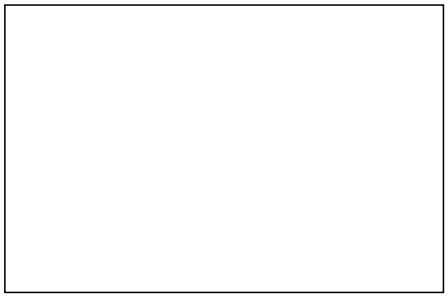
Disa la tourmentée {2}{B}{R}{G}



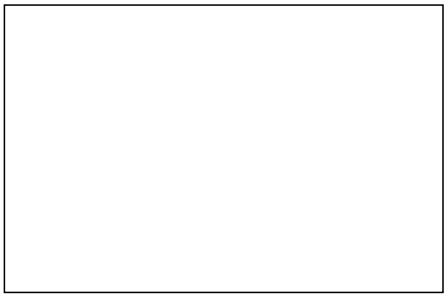
Créature légendaire : humain et éclaireur M

À chaque fois qu'une carte de permanent Lhurgoyf est mise dans votre cimetière depuis autre part que le champ de bataille, mettez-la sur le champ de bataille.
À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Tarmogoyf.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approvisionneuse du raccommodeur {B}



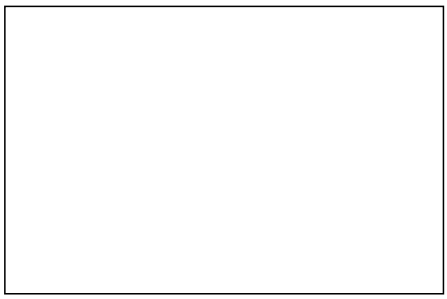
Créature : zombie U

Quand l'Approvisionneuse du raccommodeur arrive sur le champ de bataille ou meurt, meulez trois cartes. (Mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerf bruni {3}



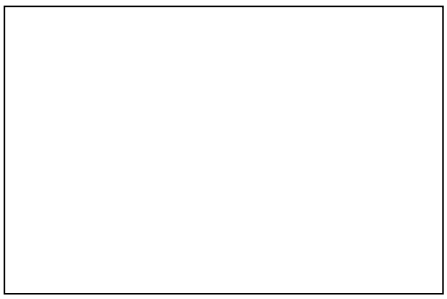
Créature-artefact : élan U

{3}, sacrifiez cette créature : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte de la cruauté {6}{B}{B}



Créature : archonte M

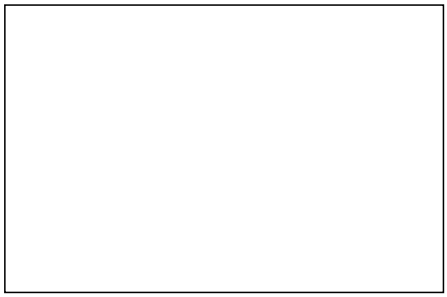
Vol
À chaque fois que l'Archonte de la cruauté arrive ou attaque, un adversaire ciblé sacrifie une créature ou un planeswalker, se défausse d'une carte, et perd 3 points de vie. Vous piochez une carte et vous gagnez 3 points de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fauxsoyeur {3}{B}



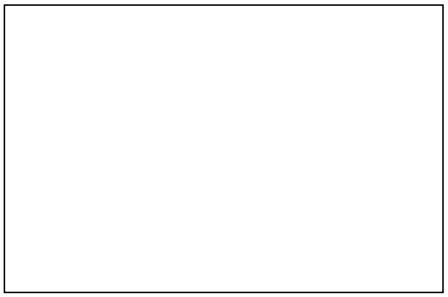
Créature : changeforme U

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
Quand le Fauxsoyeur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeur maudit {1}{B}



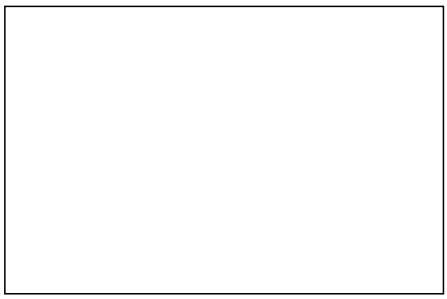
Créature : zombie et guerrier C

Quand le Maraudeur maudit arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie une créature non-jeton.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Junji, le ciel de minuit {3}{B}{B}



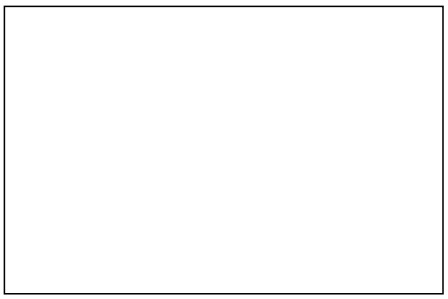
Créature légendaire : dragon et esprit M

Vol, menace
Quand Junji, le ciel de minuit meurt, choisissez l'un ?
? Chaque adversaire se défausse de deux cartes et perd 2 points de vie.
? Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature non-Dragon ciblée depuis un cimetière. Vous perdez 2 points de vie.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécrogoyf {3}{B}{B}



Créature : lhurgoyf R

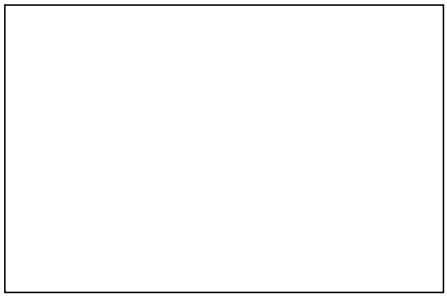
La force du Nécrogoyf est égale au nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur se défausse d'une carte.
Folie {1}{B}{B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites ainsi, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

*/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécrovore {2}{B}{B}



Créature : lhurgoyf R

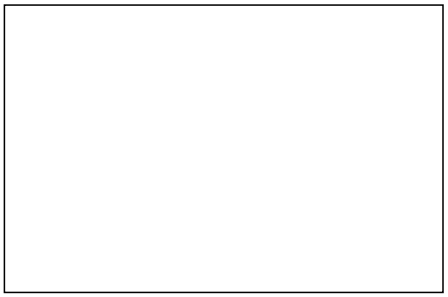
La force et l'endurance du Nécrovore sont chacune égales au nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.

{B} : Régénérez le Nécrovore. (La prochaine fois que cette créature devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et soignez toutes ses blessures.)

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tumulugoyf {2}{B}



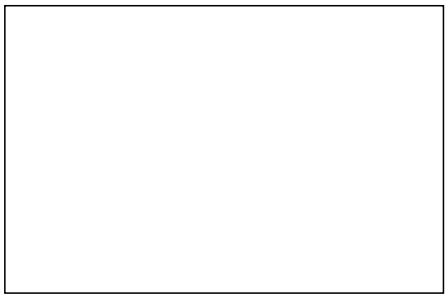
Créature : lhurgoyf R

Contact mortel, lien de vie
La force du Tumulugoyf est égale au nombre de types de carte parmi les cartes de tous les cimetières et son endurance est égale à ce nombre plus 1.
À chaque fois que le Tumulugoyf inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez meuler autant de cartes. Si vous faites ainsi, vous pouvez mettre une carte de créature parmi elles dans votre main.

/1+

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Syr Konrad, le Sinistre {3}{B}{B}



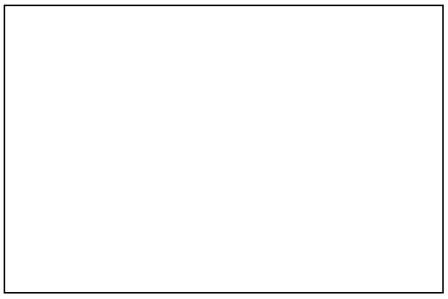
Créature légendaire : humain et chevalier U

À chaque fois qu'une autre créature meurt, ou qu'une carte de créature est mise dans un cimetière depuis autre part que le champ de bataille, ou qu'une carte de créature quitte votre cimetière, Syr Konrad, le Sinistre inflige 1 blessure à chaque adversaire.
{1}{B} : Chaque joueur meule une carte. (Il met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura {1}{G}



Créature : Snake Shaman C

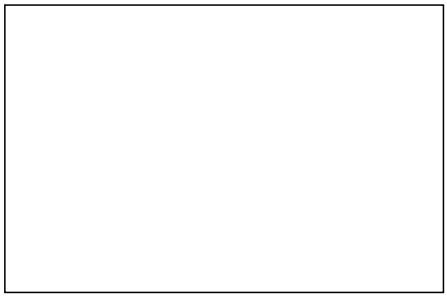
Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ignoble hiérarche {G}



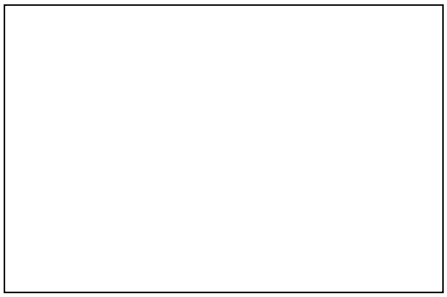
Créature : gobelin et shamane R

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
{T} : Ajoutez {B}, {R} ou {G}.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lhurgoyf {2}{G}{G}



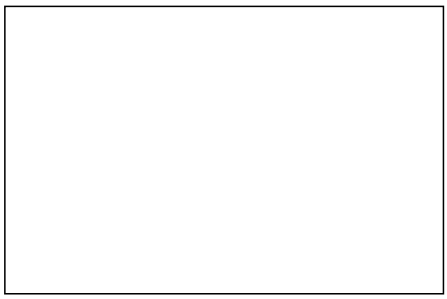
Créature : lhurgoyf R

La force du Lhurgoyf est égale au nombre de cartes de créature dans tous les cimetières et son endurance est égale à ce nombre plus 1.

/1+

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Force {3}{G}



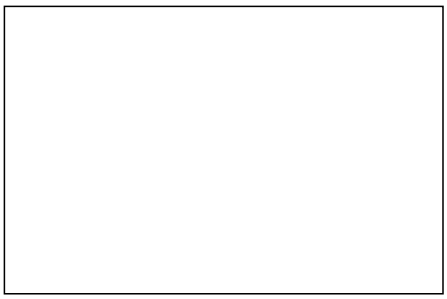
Créature : incarnation U

Piétinement
Tant que La Force est dans votre cimetière et que vous contrôlez une forêt, les créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Polygoyf {2}{G}



Créature : lhurgoyf R

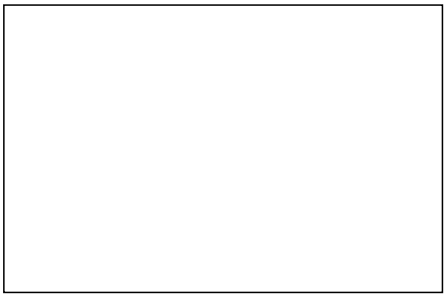
Piétinement, myriade (À chaque fois que cette créature attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez créer une copie jeton engagée et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle. Exilez ces jetons à la fin du combat.)
La force du Polygoyf est égale au nombre de types de carte parmi les cartes de tous les cimetières et son endurance est égale à ce nombre plus 1.

/1+

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Selvala, c?ur des terres sauvages {1}{G}{G}



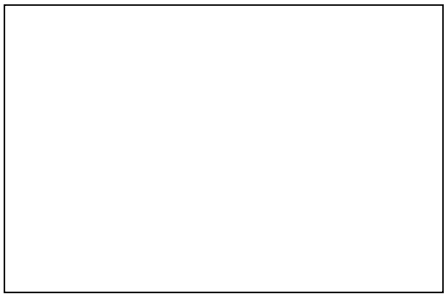
Créature légendaire : elfe et éclaireur **M**

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, son contrôleur peut piocher une carte si sa force est supérieure à la force de chaque autre créature.
{G}, {T} : Ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vieux sage de la Yavimaya {1}{G}{G}



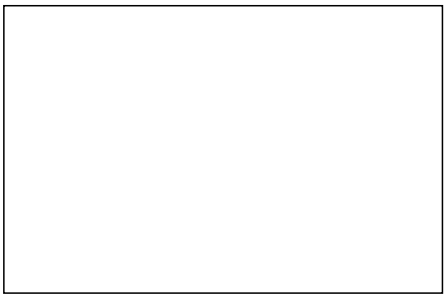
Créature : humain et druide **C**

Quand le Vieux sage de la Yavimaya meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main et mélanger.
{2}, sacrifiez le Vieux sage de la Yavimaya : Piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}



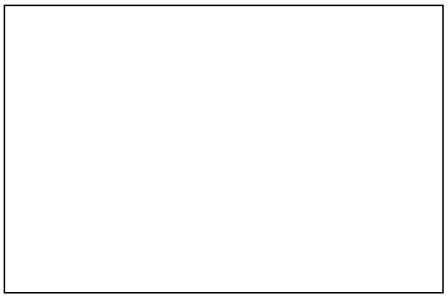
Créature : humain et shamane **U**

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

La Colère {3}{R}



Créature : incarnation **U**

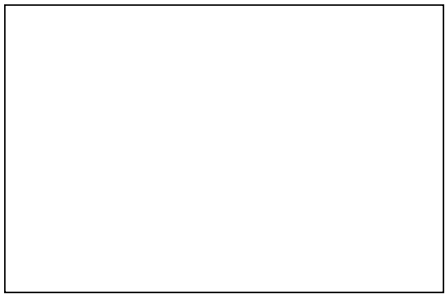
Célérité
Tant que La Colère est dans votre cimetière et que vous contrôlez une montagne, les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lieutenant des assiégeants {3}{R}



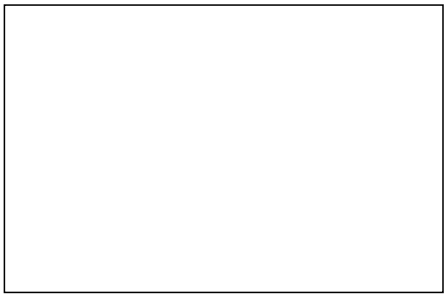
Créature : gobelin R

Lieutenant ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin. Ces jetons acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.
{2}, sacrifiez un gobelin : Le Lieutenant des assiégeants inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyrogoyf {3}{R}



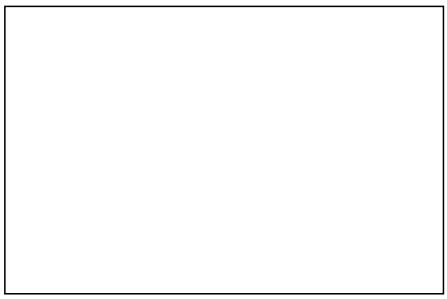
Créature : lhurgoyf C

La force du Pyrogoyf est égale au nombre de types de carte parmi les cartes de tous les cimetières et son endurance est égale à ce nombre plus 1.
À chaque fois que le Pyrogoyf ou une autre créature Lhurgoyf arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

/1+

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Némésis aux cornes dentelées {3}{R}



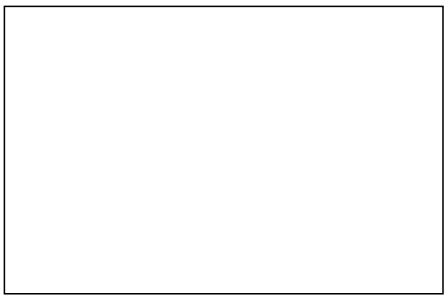
Créature : dinosaure R

Au moment où la Némésis aux cornes dentelées arrive sur le champ de bataille, choisissez un joueur.
Si une source devait infliger des blessures au joueur choisi ou à un permanent qu'il contrôle, elle inflige le double de ces blessures à la place.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coram, le fossoyeur {1}{B}{R}{G}



Créature légendaire : humain et guerrier M

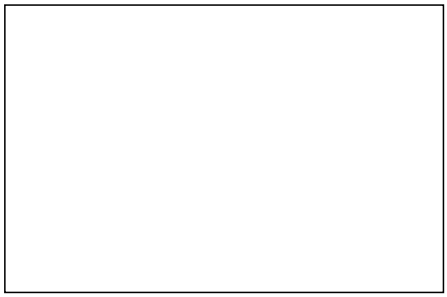
Coram, le fossoyeur gagne +X/+0, X étant la force la plus élevée parmi les cartes de créature dans tous les cimetières.
À chaque fois que Coram attaque, chaque joueur meule une carte.
Pendant chacun de vos tours, vous pouvez jouer un terrain et lancer un sort parmi les cartes dans les cimetières qui y ont été mises depuis les bibliothèques ce tour-ci.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défieur aux Nattes sanguinolentes {3}{R}{G}



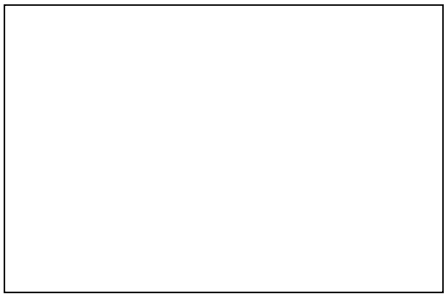
Créature : elfe et berserker R

Cascade
Célérité
Échappée ? {3}{R}{G}, exilez trois autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer glouton {X}{X}{B}{R}{G}



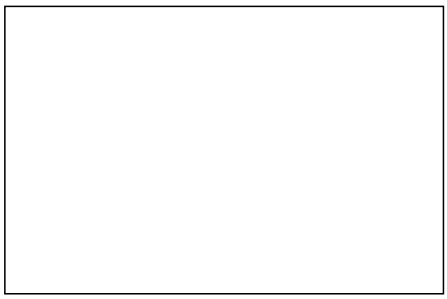
Créature : dragon R

Quand vous lancez ce sort, chaque joueur sacrifie X créatures. L'Escouflenfer glouton arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui pour chaque créature sacrifiée de cette manière.
Vol, piétinement

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe aux Nattes sanguinolentes {2}{R}{G}



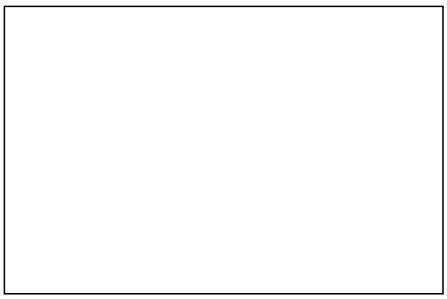
Créature : elfe et berserker U

Célérité
Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Izoni aux Mille Yeux {2}{B}{B}{G}{G}



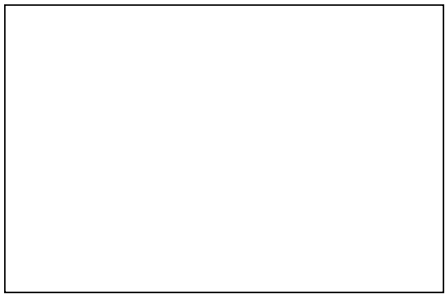
Créature légendaire : elfe et shamane R

Maquis ? Quand Izoni aux Mille Yeux arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 noire et verte Insecte pour chaque carte de créature dans votre cimetière.
{B}{G}, sacrifiez une autre créature : Vous gagnez 1 point de vie et vous piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magmarque exterminateur {2}{B}{R}



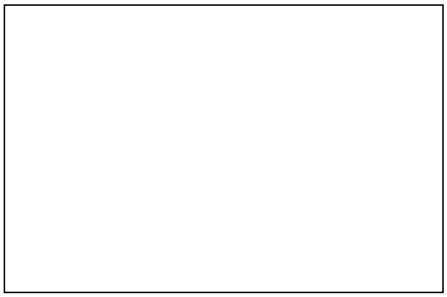
Créature-artefact : phyrexian et construction R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui ne cible qu'un permanent non-terrain unique qu'un adversaire contrôle, si un autre adversaire contrôle au moins un permanent non-terrain que ce sort pourrait cibler, choisissez un de ces permanents. Copiez ce sort. La copie cible le permanent choisi.
{1}{B} : Régénérez le Magmarque exterminateur.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tyran frère de couvée {4}{B}{R}{G}



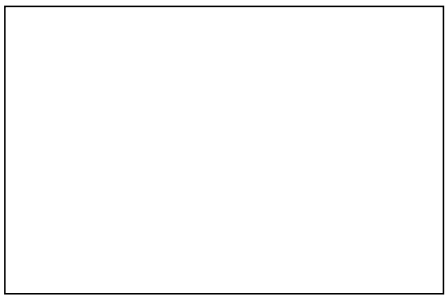
Créature : dragon R

Vol
Quand le Tyran frère de couvée arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.
Encore {5}{B}{R}{G}

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thrinax infesté {3}{B}{G}



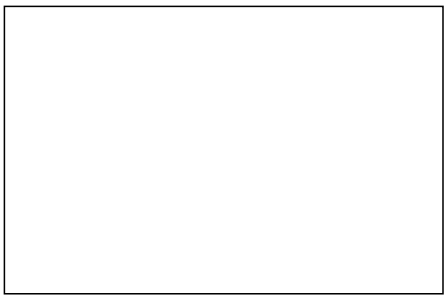
Créature : lézard R

Flash
Quand le Thrinax infesté arrive sur le champ de bataille, jusqu'à la fin du tour, à chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, créez un nombre de jetons de créature 1/1 verte Saprobionte égal à la force de cette créature.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ziatora, l'incinératrice {3}{B}{R}{G}



Créature légendaire : démon et dragon M

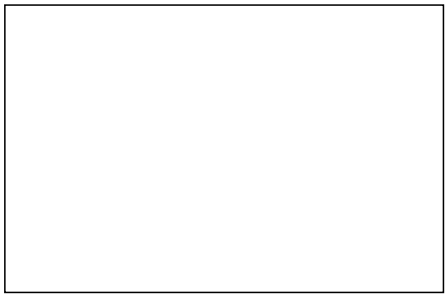
Vol
Au début de votre étape de fin, vous pouvez sacrifier une autre créature. Quand vous faites ainsi, Ziatora, l'incinératrice inflige un nombre de blessures égal à la force de cette créature à n'importe quelle cible et vous créez trois jetons Trésor.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dernier acte {4}{B}{B}

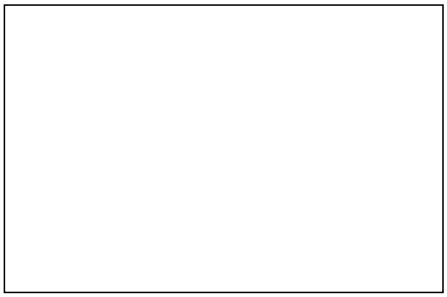


Rituel R

Choisissez l'un ou plus ?
? Détruisez toutes les créatures.
? Détruisez tous les planeswalkers.
? Détruisez toutes les batailles.
? Exilez tous les cimetières.
? Chaque adversaire perd tous ses marqueurs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante {1}{G}

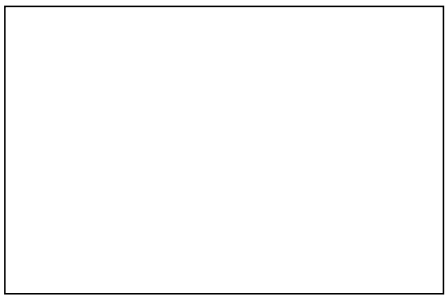


Rituel C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphonner l'esprit {3}{B}

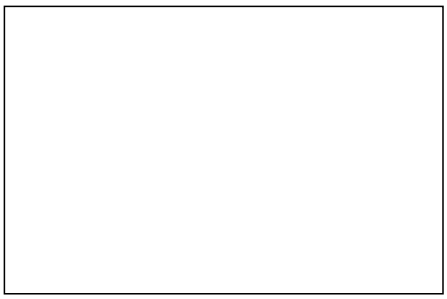


Rituel C

Chaque autre joueur se défausse d'une carte. Vous piochez une carte pour chaque carte défaussée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embrasement de Chandra {3}{R}{R}



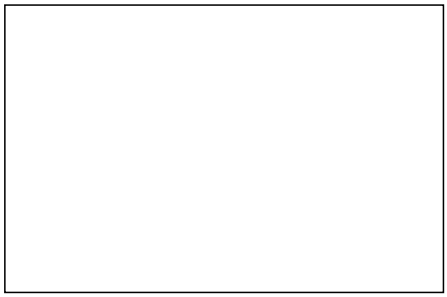
Rituel R

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessure égal à sa force à chaque autre créature et à chaque adversaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi {R}



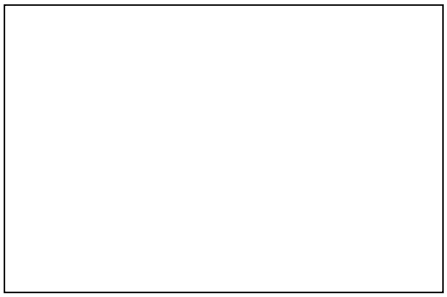
Rituel **C**

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation du Maelstrom {1}{B}{G}

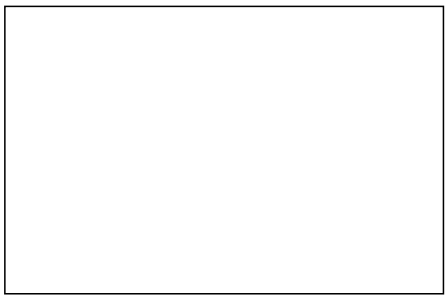


Rituel **R**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décèlement // Dessein {BG}{BG}{4}{B}{G}



Rituel **R**

Décèlement
{BG}{BG}

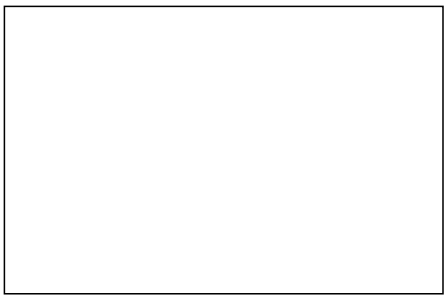
Renvoyez jusqu'à deux cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

Dessein
{4}{B}{G}

Vous pouvez mettre deux marqueurs +1/+1 sur une créature que vous contrôlez. Puis toutes les créatures gagnent -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bois souillé



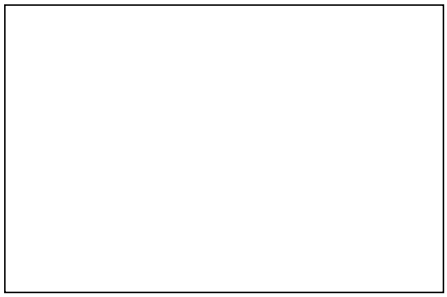
Terrain **U**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canyon croupissant

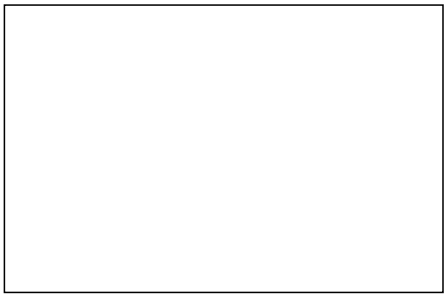


Terrain : marais et montagne R

({T} : Ajoutez {B} ou {R}.)
Le Canyon croupissant arrive sur le champ de bataille engagé.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de démolition

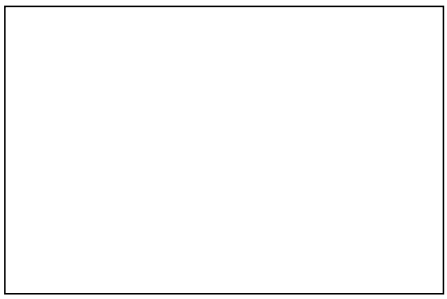


Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T}, sacrifiez ce terrain : Détruisez un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Le contrôleur de ce terrain peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne oubliée

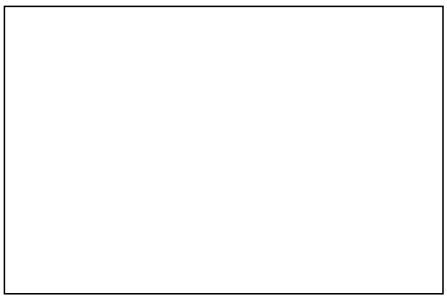


Terrain C

La Caverne oubliée arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R}.
Recyclage {R} ({R}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairière de scories



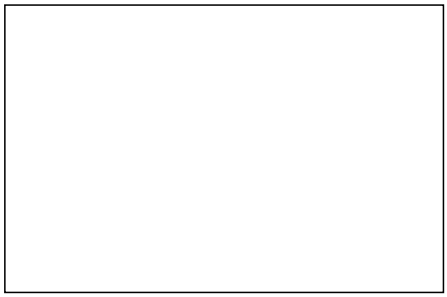
Terrain : montagne et forêt R

({T} : Ajoutez {R} ou {G}.)
La Clairière de scories 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts d'Ombresang

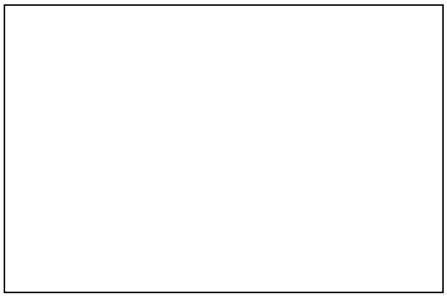


Terrain R

{1}, {T} : Ajoutez {B}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

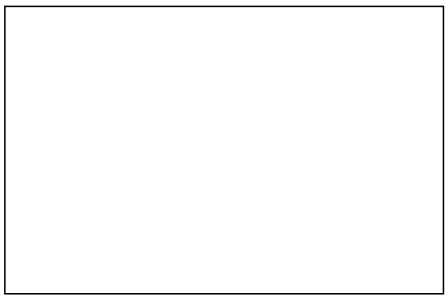


Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

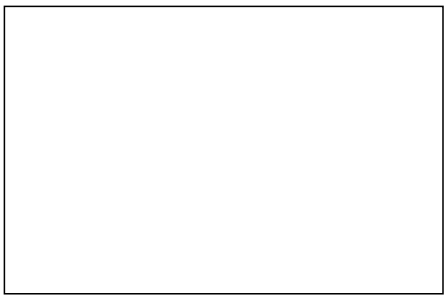


Terrain C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



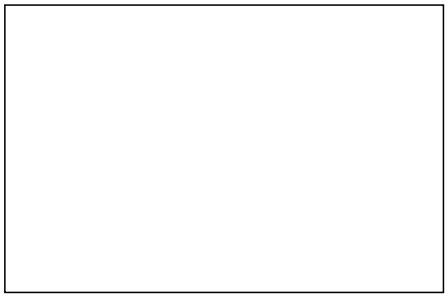
Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

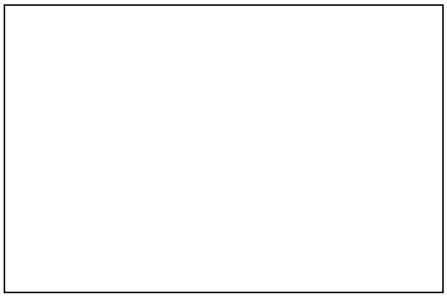


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

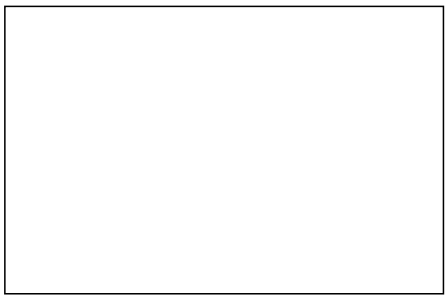


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

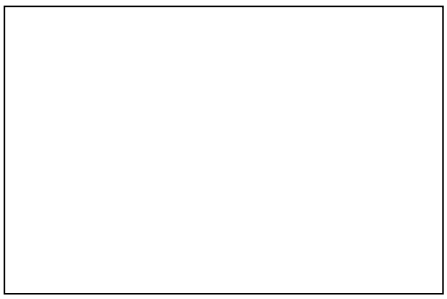


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garenne au Loup de Kessig



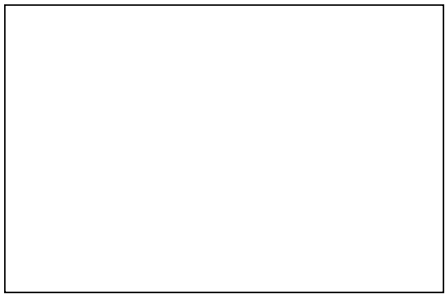
Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{X}{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +X/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers protégés

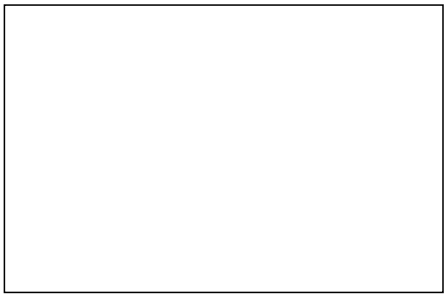


Terrain : montagne et forêt R

({T} : Ajoutez {R} ou {G}.)
Les Halliers protégés arrivent sur le champ de bataille engagés.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

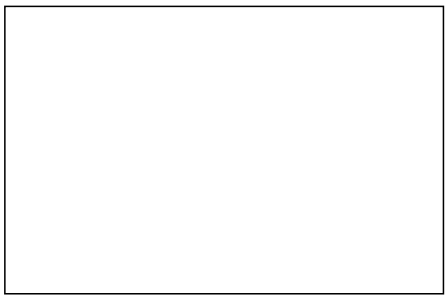


Terrain C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers tranquilles

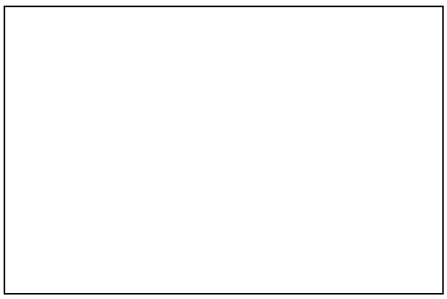


Terrain C

Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.
{T} : Ajoutez {G}.
Recyclage {G} ({G}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage fumant

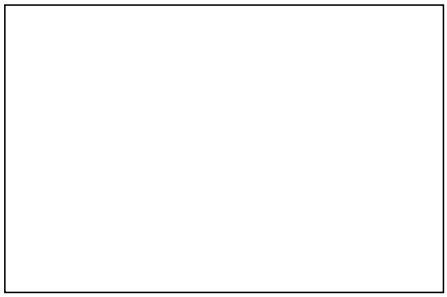
Terrain : marais et montagne **R**

({T} : Ajoutez {B} ou {R}.)
Le Marécage fumant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage irradié

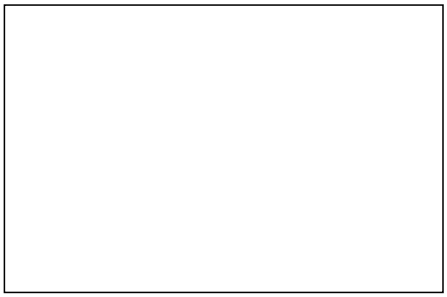


Terrain R

{1}, {T}: Add {B}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

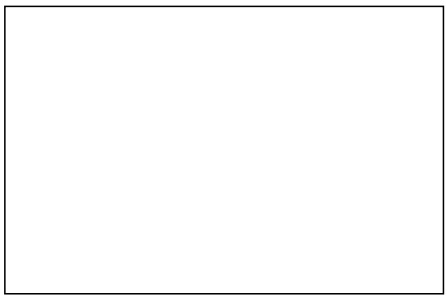


Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Margouillis du Marennois

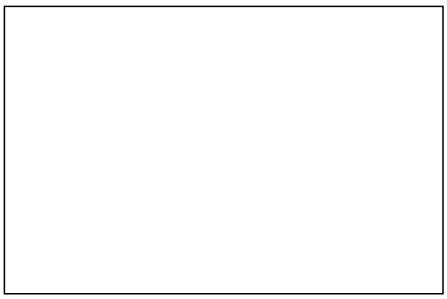


Terrain U

Le Margouillis du Marennois arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {B}.
Dragage 2 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez mettre exactement deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans votre main depuis votre cimetière. Sinon, piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire

Terrain U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage corrompu

Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez le Paysage corrompu : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, de montagne ou de forêt de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.
Recyclage {B}{R}{G} ({B}{R}{G}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pic souillé

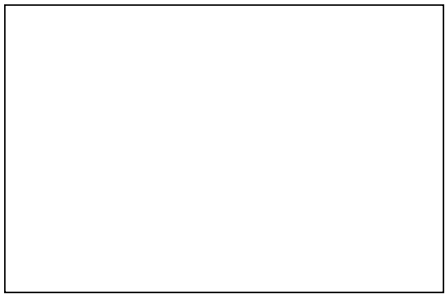
Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ravin enragé

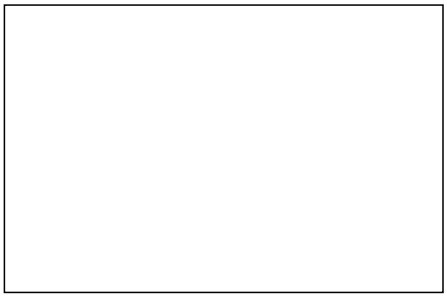


Terrain R

Le Ravin enragé arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.
{2}{R}{G} : Jusqu'à la fin du tour, le Ravin enragé devient une créature 3/3 rouge et verte Élémental avec « À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. » C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'abandon

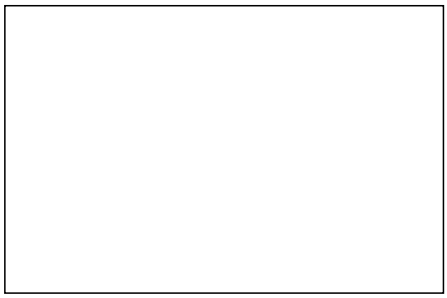


Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surplomb des Riveteurs

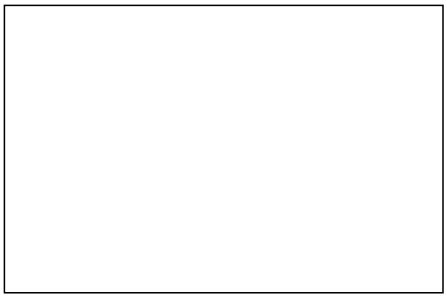


Terrain C

Quand le Surplomb des Riveteurs arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le. Quand vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, de montagne ou de forêt de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la maladie



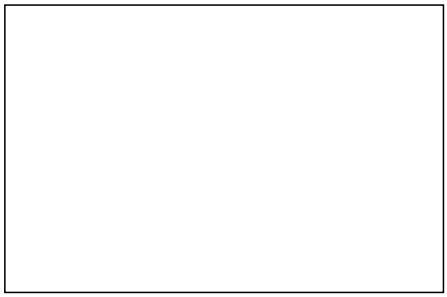
Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la malice

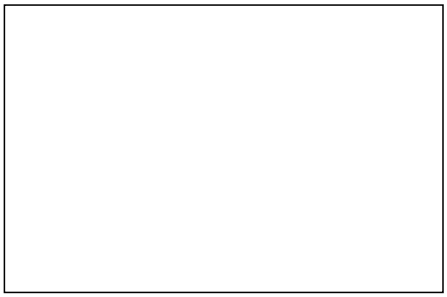


Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement

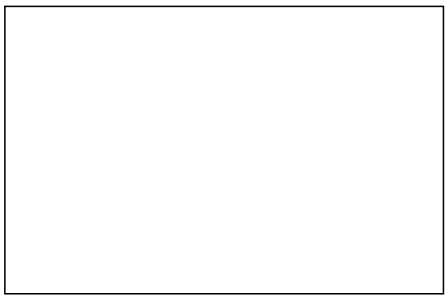


Terrain C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres sauvages

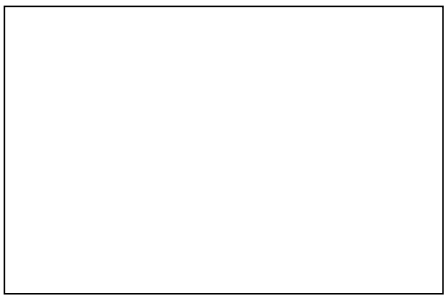


Terrain U

Les Terres sauvages arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {B}, {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vallée de Moussefeu



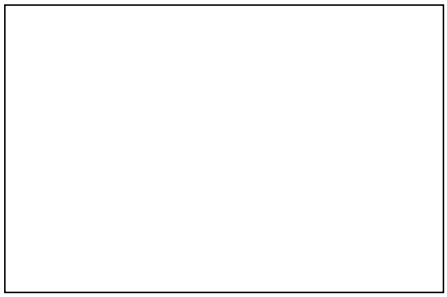
Terrain R

{1}, {T} : Ajoutez {R}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique

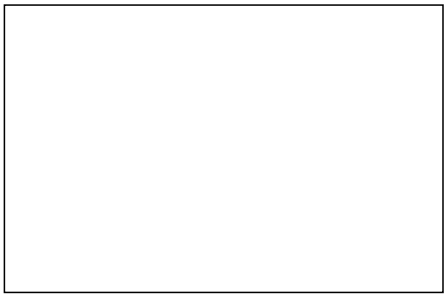


Terrain R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

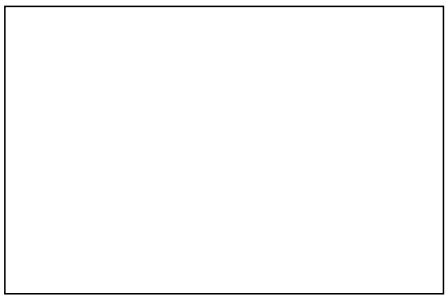


Artefact U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance

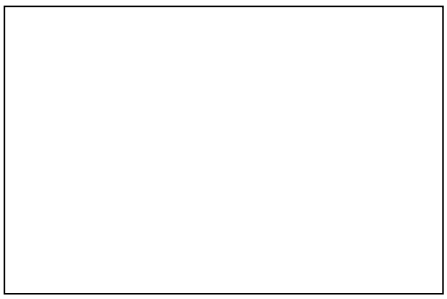


Terrain C

La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1.
(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel des goyfs {5}



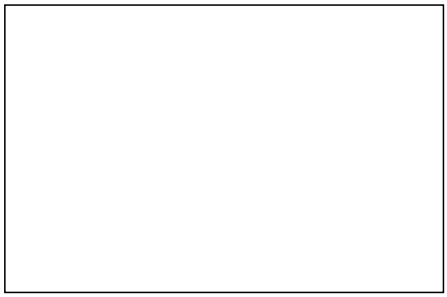
Artefact de clan : Ihurgoyf U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de types de carte parmi les cartes dans tous les cimetières.
Les créatures Lhurgoyf que vous contrôlez ont le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme {2}

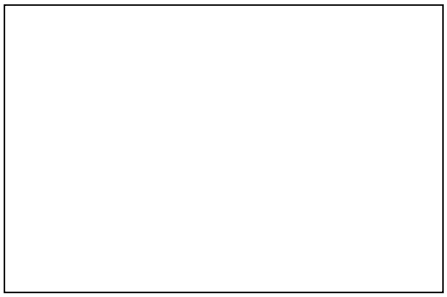


Artefact **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus de Masquebois {4}

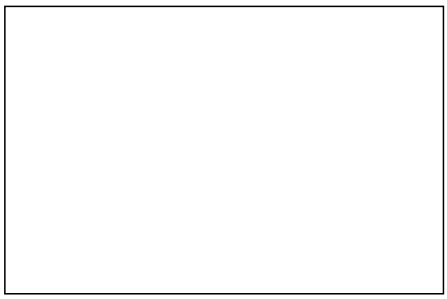


Artefact **R**

Les créatures que vous contrôlez ont tous les types de créature. C'est vrai aussi pour les sorts de créature que vous contrôlez et les cartes de créature que vous possédez qui ne sont pas sur le champ de bataille.
{3}, {T} : Créez un jeton de créature 2/2 bleue Changeforme avec le changelin. (Il a tous les types de créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair {2}

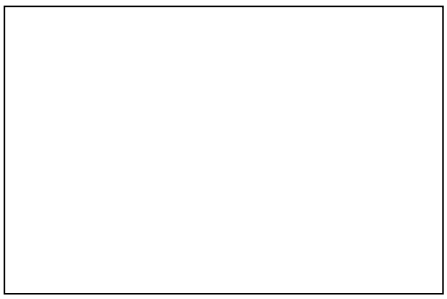


Artefact : équipement **U**

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman d'impulsion {2}



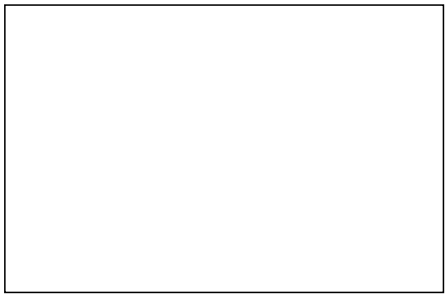
Artefact **U**

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}. Le Talisman d'impulsion vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman d'indulgence {2}

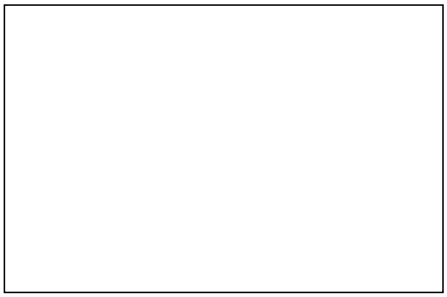


Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Le Talisman d'indulgence vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le hachoir du pillard {2}{R}

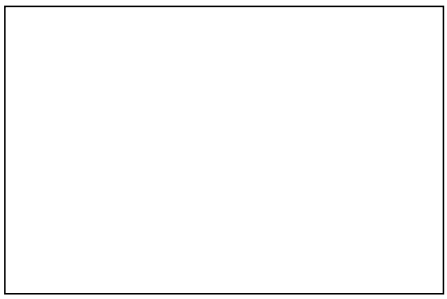


Artefact légendaire : équipement R

La créature équipée gagne +1/+1 et a le piétinement et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur ou à un planeswalker, créez autant de jetons Trésor. »
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de résistance {2}

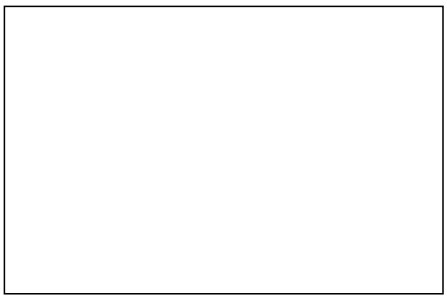


Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Le Talisman de résistance vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana, majesté de la mort {3}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Liliana M

{+1} : Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie. Meulez deux cartes.

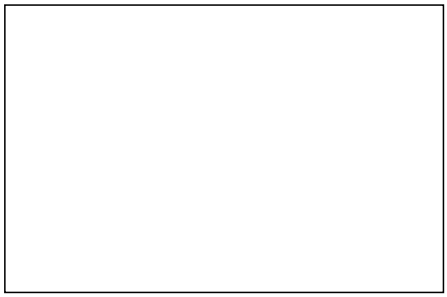
{-3} : Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Cette créature est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

{-7} : Détruisez toutes les créatures non-Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk, prédateur du zénith {5}{B}{G}



Planeswalker légendaire : Garruk **M**

{+1} : Détruisez un autre planeswalker ciblé.

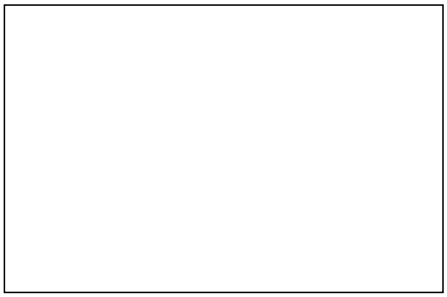
{+1} : Créez un jeton de créature 3/3 noire Bête avec le contact mortel.

{-3} : Détruisez une créature ciblée. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à son endurance.

{-8} : Un adversaire ciblé gagne un emblème avec « À chaque fois qu'une créature vous attaque, elle gagne +5/+5 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lutter contre le passé {1}{G}

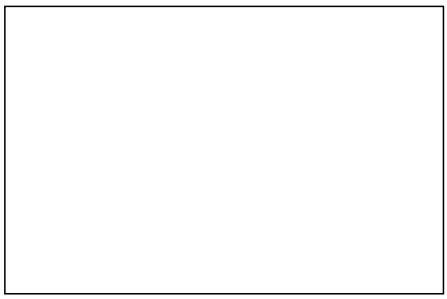


Éphémère **C**

Meulez trois cartes, puis vous pouvez renvoyer une carte de créature ou de terrain depuis votre cimetière dans votre main. (Pour meuler trois cartes, mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

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.

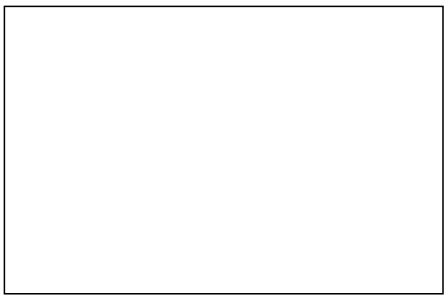
{-2} : Vous pouvez sacrifier une créature. Quand vous faites ainsi, détruisez une cible, créature ou planeswalker.

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

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tentation du chaos {1}{R}{R}



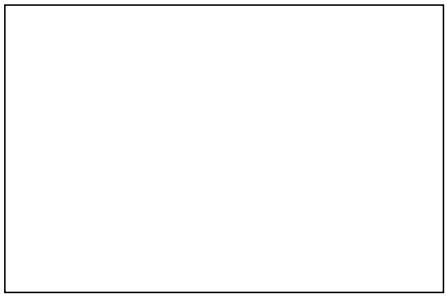
Éphémère **R**

Offre tentante ? Choisissez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Chaque adversaire peut copier ce sort et peut choisir de nouvelles cibles pour la copie qu'il contrôle. Vous copiez ce sort une fois plus une fois supplémentaire pour chaque adversaire qui a copié le sort de cette manière. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour les copies que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme des Riveteurs {B}{R}{G}

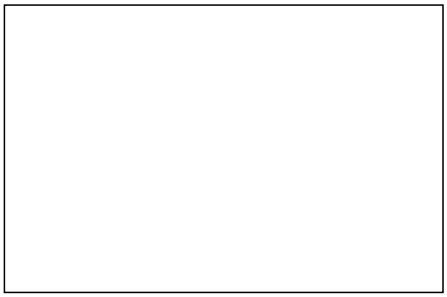


Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Un adversaire ciblé sacrifie une créature ou un planeswalker qu'il contrôle avec la valeur de mana la plus élevée parmi les créatures et les planeswalkers qu'il contrôle.
? Exilez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à votre prochaine étape de fin, vous pouvez jouer ces cartes.
? Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horrible récupération {B}{G}

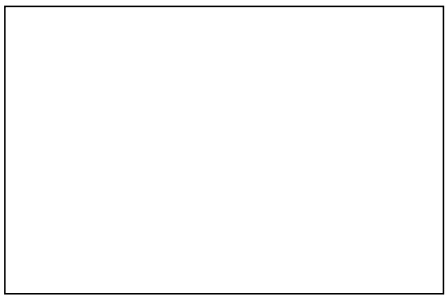


Éphémère C

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de créature ou terrain parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Kolaghan {1}{B}{R}

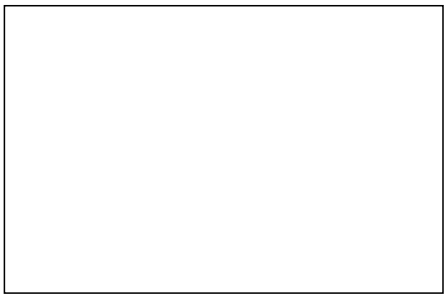


Éphémère R

Choisissez deux ?
? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
? Un joueur ciblé se défausse d'une carte.
? Détruisez un artefact ciblé.
? Le Commandement selon Kolaghan inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve bitumeuse {3}{B}{R}



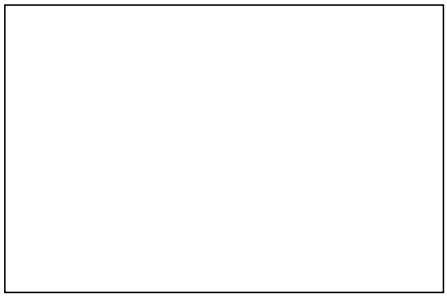
Éphémère U

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)
La Salve bitumeuse inflige 4 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison {B}{R}

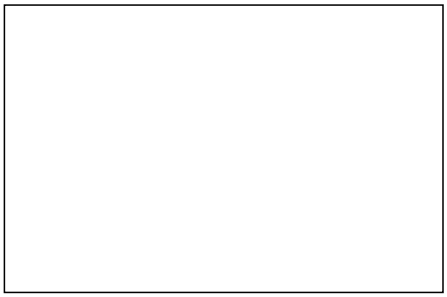


Éphémère U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant de Mortepont {4}{B}{G}

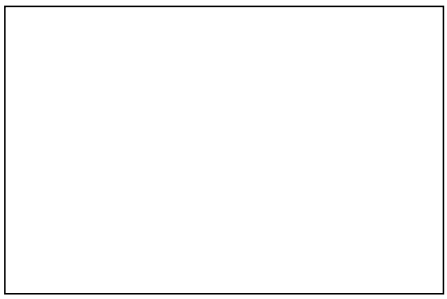


Enchantement M

Quand le Chant de Mortepont arrive, meulez dix cartes.
Au début de votre entretien, choisissez une carte au hasard dans votre cimetière. Si c'est une carte de créature, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez-la dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nid du tarmogoyf {2}{G}

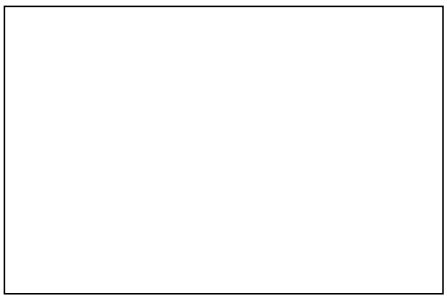


Enchantement de clan : lhurgoyf et aura R

Enchanter : terrain
Le terrain enchanté a « {1}{G}, {T} : Créez un jeton Tarmogoyf. » (C'est une créature {1}{G} Lhurgoyf avec « La force du Tarmogoyf est égale au nombre de types de carte parmi les cartes de tous les cimetières et son endurance est égale à ce nombre plus 1. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de la moisson de mort {2}{B}{G}



Enchantement U

Morbidité ? Au début de chaque étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, vous pouvez piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast