'épices arrive sur le champ de bataille dégagée, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourbiers sifflants

Terrain **R**

Les Bourbiers sifflants arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.
{1}{B}{G} : Les Bourbiers sifflants deviennent une créature 2/2 noire et verte Élémental avec le contact mortel jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Campus de Flestrefleur

Terrain **C**

Le Campus de Flestrefleur arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.
{4}, {T} : Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Cavernes aux gemmes

Terrain légendaire M

Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sont dans votre main de départ et que vous ne jouez pas en premier, vous pouvez commencer la partie avec les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sur le champ de bataille avec, sur elles, un marqueur « chance ». Si vous faites ainsi, exilez une carte de votre main.
{T} : Ajoutez {C}. Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond ont un marqueur « chance » sur elles, à la place, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairière des oronges brunes

Terrain R

La Clairière des oronges brunes arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux 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 enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Jardin de Khalni

Terrain C

Le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante.
{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge des sylves

Terrain neigeux : marais et forêt C

({T}: Ajoutez {B} ou {G}.)
La Gorge des sylves arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacis nécrofleur

Terrain R

Au moment où le Lacis nécrofleur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de marais ou de forêt de votre main. Si vous ne le faites pas, le Lacis nécrofleur arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Maison de l'envoûteuse

Terrain : marais C

({T} : Ajoutez {B}.)
La Maison de l'envoûteuse arrive sur le champ de bataille engagée à moins que ne vous contrôliez au moins trois autres marais.
Quand la Maison de l'envoûteuse arrive sur le champ de bataille dégagée, vous pouvez mettre une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

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 enneigé

Terrain neigeux de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pendelhavre

Terrain légendaire **P**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé

Terrain neigeux de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses

Terrain **R**

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Takenuma, marais abandonné

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {B}.
<i>Transfert</i> ? {3}{B}, défaussez-vous de Takenuma, marais abandonné : Meulez trois cartes, puis renvoyez une carte de créature ou de planeswalker depuis votre cimetière dans votre main. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement

Terrain C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant

Terrain : marais et forêt R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourbière nourricière

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {B} ou {G}.
{1}, {T}, sacrifiez la Tourbière nourricière : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Davriel, ombremage rebelle {2}{B}

Planeswalker légendaire : Davriel U

Au début de l'entretien de chaque adversaire, si ce joueur a une carte ou moins dans sa main, Davriel, ombremage rebelle lui inflige 2 blessures.

{-1} : Un joueur ciblé se défausse d'une carte.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vue prismatique

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tevesh Szat, Trépas des imbéciles {4}{B}

Planeswalker légendaire : Szat M

{+2} : Créez deux jetons de créature 0/1 noire Srâne.

{+1} : Vous pouvez sacrifier une autre créature ou un autre planeswalker. Si vous faites ainsi, piochez deux cartes, puis piochez une autre carte si le permanent sacrifié était un commandant.

{-10} : Acquérez le contrôle de tous les commandants. Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, tous les commandants de la zone de commandement.

4/

Tevesh Szat, Trépas des imbéciles peut être votre commandant.

Partenariat

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa, force vitale {3}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Nissa M

{+1} : Dégagez un terrain ciblé que vous contrôlez. Jusqu'à votre prochain tour, il devient une créature 5/5 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.

{-3} : Renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

{-6} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk l'Implacable {3}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk M

Quand Garruk l'Implacable a deux marqueurs « loyauté » ou moins sur lui, transformez-le.

{+0} : Garruk l'Implacable inflige 3 blessures à une créature ciblée. Cette créature lui inflige un nombre de blessures égal à sa force.

{+0} : Créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa, voix de Zendikar {1}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Nissa M

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vivien, championne des terres sauvages {2}{G}

Planeswalker légendaire : Vivien R

Vous pouvez lancer les sorts de créature comme s'ils avaient le flash.

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, jusqu'à une créature ciblée acquiert la vigilance et la portée.

{-2} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Exilez-en une face cachée et mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix. Tant qu'elle reste exilée, vous pouvez regarder cette carte et vous pouvez la lancer si c'est une carte de créature.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk, chasseur maudit {4}{B}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk M

{+0} : Créez deux jetons de créature 2/2 noire et verte Loup avec « Quand cette créature meurt, mettez un marqueur « loyauté » sur chaque Garruk que vous contrôlez. »

{-3} : Détruisez une créature ciblée. Piochez une carte.

{-6} : Vous gagnez un emblème avec "Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et ont le piétinement."

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ugin, le dragon-esprit {8}

Planeswalker légendaire : Ugin M

{+2} : Ugin, le dragon-esprit inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

{-X} : Exilez chaque permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à X qui a au moins une couleur.

{-10} : Vous gagnez 7 points de vie, piochez sept cartes, puis mettez sur le champ de bataille jusqu'à sept cartes de permanent depuis votre main.

7/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grist, la marée affamée {1}{B}{G}

Planeswalker légendaire : Grist M

Tant que Grist, la marée affamée n'est pas sur le champ de bataille, c'est une créature 1/1 Insecte en plus de ses autres types.

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 noire et verte Insecte, puis meulez une carte. Si une carte d'insecte a été meulée de cette manière, mettez un marqueur « loyauté » sur Grist et répétez ce processus.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{-2} : Vous pouvez sacrifier une créature. Quand vous faites ainsi, détruisez une cible, créature ou planeswalker.

{-5} : Chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

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

Édit soudain {1}{B}

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.)
Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vraska, chercheuse de reliques {4}{B}{G}

Planeswalker légendaire : Vraska M

{+2} : Créez un jeton de créature 2/2 noire Pirate avec la menace.

{-3} : Détruisez une cible, artefact, créature ou enchantement. Créez un jeton Trésor.

{-10} : Le total de points de vie d'un joueur ciblé devient 1.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale {B}

Éphémère U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Intervention héroïque {1}{G}

Éphémère R

Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de vigueur {2}{G}{G}

Éphémère R

Si ce n'est pas votre tour, vous pouvez exiler une carte verte de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Détruisez jusqu'à deux artefacts et/ou enchantements ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur matérialiste {G}

Éphémère R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Trophée de l'assassin {B}{G}

Éphémère R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Serment de Liliana {2}{B}

Enchantement légendaire R

Quand le Serment de Liliana arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire sacrifie une créature.
Au début de chaque étape de fin, si un planeswalker est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Serment de Nissa {G}

Enchantement légendaire R

Quand le Serment de Nissa arrive sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature, de terrain ou de planeswalker parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.
Vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur pour lancer des sorts de planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprisonnement des dieux anciens {2}{B}{G}

Enchantement : saga U

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? Détruisez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle.

II ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

III ? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast