

Kalitas, traître des Ghet	{2}{B}{B}
Créature légendaire : vampire et guerrier	М
Lien de vie	
Si une créature non-jeton qu'un adversair mourir, exilez cette carte à la place et cré- créature noir 2/2 Zombie.	
{2}{B}, sacrifiez un autre vampire ou zoml	oie : Mettez deux
marqueurs +1/+1 sur Kalitas, traître de Gl	net.
	3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/4
g	

Maralen des Chantematins	{1}{B}{B}	Nécromancien	draugr {3}{B}
Créature légendaire : elfe et sorcier	R	Créature neige	use : zombie et clerc R
Les joueurs ne peuvent pas piocher de cartes. Au début de l'étape de pioche de chaque joueu perd 3 points de vie, cherche une carte dans sa bibliothèque, la met dans sa main, puis mélang	1	mourir, exilez c elle à la place. Vous pouvez la vos adversaires sur elles, et vou neigeuses com	e non-jeton qu'un adversaire contrôle devait bette carte avec un marqueur « glace » sur ancer des sorts parmi les cartes exilées que s possèdent avec des marqueurs « glace » us pouvez dépenser du mana de sources ime s'il s'agissait de mana de n'importe pour lancer ces sorts.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/3	Magic the Gatheri	ng © Wizards of the Coast

Marchevide dauthi	{B}{B}
Créature : dauthi et gredin Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être que par des créatures avec la distorsion.) Si une carte devait être mise dans le cimetière d'u adversaire d'où qu'elle vienne, à la place exilez-la marqueur « vide » sur elle. (T), sacrifiez le Marchevide dauthi : Choisissez un exilée qu'un adversaire possède avec un marqueu sur elle. Vous pouvez la jouer ce tour-ci sans paye coût de mana.	n avec un e carte ır « vide »
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/2

Pestecroc cagoulard

Créature: serpent

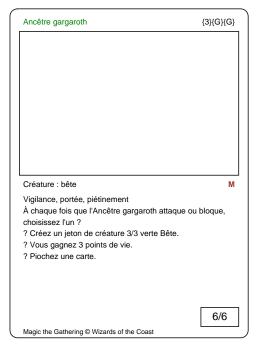
Contact mortel

A 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.

A chaque fois qu'une créature avec le contact mortel que vous contrôlez inflige des blessures à un planeswalker, détruisez ce planeswalker.

1/4

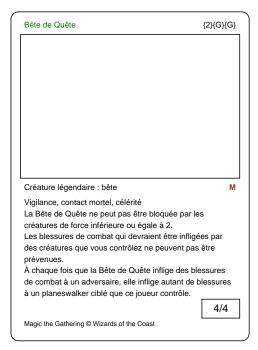
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

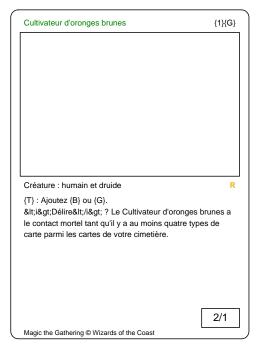


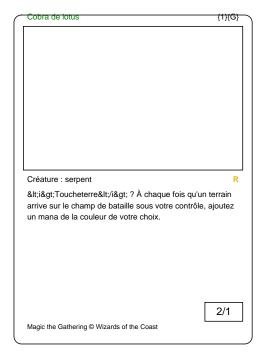
Approvisionneuse infatigable	{2}{G}
Créature : elfe et éclaireur	U
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, jeton Nourriture ou un jeton Trésor. (Nourriture est artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous 3 points de vie ». Trésor est un artefact avec « {T}, cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votr »)	créez un un gagnez sacrifiez
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	3/2

Annonciateur de Garruk	{1}{G}{G}
Créature : bête	R
Défense talismanique contre le noir	
À chaque fois que l'Annonciateur de Garruk infl blessures de combat à un joueur ou à un plane	-
regardez autant de cartes du dessus de votre b	
Vous pouvez révéler une carte de créature ou u	
planeswalker Garruk parmi elles et la mettre da main. Mettez le reste au-dessous de votre bibli	
dans un ordre aléatoire.	·
	4/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4,0

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 contrecarrés.	être
(4){G}(G}: Jusqu'à la fin du tour, chaque créature vous contrôlez a une force et une endurance de ba 5/5 et devient un dinosaure en plus de ses autres créature.	ase de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1



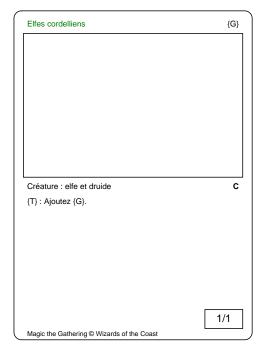


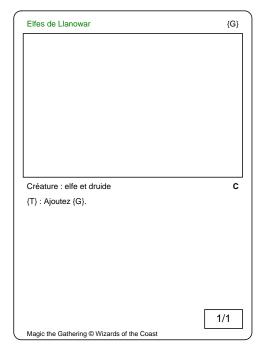


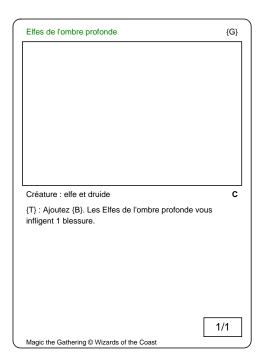
Druide de Boréal {G}

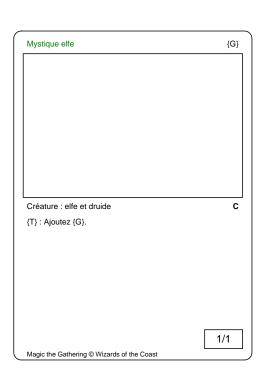
Créature neigeuse : elfe et druide C {T} : Ajoutez {C}.

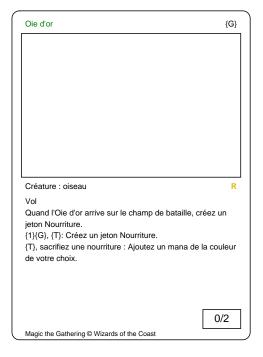
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

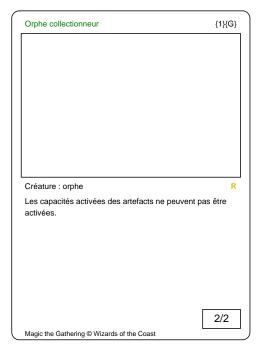


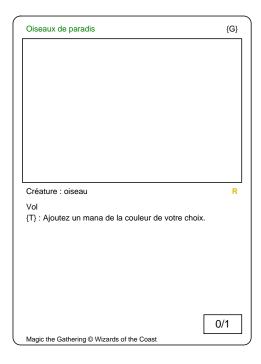








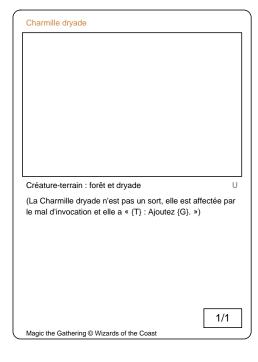




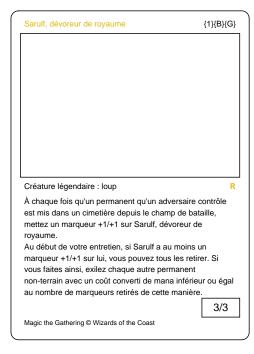
Paisseur arboricole	{G}
Créature : bête	С
Portée Quand le Paisseur arboricole arrive sur le champ de	
bataille, vous pouvez mettre le champ de bataille une de terrain engagée depuis votre main.	carte
_	- /a
	0/3

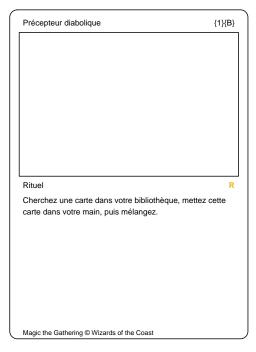
Vorinclex, pillard monstrueux	{4}{G}{G}
Créature légendaire : phyrexian et praet	tor M
Piétinement, célérité	
Si vous deviez mettre au moins un marc	•
permanent ou un joueur, mettez deux fo	
chaque sorte de marqueur sur ce perma la place.	anent ou ce joueur a
Si un adversaire devait mettre au moins	un marqueur sur
un permanent ou un joueur, il met la mo	•
de chaque sorte de marqueur sur ce pe	rmanent ou ce
joueur à la place, arrondie à l'unité infér	ieure.
	0.0
	6/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

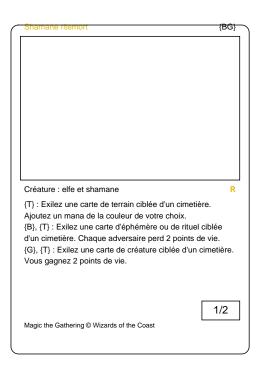
Chévill, fléau des monstres	{B}{G}
Créature légendaire : humain et gredin	M
Contact mortel	
Au début de votre entretien, si vos adversa	aires ne
contrôlent pas de permanents avec des ma	
» sur eux, mettez un marqueur « prime » s créature ou planeswalker, qu'un adversaire	•
À chaque fois qu'un permanent avec un ma	
» qu'un adversaire contrôle meurt, vous ga	
vie et vous piochez une carte.	
	1/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Glissa, la traîtresse	{B}{G}{G}
Créature légendaire : phyrexian et zombie e	et elfe M
Initiative, contact mortel	
À chaque fois qu'une créature qu'un advers	aire contrôle
meurt, vous pouvez renvoyer dans votre ma	ain une carte
d'artefact ciblée de votre cimetière.	
	0.10
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3







Rituel

Wick {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

Culture	{2}{G}		Zénith de Vertsoleil	{X}{G}
Rituel	U		Rituel	R
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux carte terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une s champ de bataille engagée et l'autre dans votre mais mélangez.	ur le		Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créativerte avec une valeur de mana inférieure ou égale à mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque son propriétaire.	Χ,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	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 permanents ayant le même nom.	les autres
permanents ayant le meme nom.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bastion de Karn	Bassin réfléchissant
Terrain R	Terrain M
 {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.) 	{T}: Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Yavimaya, berceau de croissance	Bayou

Terrain légendaire

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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 d	0
base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.	е
Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque	
créature légendaire que vous contrôlez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bourblers 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

Terrain : forêt	С
({T}: Ajoutez {G}.) La Cabane en pain d'épices arrive sur le champ de batai engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres forêts.	lle
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 gagn 3 points de vie. »)	
5 points de vie. ")	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Campus de Flestrefleur	
Terrain	С
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	

Cabane en pain d'épices

Catacombes verdoyantes	Cimetière des sylves
Terrain {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.	Terrain 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
Cavernes aux gemmes	Clairière des oronges brunes
Terrain légendaire 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.	Terrain 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		Forêt
Terrain {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.		Terrain de base : forêt C {G}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast) (Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
	1	E 0

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	۷.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Forêt
Terrain de base : forêt C
{G}
Maria da Orda da Orda da Orda Orda Orda Orda
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt		Forêt enneigée
Terrain de base : forêt C		Terrain neigeux de base : forêt C
(G)		(G)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt	
Terrain de base : forêt	
{G}	· ·
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Forêt enneigée	
Terrain neigeux de base : forêt {G}	С
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	_	
Forêt pluviale embrumée		Jardin de Khalni
Terrain {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.		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		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	_	
Gorge des sylves		Lacis nécrofleur
Terrain neigeux : marais et forêt C ({T}: Ajoutez {B} ou {G}.) La Gorge des sylves arrive sur le champ de bataille engagée.		Terrain 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	Marais
Terrain {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.	Terrain de base : marais C {B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
Malson de l'envoûteuse	Marais

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	С
{B}	

Marais enneigé Terrain neigeux de base : marais C (B) 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
(B) (T): Ajoutez (G). (T): Une créature 1/1 ciblée gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour.
(B) (T): Ajoutez (G). (T): Une créature 1/1 ciblée gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour.
(B) (T): Ajoutez (G). (T): Une créature 1/1 ciblée gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour.
(B) (T): Ajoutez (G). (T): Une créature 1/1 ciblée gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour.
(B) (T): Ajoutez (G). (T): Une créature 1/1 ciblée gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour.
(B) (T): Ajoutez (G). (T): Une créature 1/1 ciblée gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour.
(B) (T): Ajoutez (G). (T): Une créature 1/1 ciblée gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour.
(B) (T): Ajoutez (G). (T): Une créature 1/1 ciblée gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour.
(B) (T): Ajoutez (G). (T): Une créature 1/1 ciblée gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour.
tour.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Marais enneigé Plaines marécageuses

Marais enneigé

Terrain neigeux de base : marais C {B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses

Terrain

{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

Takenuma, marais abandonné		Tour de commandement
Terrain légendaire {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.		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		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Tombeau luxuriant		Tourbière nourricière
Terrain : marais et forêt 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.		Terrain {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	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul	([Davriel, ombremage rebelle {	2}{B}
Terrain légendaire M		Planeswalker légendaire : Davriel	U
Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.	r	Au début de l'entretien de chaque adversaire, si ce jour une carte ou moins dans sa main, Davriel, ombremage rebelle lui inflige 2 blessures. {-1}: Un joueur ciblé se défausse d'une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/

Vue prismatique	
]
Terrain R	
rerrain	
{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 contrôle en deux tas. Ce joueur sacrifie tous les permanents dans le tas de son choix.	ciblé

Tevesh Szat, Trépas des imbéciles {4}	{B}	Nissa, force vitale {	3}{G}{G}
Planeswalker légendaire : Szat	М	Planeswalker légendaire : Nissa	М
{+2} : Créez deux jetons de créature 0/1 noire Srâne.		{+1}: Dégagez un terrain ciblé que vous contrôlez. votre prochain tour, il devient une créature 5/5 Élém	•
{+1}: Vous pouvez sacrifier une autre créature ou un aut planeswalker. Si vous faites ainsi, piochez deux cartes,	tre	avec la célérité. C'est toujours un terrain.	
puis piochez une autre carte si le permanent sacrifié étai un commandant.	t	{-3} : Renvoyez une carte de permanent ciblée depu cimetière dans votre main.	uis votre
{-10} : Acquérez le contrôle de tous les commandants.		{-6}: Vous gagnez un emblème avec « À chaque fo	ois qu'un
Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, tous	3	terrain arrive sur le champ de bataille sous votre co	ntrôle,
les commandants de la zone de commandement.		vous pouvez piocher une carte. »	5/
Tevesh Szat, Trépas des imbéciles peut être votre Magic the Gardentering © Wizards of the Coast commandant		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Partenariat			

Garruk l'Implacable	{3}{G}
L Planeswalker légendaire : Garruk	M
Quand Garruk l'Implacable a deux marqueurs « lo ou moins sur lui, transformez-le.	yauté »
{+0} : Garruk l'Implacable inflige 3 blessures à une ciblée. Cette créature lui inflige un nombre de bles égal à sa force.	
{+0} : Créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/

Nissa, voix de Zendikar	{1}{G}{G
Planeswalker légendaire : Nissa	IV
(+1) : Créez un jeton de créature verte 0/1 F	Plante.
	créature que
{-2} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque vous contrôlez.	
vous contrôlez. {-7} : Vous gagnez X points de vie et pioche	

vivien, championne des terres sauvages	{Z}{G}
D	
Planeswalker légendaire : Vivien	R
Vous pouvez lancer les sorts de créature comme s'il avaient le flash.	S
{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, jusqu'à une créatu	ıre
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 vot	
choix. Tant qu'elle reste exilée, vous pouvez regarde	
carte et vous pouvez la lancer si c'est une carte de	4/
créature. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	-1/
carte et vous pouvez la lancer si c'est une carte de	4/

Ugin, le dragon-esprit	{8}
Planeswalker légendaire : Ugin	M
{+2}: Ugin, le dragon-esprit inflige 3 blessures à n'impo quelle cible.	orte
{-X}: Exilez chaque permanent avec une valeur de mai inférieure ou égale à X qui a au moins une couleur.	na
{-10} : Vous gagnez 7 points de vie, piochez sept carte	S,
puis mettez sur le champ de bataille jusqu'à sept cartes permanent depuis votre main.	s de
_ · _ · _ ·	7/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Garruk, chasseur maudit	{4}{B}{G}
Planeswalker légendaire : Garruk	М
{+0} : Créez deux jetons de créature 2/2 noire et v	
avec « Quand cette créature meurt, mettez un ma loyauté » sur chaque Garruk que vous contrôlez.	
{-3} : Détruisez une créature ciblée. Piochez une d	carte.
{-6} : Vous gagnez un emblème avec "Les c	réatures
que vous contrôlez gagnent +3/+3 et ont le piétinement."	
	5/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Grist, la marée affamée	{1}{B}{G}
Planeswalker légendaire : Grist	M
, and the second	
Tant que Grist, la marée affamée n'est pas sur bataille, c'est une créature 1/1 Insecte en plus autres types.	
{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 noire et v	verte Insecte,
puis meulez une carte. Si une carte d'insecte a	a été meulée
de cette manière, mettez un marqueur « loyau	ıté » sur Grist
et répétez ce processus.	2/
{-2}: Vous pouvez sacrifier une créature. Qua	nd vous aneswalker.
{-5} : Chaque adversaire perd un nombre de p égal au nombre de cartes de créature dans vo	

Vraska l'Inapparente	{3}{B}{G}
Planeswalker légendaire : Vraska	M
{+1}: Jusqu'à votre prochain tour, à chaque foi	s qu'une
créature inflige des blessures de combat à Vra	iska
l'Inapparente, détruisez cette créature.	
{-3}: Détruisez un permanent non-terrain ciblé.	
{-7}: Créez trois jetons de créature 1/1 noire A	ssassin 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	5/

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 Pira menace.	te avec la
{-3}: Détruisez une cible, artefact, créature ou	
enchantement. Créez un jeton Trésor.	
{-10}: Le total de points de vie d'un joueur cible	é 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 s	а
valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place s	i un
permanent que vous contrôliez a quitté le champ de ba ce tour-ci.	ataille

Corde d'adjuration	${X}{G}{G}{G}$	Intervention héroïque	{1}{G}
Éphémère Convocation (Vos créatures peuvent ai Chaque créature que vous engagez en {1} ou un mana de la couleur de cette d' Cherchez dans votre bibliothèque une avec une valeur de mana inférieure ou sur le champ de bataille, puis mélangez	R der à lancer ce sort. lançant ce sort paie réature.) carte de créature égale à X, mettez-la	Éphémère Les permanents que vous contrôlez acquièrent la d talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.	R léfense
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Précepteur matérialiste {	<u>G}</u>
4	
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	

Décomposition abrupte	{B}{G}		Trophée de l'assassin	{B}{G}
Éphémère Ce sort ne peut pas être contrecarré.	R		Éphémère Détruisez un permanent ciblé qu'un ad	R versaire contrôle
Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant de mana inférieure ou égale à 3.	une valeur		Son contrôleur peut chercher dans sa l carte de terrain de base, la mettre sur l puis mélanger.	bibliothèque une
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Putréfier	(1)(B)(G)		Serment de Liliana	{2}{B}

Putréfier	{1}{B}{G}
Éphémère	U
Détruisez une cible, artefact ou créature. Elle être régénérée.	e ne peut pas
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

Sagacité de Mirri	{G}	Action pernicieuse	{1}{B}{G}
Enchantement	R	Enchantement	M
Au début de votre entretien, vous pouvez		{X}, sacrifiez l'Action pernicieuse	
cartes du dessus de votre bibliothèque, puis les remettre dans l'ordre de votre choix.		artefact, créature et enchantemer mana inférieure ou égale à X.	nt avec une valeur de
dans rordre de votre choix.		mana illeneure od egale a X.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the C	oast

Serment de Nissa	{(
Enchantement légendaire	
Quand le Serment de Nissa arrive sur le ch regardez les trois cartes du dessus de votre Vous pouvez révéler une carte de créature, de planeswalker parmi elles et la mettre da Mettez le reste au-dessous de votre biblioth	e bibliothèque. de terrain ou ns votre main.

_		
,	Emprisonnement des dieux anciens	{2}{B}{G}
	Enchantement : saga	U
	(Au moment où cette saga arrive sur le champ de après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur sapience ». Sacrifiez après III.)	
	sapience ». Sacrillez apres III.)	
	I ? Détruisez un permanent non-terrain ciblé qu'ur	1
	adversaire contrôle.	
	II ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de	e forêt,
	mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis r	mélangez.
	III ? Les créatures que vous contrôlez acquièrent Magic the Cathering © Wizards of the Coast	le contact

