

Meren du clan Nel Toth

{2}{B}{G}

Créature légendaire : humain et shaman

R

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, vous gagnez un marqueur « expérience ». Au début de votre étape de fin, choisissez une carte de créature ciblée dans votre cimetière. Si la valeur de mana de cette carte est inférieure ou égale au nombre de marqueurs « expérience » que vous avez, renvoyez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez-la dans votre main.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banshee du ch?ur de l'effroi

{3}{B}{B}

Créature : esprit

U

Myriade (À chaque fois que cette créature attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez créer un jeton qui est une copie de cette créature qui est engagé et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle. Exilez ces jetons à la fin du combat.) A chaque fois que la Banshee du ch?ur de l'effroi inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure des cadavres

{3}{B}

Créature : zombie et sorcier

U

Quand l'Augure des cadavres meurt, vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de cartes de créature dans le cimetière d'un joueur ciblé.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher de Malakir

{5}{B}{B}

Créature : vampire et guerrier

R

Vol

À chaque fois que le Boucher de Malakir ou qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire sacrifie une créature.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion des âmes égarées{4}{B}{B}

Créature : squelette et guerrierM

{3}{B}{B}, {T}, sacrifiez X autres créatures : Renvoyez sur le champ de bataille X cartes de créature ciblées depuis votre cimetière.  
{5}{B}{B} : Mettez le Champion des âmes égarées au-dessus de votre bibliothèque depuis votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévoreur d'espoir{5}{B}{B}

Créature : démonR

Vol  
{B}, sacrifiez une autre créature : Régénérez le Dévoreur d'espoir.  
{2}{B}, sacrifiez deux autres créatures : Détruisez une créature ciblée.

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon extracteur{4}{B}{B}

Créature : démonR

Vol  
À chaque fois qu'une autre créature quitte le champ de bataille, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé mette les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.  
Exhumation {2}{B} {2}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Furie phyrexiane{2}{B}

Créature : phyrexian et horreurC

Quand la Furie phyrexiane arrive sur le champ de bataille, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gniarde de sang
{2}{B}

Créature : vampire
C

Sacrifiez une autre créature : La Gniarde de sang gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaie de Nel Toth
{5}{B}{B}

Créature : zombie et dragon
R

Vol

Vous pouvez lancer la plaie de Nel Toth depuis votre cimetière en payant {B}{B} et en sacrifiant deux créatures à la place de payer son coût de mana.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlegueule
{4}{B}

Créature : élémental
U

Peur

Quand cette créature arrive, détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée.

Évocation {1}{B}

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur de la peste phyrexian
{3}{B}{B}

Créature : phyrexian et propagateur
R

{T}, Sacrifiez le Seigneur de la peste phyrexian : Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Sacrifiez une créature : Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleuse de sang

{4}{B}{B}

Créature : vampire

U

Vol

Au moment où la Voleuse de sang arrive sur le champ de bataille, retirez tous les marqueurs de tous les permanents. La Voleuse de sang arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque marqueur retiré de cette manière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Batteuse de nuages

{2}{G}{G}{G}{G}

Créature : élémental

R

Flash

Portée

Quand la Batteuse de nuages arrive sur le champ de bataille, elle inflige 2 blessures à chaque créature avec le vol et à chaque joueur.

Évocation {2}{G}{G} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'&#039;évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}

Créature : serpent et shaman

C

Sacrifiez l'&#039;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

Boue acide

{3}{G}{G}

Créature : limon

U

Contact mortel

Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouquetin défricheur

{4}{G}{G}

Créature : bouquetin

R

À chaque fois que le Bouquetin défricheur attaque, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crotale golgothien

{2}{G}

Créature : serpent

U

Contact mortel

Quand le Crotale golgothien arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main, puis choisissez un adversaire. Ce joueur renvoie dans sa main une carte de son cimetière.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisecages de Kessig

{4}{G}

Créature : humain et gredin

R

À chaque fois que les Brisecages de Kessig attaquent, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup, engagé et attaquant, pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des bois

{2}{G}

Créature : elfe et éclaircur

C

Quand l'Elfe des bois arrive sur le champ de bataille, cherchez une carte de forêt dans votre bibliothèque, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire viridien {1}{G}

Créature : phyrexian et elfe et éclairéur C

Quand l'Émissaire viridien meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasselliane centaure {3}{G}

Créature : plante et centaure R

Piétinement

Cette créature arrive avec, sur elle, un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de cartes de terrain dans tous les cimetières.

À chaque fois qu'une carte de terrain est mise dans un cimetière d'où elle vient, vous pouvez payer {G}{G}. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force verdoyante {5}{G}{G}{G}

Créature : élémental R

Au début de chaque entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie satyre {1}{G}

Créature : satyre C

Quand cette créature arrive, révéléz les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de terrain parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indrik hurlepiaffe

{4}{G}

Créature : bête

U

Quand l'Indrik hurlepiaffe arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact ou enchantement.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de fleurs

{1}{G}

Créature : plante et mur

U

Défenseur

Quand le Mur de fleurs arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneur de la meute

{5}{G}{G}

Créature : bête

U

Piétinement

Myriade (À chaque fois que cette créature attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez créer un jeton qui est une copie de cette créature qui est engagé et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle. Exilez ces jetons à la fin du combat.)

8/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mycoloth

{3}{G}{G}

Créature : fungus

R

Dévorement 2

Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte pour chaque marqueur +1/+1 sur le Mycoloth.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoins éternels

{1}{G}{G}

Créature : humain et shaman

U

Quand le Témoins éternels 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

Thrinax hématospore

{2}{G}{G}

Créature : lézard

R

Dévorement 1 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre de créatures de votre choix. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.) Chaque autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 supplémentaires sur elle, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur le Thrinax hématospore.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Térestodon

{6}{G}{G}

Créature : éléphant

R

Quand le Térestodon arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire jusqu'à trois permanents non-créature ciblés. Pour chaque permanent mis dans un cimetière de cette manière, son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 vert Éléphant.

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile grand chêne

{5}{G}

Créature : sylvain

U

Flash  
Portée

Quand le Vigile grand chêne arrive sur le champ de bataille, les créatures qu'un joueur ciblé contrôle gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Dégagez-les.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Zélateur viridien

{G}{G}

Créature : elfe et guerrier

R

{1}{G}, Sacrifiez le Zélateur viridien : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jarad, seigneurliche des Golgari

{B}{B}{G}{G}

Créature légendaire : zombie et elfe

M

Jarad, seigneurliche des Golgari gagne +1/+1 pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

{1}{B}{G}, sacrifiez une autre créature : Chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal à la force de la créature sacrifiée.

Sacrifiez un marais et une forêt : Renvoyez Jarad depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Korozda

{B}{G}

Créature : elfe et shaman

U

{1}{B}{G} : Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert l&#039;intimidation jusqu&#039;à la fin du tour.

{2}{B}{G}, Sacrifiez une créature non-jeton : Créez X jetons de créature 1/1 verte Saprobionte, X étant l&#039;endurance de la créature sacrifiée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mazirek, nécroprêtre kraul

{3}{B}{G}

Créature légendaire : insecte et shaman

R

Vol

À chaque fois qu&#039;un joueur sacrifie un autre permanent, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll de Lotleth

{B}{G}

Créature : zombie et troll

R

Piétinement

Défaussez-vous d'une carte de créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Troll de Lotleth.

{B} : Régénérez le Troll de Lotleth.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brimades

{2}{B}

Rituel

U

Choisissez deux cartes de créature ciblées dans votre cimetière. Sacrifiez une créature. Si vous faites ainsi, renvoyez, engagées, les cartes choisies sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombie rapace

{3}{B}{G}

Créature : plante et zombie

R

Vol

À chaque fois qu'une carte est mise dans le cimetière d'un adversaire où qu'elle vienne, mettez un marqueur +1/+1 sur le Zombie rapace.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échange sanglant

{2}{B}{B}

Rituel

U

Chaque joueur sacrifie deux créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Interrompre la lignée

{3}{B}

Rituel

R

Exilez une créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature.  
Flashback {5}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recrutement effroyable

{X}{B}{B}

Rituel

R

Chaque joueur meule X cartes. Pour chaque carte de créature mise dans un cimetière de cette manière, vous créez, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le prix de l'ambition

{3}{B}

Rituel

U

Vous piochez trois cartes et vous perdez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reviviscence

{4}{B}

Rituel

U

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Cette créature est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Croissance primordiale

{2}{G}

Rituel

C

Kick - Sacrifiez une créature.  
Cherchez une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez. Si ce sort a été kické, à la place, cherchez deux cartes de terrains de base dans votre bibliothèque, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Paillis

{1}{G}

Rituel

C

Révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de terrain révélées de cette manière dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Frayère de l'araignée

{4}{G}

Rituel

U

Créez un jeton de créature 1/2 verte Araignée avec la portée pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

Flashback {6}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Ruée irrésistible

{3}{G}{G}

Rituel

R

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bois souillé



Terrain

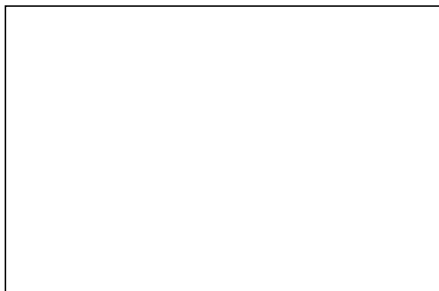
U

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression de jungle



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet éclatant



Terrain

U

Le Bosquet éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {G}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Bosquet éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : 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

Ferme à putréfaction des Golgari



Terrain

U

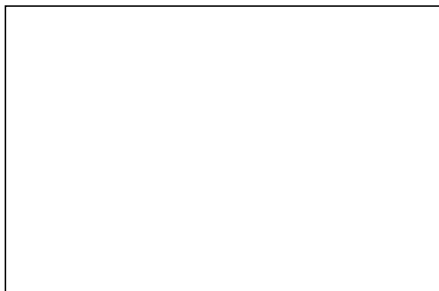
Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière polluée



Terrain

C

La Fondrière polluée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

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

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

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



Forêt



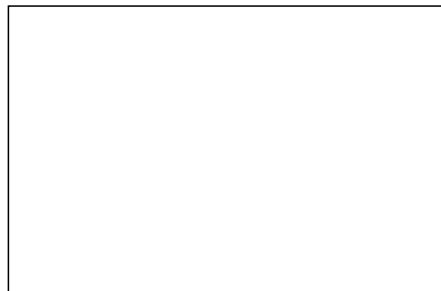
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haut marché



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez une créature : Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : 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

Karst glissant



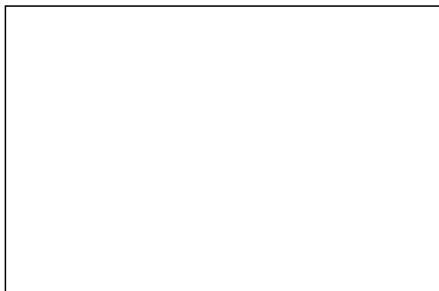
Terrain

**C**

Le Karst glissant arrive sur le champ de bataille engagé.  
{T} : Ajoutez {G}.  
Recyclage {2} ({2}, 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

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

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



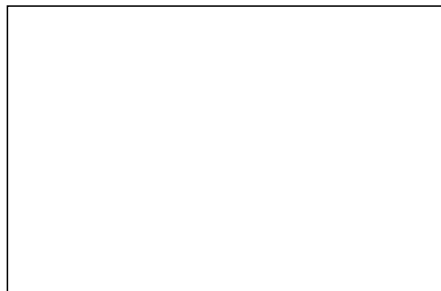
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage éclatant



Terrain

U

Le Marécage éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {B}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Marécage éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



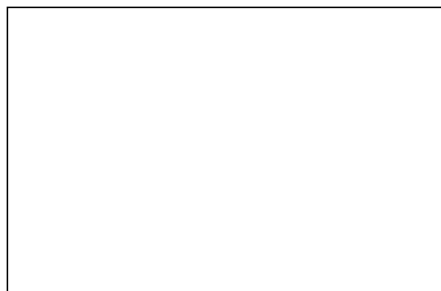
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre forêt sauvage



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}{B}{G}, {T}, sacrifiez une créature : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

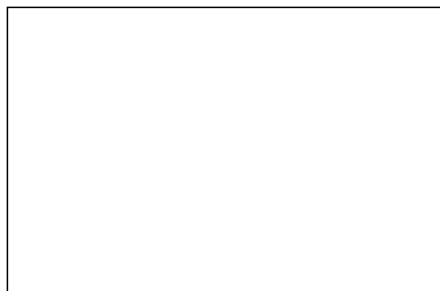
C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'&#039;identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Golgari

{2}



Artefact

U

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

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

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

Monument eldrazi

{5}

Artefact

M

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le vol et l'indestructible.  
Au début de votre entretien, sacrifiez une créature. Si vous ne pouvez pas le faire, sacrifiez le Monument eldrazi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récoltos

{4}

Artefact : équipement

R

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)  
La créature équipée gagne +X/+X, X étant le nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.  
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urne de pensée

{2}

Artefact

U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.  
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fenaison de l'autel

{1}{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

Confluence misérable

{3}{B}{B}

Éphémère

R

Choisissez trois. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.  
? Un joueur ciblé pioche une carte et perd 1 point de vie.  
? Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.  
? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hommage à la forêt

{1}{G}

Éphémère

U

Chaque adversaire sacrifie un artefact ou un enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Charme de Golgari

{B}{G}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Détruisez un enchantement ciblé.

? Régénérez chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfier

{1}{B}{G}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Ils ne peuvent pas être régénérés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horrible récupération

{B}{G}

Éphémère

C

Révéléz 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

Servitude diabolique

{3}{B}

Enchantement

U

Quand la servitude diabolique arrive sur le champ de bataille, choisissez une carte de créature ciblée dans votre cimetière et mettez cette créature sur le champ de bataille.

Quand la créature mise sur le champ de bataille avec la Servitude diabolique meurt, exilez-la et renvoyez la Servitude diabolique dans la main de son propriétaire.

Quand la servitude diabolique quitte le champ de bataille, exilez la créature mise sur le champ de bataille avec la Servitude diabolique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

