Parasite du rebut {2}

Créature-artefact : construction R

Le Parasite du rebut ne peut pas bloquer.
{1}{B}, exilez une autre carte de créature depuis votre cimetière : Renvoyez sur le champ de bataille le Parasite du rebut depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécration de sang {B}{B}

Créature : vampire et esprit R

L'Exécration de sang ne peut pas bloquer
L'Exécration de sang a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer l'Exécration de sang depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transfigurant tranchefouet {2}

Créature-artefact : zombie R

Le Transfigurant tranchefouet ne peut pas bloquer.
{4}{B}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, le Transfigurant tranchefouet avec un marqueur +1/+1 sur lui. Cette capacité coûte {4} de moins à activer si un adversaire contrôle au moins quatre terrains non-base.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame des oni {1}{B}

Créature-artefact : équipement et démon M

Menace
La créature équipée a une force et une endurance de base de 5/5, a la menace, et est un démon noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.
Reconfiguration {2}{B}{B} ({2}{B}{B} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez ; ou détachez d'une créature. N'utilisez la reconfiguration que lorsque vous pourriez lancer un rituel. Tant que ce permanent est attaché, ce n'est pas une créature.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Ombre du fort céleste {1}{B}

Créature : ombre R

Kick {2}{B}
L'Ombre du fort céleste ne peut pas bloquer.
Si l'Ombre du fort céleste a été kickée, elle arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur elle.
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si l'Ombre du fort céleste est dans votre cimetière et que c'est votre tour, vous pouvez la lancer depuis votre cimetière ce tour-ci.

3/1

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 shamane U

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adversaire intrépide {1}{W}

Créature : humain et éclaireur M

Lien de vie
Quand l'Adversaire intrépide arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {1}{W} autant de fois que vous le souhaitez. Quand vous payer ce coût au moins une fois, mettez autant de marqueurs « courage » sur l'Adversaire intrépide.
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque marqueur « courage » sur l'Adversaire intrépide.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agente chasseuse de primes {1}{W}

Créature : humain et soldat R

Vigilance
{T}, sacrifiez l'Agente chasseuse de primes : Détruisez un permanent légendaire ciblé qui est un artefact, une créature ou un enchantement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affidée de Raffine {1}{W}

Créature : humain et sorcier C

Quand l'Affidée de Raffine arrive sur le champ de bataille, elle connive. (Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archiviste d'Oghma {1}{W}

Créature : halfelin et clerc R

Flash
À chaque fois qu'un adversaire cherche dans sa bibliothèque, vous gagnez 1 point de vie et vous piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de l'Orchidée blanche {W}{W}

Créature : humain et chevalier R

Initiative
Quand le Chevalier de l'Orchidée blanche arrive sur le champ de bataille, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commando cathare {1}{W}

Créature : humain et soldat C

Flash
{1}, sacrifiez le Commando cathare : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chien de guerre loyal {1}{W}

Créature : chien R

Vigilance
Quand le Chien de guerre loyal arrive sur le champ de bataille, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Donneuse de runes {W}

Créature : kor et clerc R

{T} : Une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre l'incolore ou contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit dévoué {1}{W}

Créature : esprit et clerc R

Vol
Sacrifiez l'Esprit dévoué : Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde-relique léonin {W}{W}

Créature : chat et clerc U

Quand le Garde-relique léonin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une cible, artefact ou enchantement.
Quand le Garde-relique léonin quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit du Labyrinthe {1}{W}

Créature-enchantement : esprit R

Aucun joueur ne peut piocher plus d'une carte par tour.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand abolisseur {W}{W}

Créature : humain et clerc R

Pendant votre tour, vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ou activer les capacités d'artefacts, de créatures ou d'enchantements.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magistrat de Drannith {1}{W}

Créature : humain et sorcier R

Vos adversaires ne peuvent lancer des sorts que depuis leur main.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percepteur de dîme {1}{W}

Créature : humain et soldat R

Pendant votre tour, les sorts que vos adversaires lancent coûtent {1} de plus à lancer et les capacités que vos adversaires activent coûtent {1} de plus à activer à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.
Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mère des runes {W}

Créature : humain et clerc U

{T} : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacrelame aguerri {1}{W}

Créature : humain et guerrier U

Défaussez-vous d'une carte : Engagez le Sacrelame aguerri. Il acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle d'Esper {W}

Créature-artefact : humain et soldat R

À chaque fois qu'un adversaire lance son premier sort non-créature à chaque tour, piochez une carte à moins que ce joueur ne paie {X}, X étant la force de la Sentinelle d'Esper.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tueur de géant {W}

Créature : humain et paysan R

{1}{W}, {T} : Engagez la créature ciblée.

Petit bois {2}{W}
<i>Éphémère : aventure</i>

Détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thalia, gardienne de Thraben {1}{W}

Créature légendaire : humain et soldat R

Initiative
Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de la Nouvelle Bénalia {1}{W}

Créature : humain et soldat R

Enrôlement (Au moment où cette créature attaque, vous pouvez engager une créature non-attaquante que vous contrôlez sans mal d'invocation. Quand vous faites ainsi, ajoutez sa force à celle de cette créature jusqu'à la fin du tour.)
À chaque fois que la Vigile de la Nouvelle Bénalia enrôle une créature, regard 2.
Défaussez-vous d'une carte : La Vigile de la Nouvelle Bénalia acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Engagez-la.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lurrus de la Tanière des rêves {1}{WB}{WB}

Créature légendaire : chat et cauchemar R

Compagnon ? Chaque carte de permanent de votre deck de départ a un coût converti de mana inférieur ou égal à 2. (Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la mettre dans votre main depuis l'extérieur de la partie pour {3} lorsque vous pourriez lancer un rituel.)
Lien de vie
Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort de permanent d'une valeur de mana inférieure ou égale à 2 depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterré vivant {2}{B}

Rituel U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabolique dessein {1}{B}

Rituel R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

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

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

Tombe anonyme {1}{B}

Rituel R

Cherchez une carte non-légendaire dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}

Rituel R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Hymne à Tourach {B}{B}

Rituel C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rafistolage {2}{W}

Rituel U

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière jusqu'à trois cartes de créature ciblées avec une valeur de mana totale inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière

Terrain-artefact C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remise en service {1}{W}

Rituel C

Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte d'artefact ou de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Si une créature arrive sur le champ de bataille de cette manière, elle arrive avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse

Terrain : plaine et marais R

({T} : Ajoutez {W} ou {B}.)

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée

Terrain R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairière silencieuse

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {W} ou {B}.
{1}, {T}, sacrifiez la Clairière silencieuse : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château d'Eiganjo

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {W}.
{W}, {T} : Prévenez les prochaines 2 blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à une créature légendaire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour dissimulée

Terrain R

La Cour dissimulée arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doline de plaine neigeuse

Terrain neigeux : plaine et marais **C**

({T} : Ajoutez {W} ou {B}.)
La Doline de plaine neigeuse arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épopée d'Urza

Terrain-Enchantement Épopée d'Urza **R**

(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 ? L'Épopée d'Urza acquiert « {T} : Ajoutez {C}. »

II ? L'Épopée d'Urza acquiert « {2}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact 0/0 incolore Construction avec " Cette créature gagne +1/+1 pour chaque artefact que vous contrôlez." »

III ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec un coût de mana de {0} ou {1}, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eiganjo, siège de l'Empire

Terrain légendaire **R**

{T} : Ajoutez {W}.
<i>Transfert</i> ? {2}{W}, défaussez-vous d'Eiganjo, siège de l'Empire : Il inflige 4 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esplanade des héros

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort légendaire.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix parmi les couleurs des permanents légendaires que vous contrôlez.
{3}, {T}, exilez l'Esplanade des héros : une créature légendaire ciblée acquiert la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride

Terrain **R**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé

Terrain neigeux de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Hisseclair

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

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

Plaine enneigée

Terrain neigeux de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie

Terrain : plaine et marais **R**

Au moment où le Reliquaire impie 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

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

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

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

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

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

Fiole d'Éther {1}

Artefact R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.
{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coptère de contrebandier {2}

Artefact : véhicule R

Vol
À chaque fois que le Coptère de contrebandier attaque ou bloque, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.
Pilotage 1 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jitte d'Umezawa {2}

Artefact légendaire : équipement R

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le Jitte d'Umezawa.
Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umezawa : Choisissez l'un ?
? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
? Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
? Vous gagnez 2 points de vie.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'ambre {0}

Artefact légendaire M

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix parmi les couleurs des créatures légendaires et des planeswalkers légendaires que vous contrôlez.

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

Pétale de lotus {0}

Artefact C

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puits portable {W}

Artefact U

Quand le Puits portable arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Puits portable quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispute mortelle {1}{B}

Éphémère **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact ou une créature.
Piochez deux cartes et créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lambeau de mémoire {1}{B}

Éphémère **C**

Exilez jusqu'à quatre cartes ciblées d'un cimetière unique.
Transmutation {1}{B}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exterminer {B}

Éphémère **U**

Détruisez une créature ciblée de force et d'endurance totale inférieure ou égale à 5.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}

Éphémère **C**

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte souillé {1}{B}

Éphémère R

Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre main à moins qu'elle n'ait le même nom qu'une autre carte exilée de cette manière. Répétez ce processus jusqu'à ce que vous décidiez de mettre une carte dans votre main ou que vous exiliez deux cartes avec le même nom, selon ce qui arrivera en premier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ripaille mortelle {3}{B}

Éphémère R

Si vous contrôlez un commandant, vous pouvez lancer ce sort sans payer son coût de mana.
Exilez une créature ciblée.

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

Rites du village {B}

Éphémère C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacrifice des faibles {B}

Éphémère **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Ajoutez {B}{B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absence fatidique {1}{W}

Éphémère **R**

Détruisez une cible, créature ou planeswalker. Son contrôleur enquête. (Il crée un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secrets du mausolée {1}{B}

Éphémère **R**

<i>Maquis</i> ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte noire avec une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de cartes de créature dans votre cimetière, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cantique selon Orime {W}

Éphémère **R**

Kick {W}
Un joueur ciblé ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci. Si ce sort a été kické, les créatures ne peuvent pas attaquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Man?uvre irréprochable {2}{W}

Éphémère R

Si vous contrôlez un commandant, vous pouvez lancer ce sort sans payer son coût de mana.
Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée {W}

Éphémère U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marche de la lumière fantasmagorique {X}{W}

Éphémère R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez exiler n'importe quel nombre de cartes blanches depuis votre main. Ce sort coût {2} de moins à lancer pour chaque carte exilée de cette manière.
Exilez un artefact ciblé, une créature ciblée ou un enchantement ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silence {W}

Éphémère R

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verset disparaissant {W}{B}

Éphémère R

Exilez un permanent monochrome ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talent de forgeron {W}

Éphémère C

Un permanent ciblé acquiert la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Si c'est une créature-artefact, elle gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danse macabre {1}{B}

Enchantement : aura U

Enchanter : carte de créature dans un cimetière
Quand la Danse macabre arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille, elle perd « enchanter : carte de créature dans un cimetière » et acquiert « enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec la Danse macabre ». Mettez la carte de créature enchantée sur le champ de bataille engagée sous votre contrôle et attachez-lui la Danse macabre. Quand la Danse macabre quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.
La créature enchantée gagne +1/+1 et ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.
Au début de l'entretien du contrôleur de la créature enchantée, ce joueur peut payer {1}{B}. Si le joueur fait ainsi, dégagez cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de hyène {W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a l'initiative.
Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le massacre au croc de boucher {X}{B}{B}

Enchantement légendaire M

Quand Le massacre au croc de boucher arrive sur le champ de bataille, chaque créature gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie.
À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elas il-Kor, pèlerine sadique {W}{B}

Créature légendaire : phyrexian et kor et clerc U

Contact mortel
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.
À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast