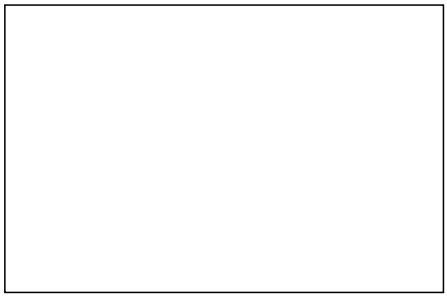
Révocateur phyrexian {2}



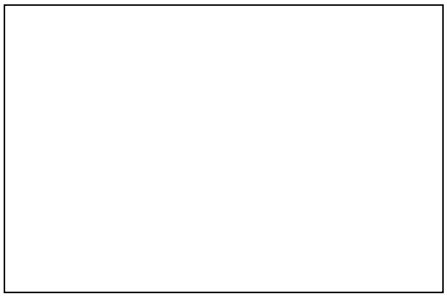
Créature-artefact : phyrexian et horreur R

Au moment où le Révocateur phyrexian arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlegueule {4}{B}



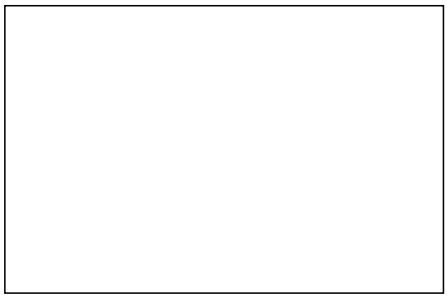
Créature : élémental U

Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)
Quand le Hurlegueule arrive sur le champ de bataille, détruisez la créature non-artefact, non-noire ciblée.
Évocation {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la porte de Malakir {B}{B}



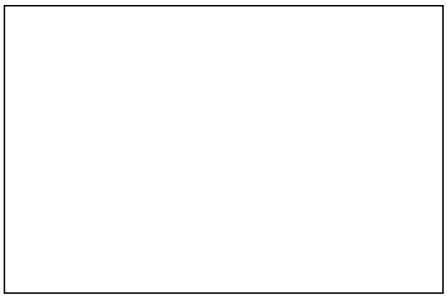
Créature : vampire et guerrier U

Kick {B} (Vous pouvez payer {B} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)
Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, un joueur ciblé sacrifie une créature de son choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zélatrice aveugle {1}{B}{B}



Créature : phyrexian et humain et clerc C

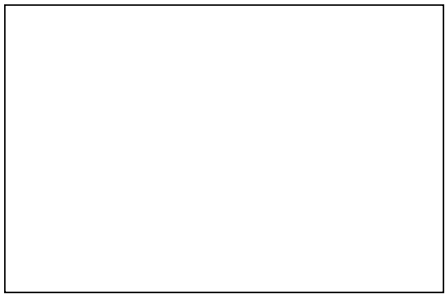
Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle)
À chaque fois que la Zélatrice aveugle inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez la sacrifier. Si vous faites ainsi, détruisez une créature ciblée que ce joueur contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura {1}{G}



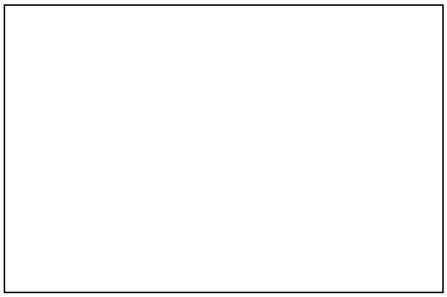
Créature : Snake Shaman **C**

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

Boue acide {3}{G}{G}



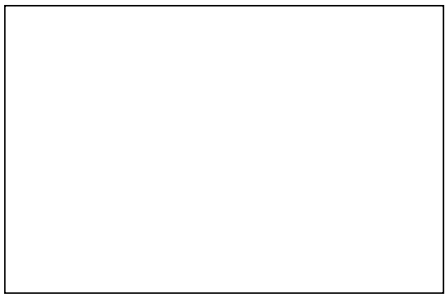
Créature : limon U

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

Bête symbiotique {4}{G}{G}



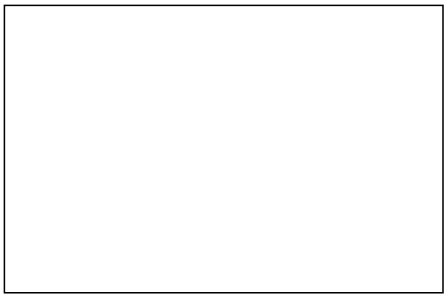
Créature : insecte et bête U

Quand la Bête symbiotique meurt, créez quatre jetons de créature 1/1 verte Insecte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue mitotique {4}{G}



Créature : limon R

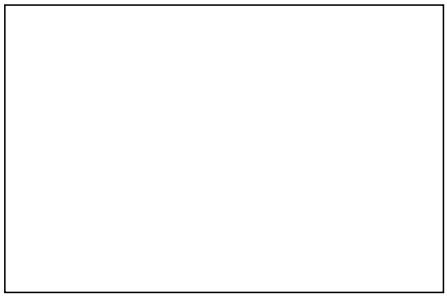
Quand la Boue mitotique meurt, mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 2/2 verte Limon. Ils ont « Quand cette créature neurt, mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 1/1 verte Limon. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corrupteur viridian {1}{G}{G}



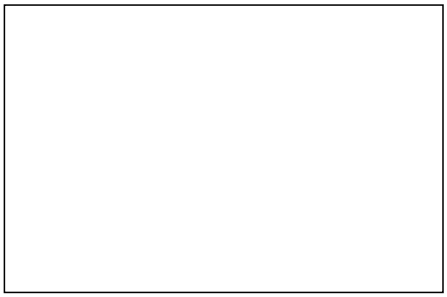
Créature : phyrexian et elfe et shamane U

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)
Quand le Corrupteur viridian arrive sur le champ de bataille, détruisez un artefact ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de l'ombre profonde {G}



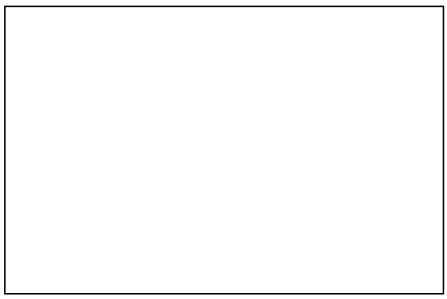
Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {B}. Les Elfes de l'ombre profonde vous infligent 1 blessure.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de bruyère au loup {2}{G}{G}



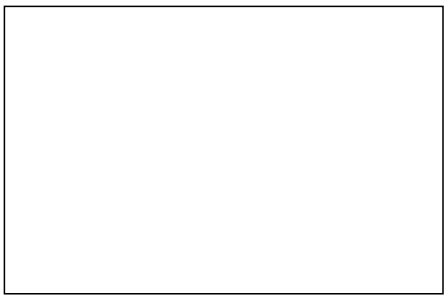
Créature : élémental R

Multikick {G} (Vous pouvez payez {G} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)
Quand l'Élémental de buyère au loup arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup pour chaque fois qu'il a été kické.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}



Créature : elfe et druide C

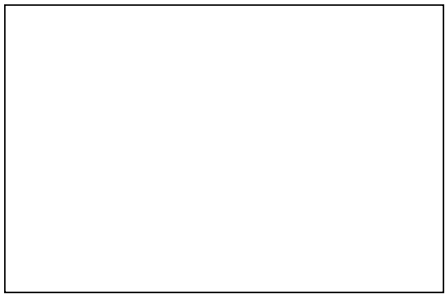
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître de la vénerie sauvage {2}{G}{G}



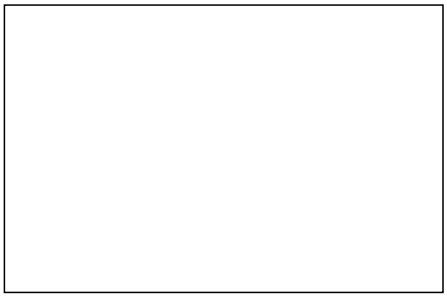
Créature : humain et shamane M

Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.
{T} : Engagez toutes les créatures Loup dégagées que vous contrôlez. Chaque loup engagé de cette manière inflige un nombre de blessures égal à sa force à la créature ciblée. Cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force, réparties de la manière que son contrôleur le choisit parmi un nombre quelconque de ces loups.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle de Mul Daya {3}{G}



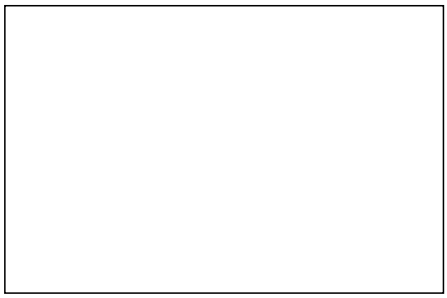
Créature : elfe et shamane R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.
Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Vous pouvez jouer les terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R

Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oratrice arboricole de Joraga {G}

Créature : elfe et druide U

Montée de niveau {1}{G} ({1}{G} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-4> {T} : Ajoutez {G}{G}. (1/2)

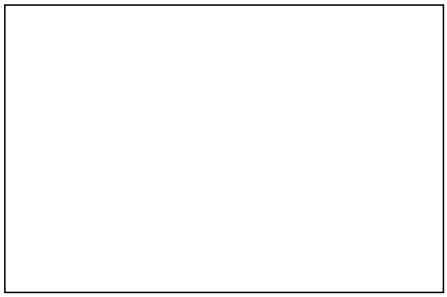
[Niveau 5+> Les elfes que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez {G}{G}. » (1/4)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reine des frelons {4}{G}{G}{G}



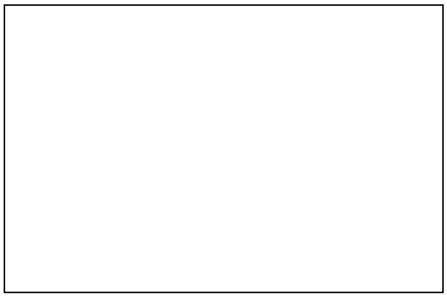
Créature : insecte M

Vol, contact mortel
Quand la Reine des frelons arrive, créez quatre jetons de créature 1/1 verte Insecte avec le vol et le contact mortel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan primitif {4}{G}{G}



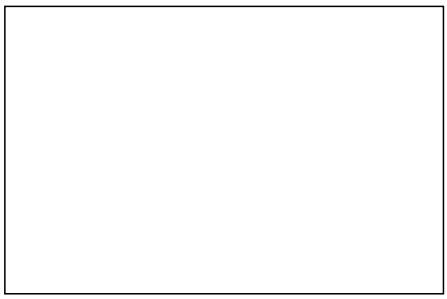
Créature : géant M

Piétinement
À chaque fois que le Titan primitif arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, les mettre sur le champ de bataille engagées, puis mélanger.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane au terreau {2}{G}



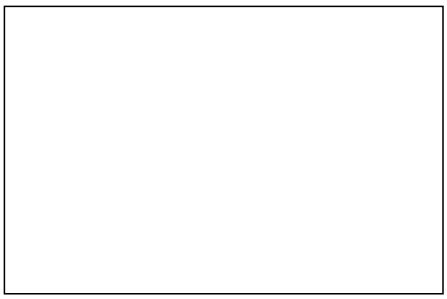
Créature : centaure et shamane U

Quand le Shamane au terreau arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé mélange n'importe quel nombre de cartes ciblées de son cimetière à sa bibliothèque.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeur de Zendikar {5}{G}{G}



Créature : élémental M

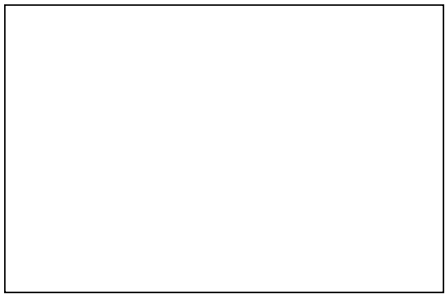
Quand le Vengeur de Zendikar arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante pour chaque terrain que vous contrôlez.
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur chaque créature Plante que vous contrôlez.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vorinclex, Voix de la Voracité {6}{G}{G}



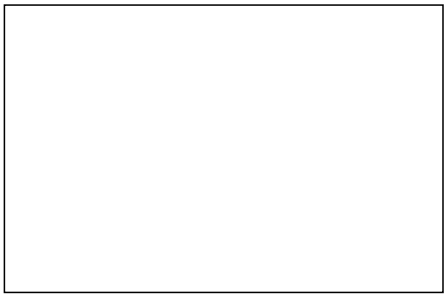
Créature légendaire : phyrexian et praetor M

Piétinement
À chaque fois que vous engagez un terrain pour du mana, ajoutez un mana de n'importe quel type que ce terrain produisait.
À chaque fois qu'un adversaire engage un terrain pour du mana, ce terrain ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crânebruyère, la Tombe ambulante {B}{G}



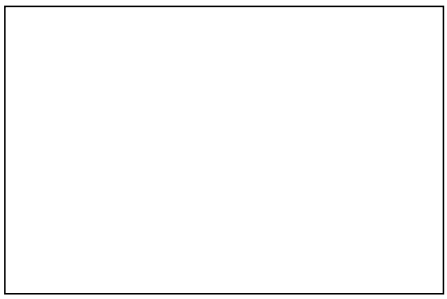
Créature légendaire : zombie et élémental R

Célérité
À chaque fois que Crânebruyère, la Tombe ambulante inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.
Les marqueurs restent sur Crânebruyère quand il se déplace dans n'importe quelle zone autre que la main ou la bibliothèque d'un joueur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brifaud de moelle {3}{B}{G}



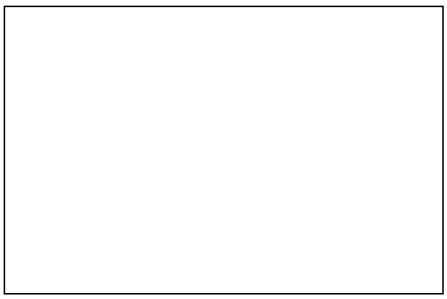
Créature : zombie et lézard U

Dévorement 2 (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 deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)
Quand le Brifaud de moelle arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie pour chaque créature qu'il a dévoré.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glissa, la traîtresse {B}{G}{G}



Créature légendaire : phyrexian et zombie et elfe M

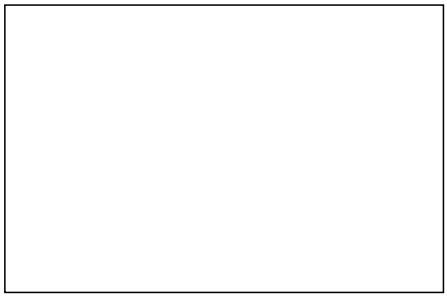
Initiative, contact mortel
À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, vous pouvez renvoyer dans votre main une carte d'artefact ciblée de votre cimetière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morts de Llanowar {B}{G}



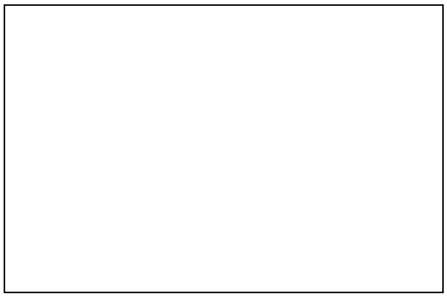
Créature : zombie et elfe **C**

{T} : Ajoutez {B}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savra, reine des Golgari {2}{B}{G}



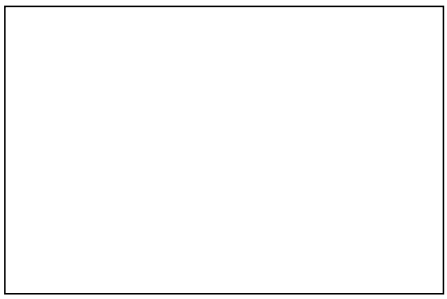
Créature légendaire : elfe et shamane **R**

À chaque fois que vous sacrifiez une créature noire, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous faites ainsi, chaque autre joueur sacrifie une créature.
À chaque fois que vous sacrifiez une créature verte, vous pouvez gagner 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de Grincebois {1}{BG}{BG}{BG}



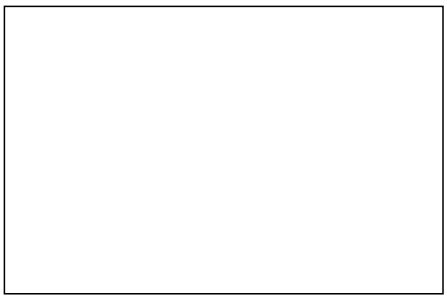
Créature : horreur **R**

Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Au début de votre entretien, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 noire et verte Ver.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur de l'extinction {3}{B}{G}



Créature : élémental **M**

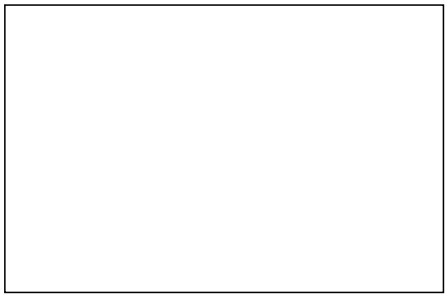
La force et l'endurance du Seigneur de l'extinction sont chacune égale au nombre de cartes dans tous les cimetières.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ensablement {1}{B}{B}

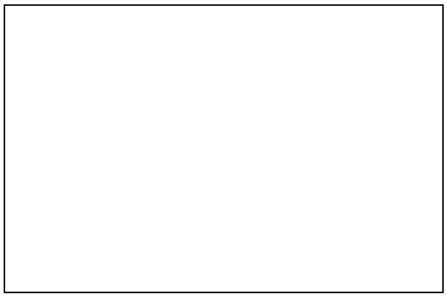


Rituel **C**

Détruisez un terrain non-marais ciblé.
Si ce terrain était non-base, l'Ensablement inflige deux blessures au contrôleur de ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur diabolique {1}{B}

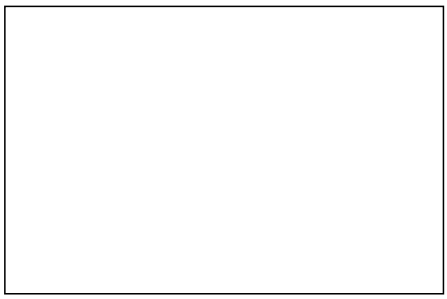


Rituel **R**

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de larmes {1}{B}{B}

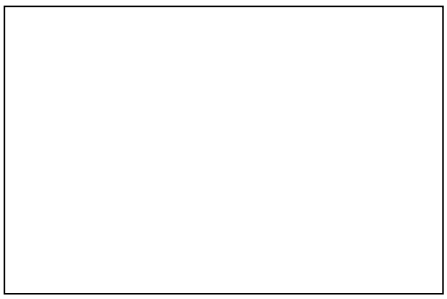


Rituel **U**

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Séisme glaciaire {1}{B}{B}



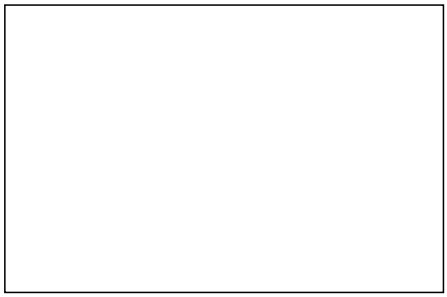
Rituel **U**

Détruisez la terrain ciblé. Si ce terrain était un terrain neigeux, le Séisme glaciaire inflige 1 blessure au contrôleur de ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre découverte {1}{B}

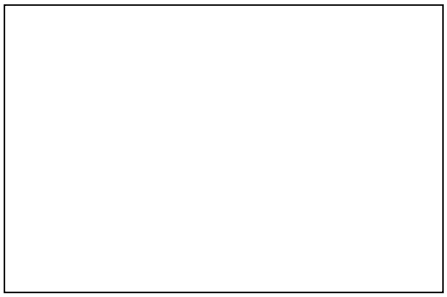


Rituel **C**

Choisissez l'un ou les deux ?
? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
? Renvoyez une carte de terrain ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Gouffre {B}{B}

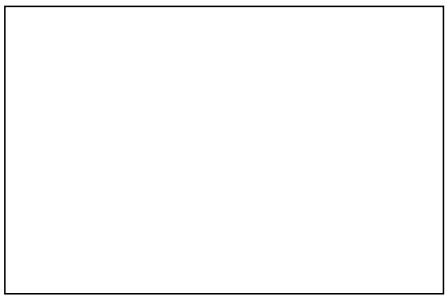


Rituel **C**

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Noirsoleil {X}{B}{B}

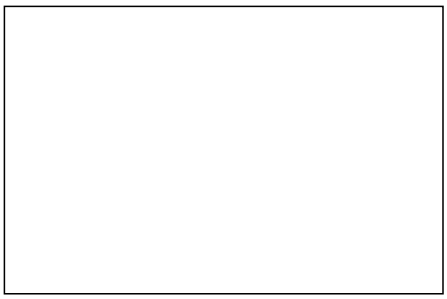


Rituel **R**

Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque créature. Mélangez le Zénith de Noirsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture {2}{G}



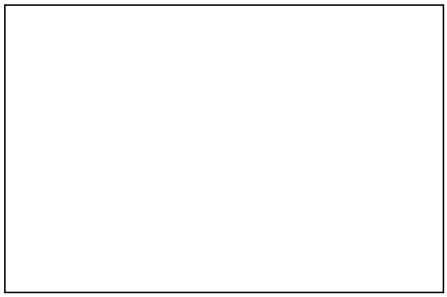
Rituel **C**

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière primitive {3}{G}

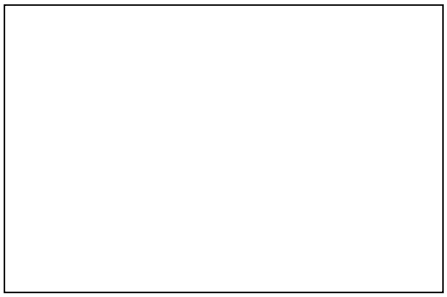


Rituel U

Détruisez tous les enchantements qu'un joueur ciblé contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mousse acide de la Mwônvouli {2}{G}{G}

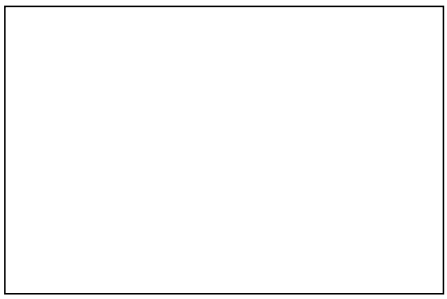


Rituel C

Détruisez le terrain ciblé. Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moisissure rampante {2}{G}{G}

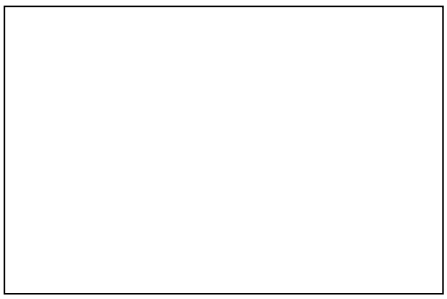


Rituel U

Détruisez un artefact ciblé, un enchantement ciblé ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réapparition {1}{G}



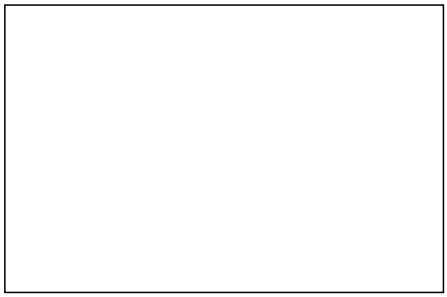
Rituel U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale de la nature {1}{G}

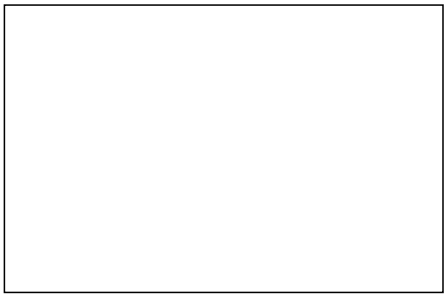


Rituel U

Renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague de genèse {X}{G}{G}{G}

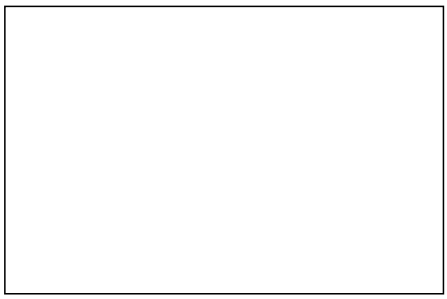


Rituel R

Révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes de permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à X. Mettez ensuite dans votre cimetière toutes les cartes révélées de cette manière qui n'ont pas été mises sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thermokarst {1}{G}{G}

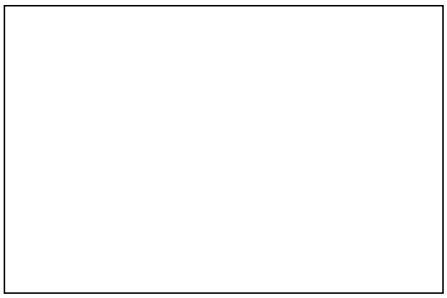


Rituel U

Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était un terrain neigeux, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vie du terreau {1}{G}



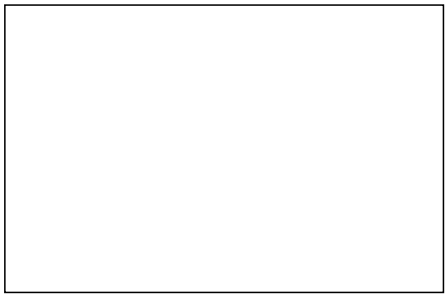
Rituel R

Renvoyez jusqu'à trois cartes de terrain ciblées depuis votre cimetière dans votre main.
Dragage 3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil {X}{G}

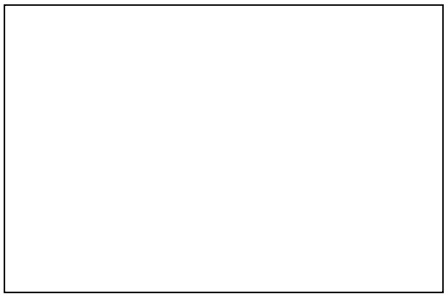


Rituel R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assèchement du puits {2}{BG}{BG}

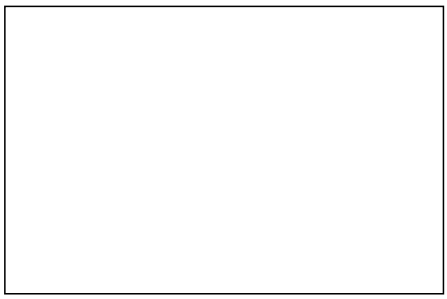


Rituel C

Détruisez un terrain ciblé. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Tempête de glace {2}{G}

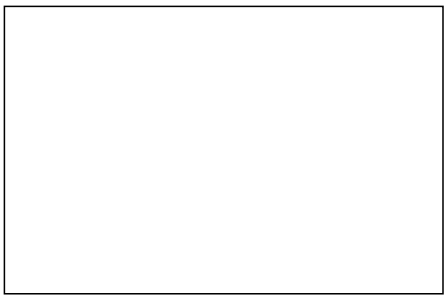


Rituel U

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bayou



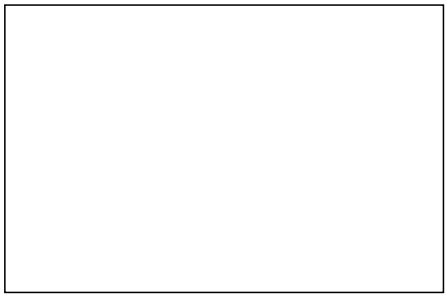
Terrain : marais et forêt R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Tournebois

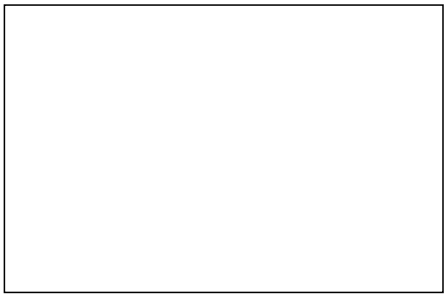


Terrain C

Le Bosquet de Tournebois arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Bosquet de Tournebois arrive sur le champ de bataille, la créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

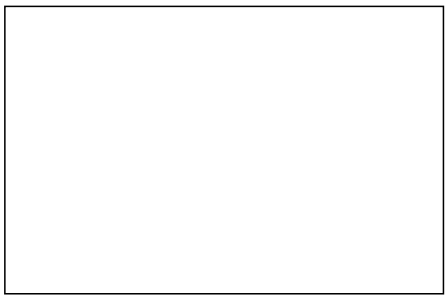


Terrain C

{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

Catacombes verdoyantes

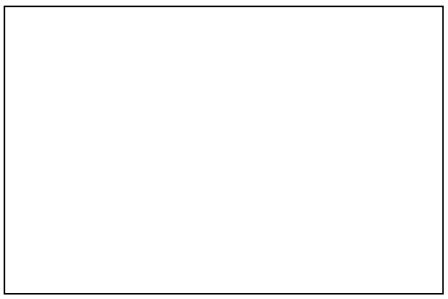


Terrain R

{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

Ferme à putréfaction des Golgari



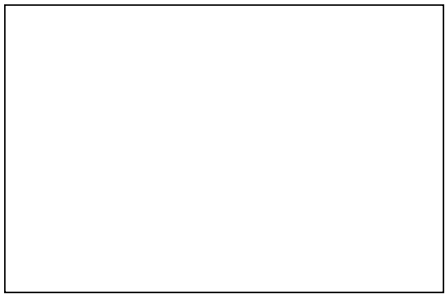
Terrain C

La Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {B}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

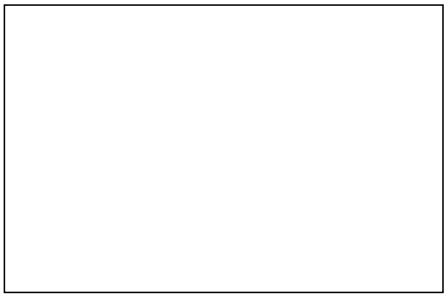


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

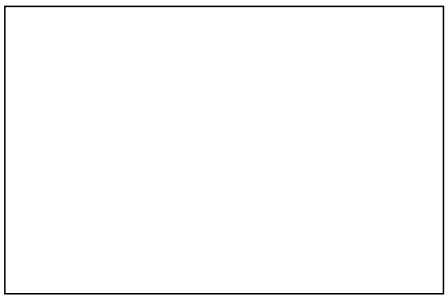


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

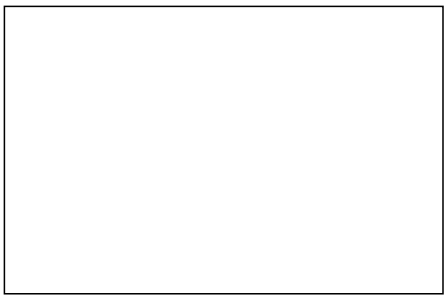


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

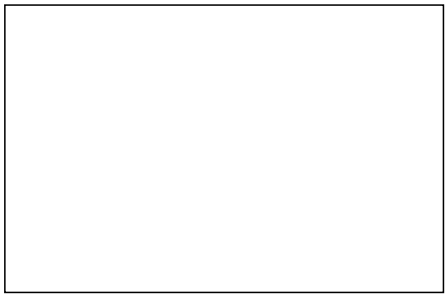


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

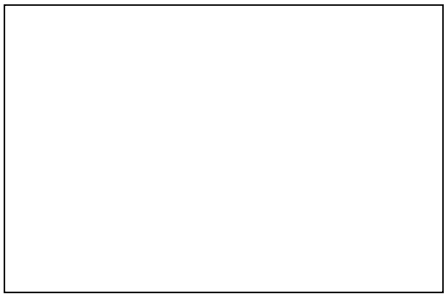


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

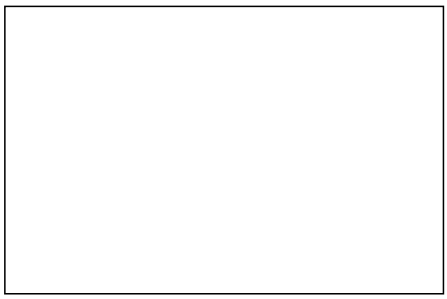


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

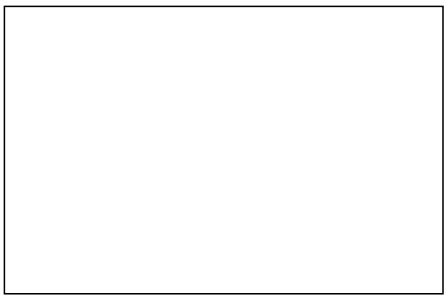


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

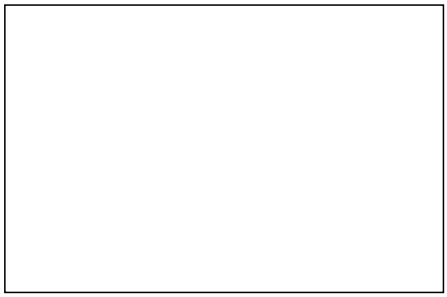


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frontière tectonique

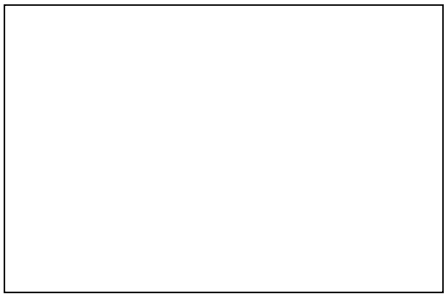


Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez la Frontière tectonique : Détruisez un terrain non-base ciblé. N'activez que si un adversaire contrôle au moins quatre terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

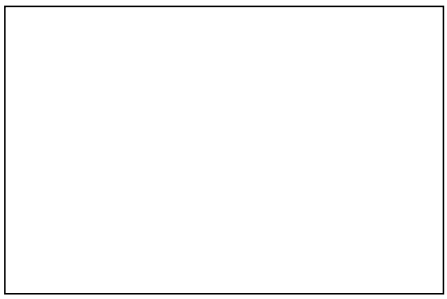


Terrain C

{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

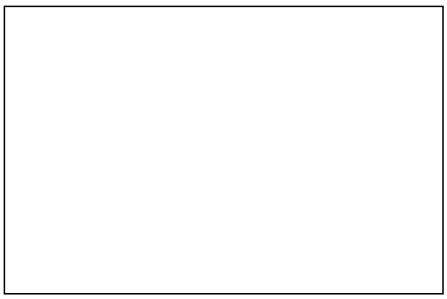


Terrain C

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

Jardin de Khalni



Terrain C

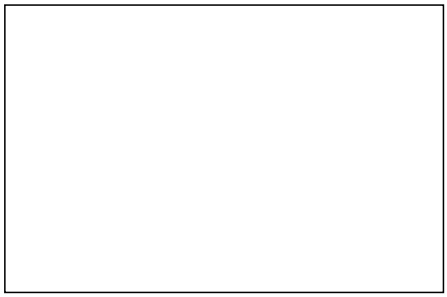
Le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande stérile



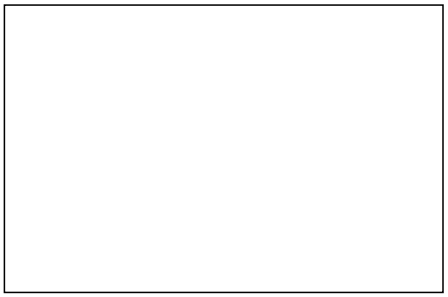
Terrain U

La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

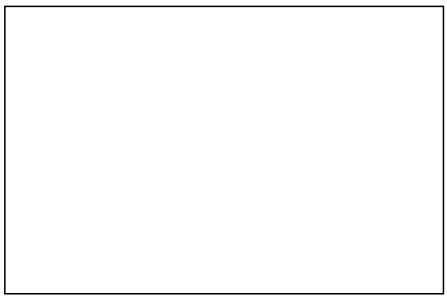


Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

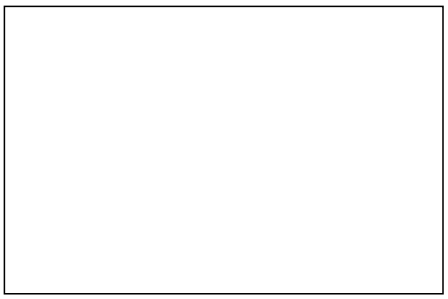


Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



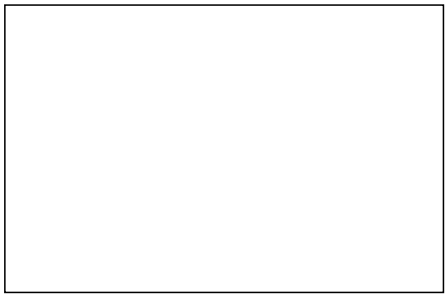
Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

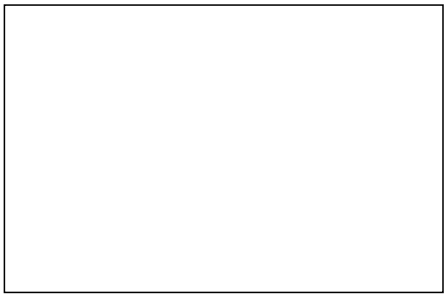


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

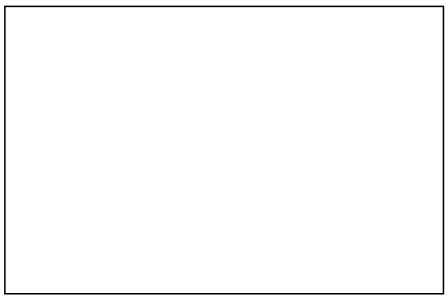


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

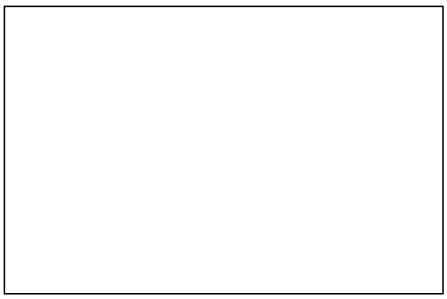


Terrain de base : marais **C**

{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

Mine des morts-terrains

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, Sacrifiez la Mine des morts-terrains : Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka

Terrain **C**

Le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oran-Rief, le Vastebois

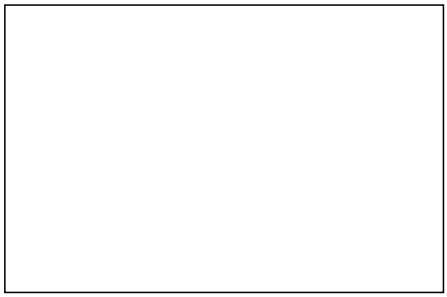
Terrain R

Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}.
{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais de Feuilledor

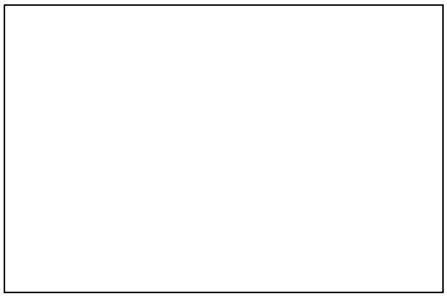


Terrain R

Au moment où le Palais de Feuilledor arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'elfe de votre main. Si vous ne le faites pas, le Palais de Feuilledor arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres dévastées

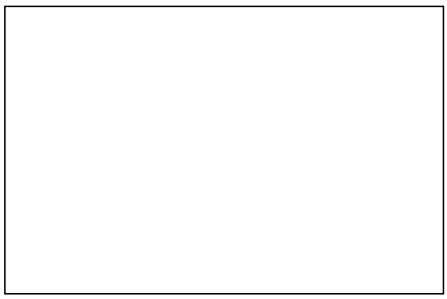


Terrain R

{T}: Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de fangemousse

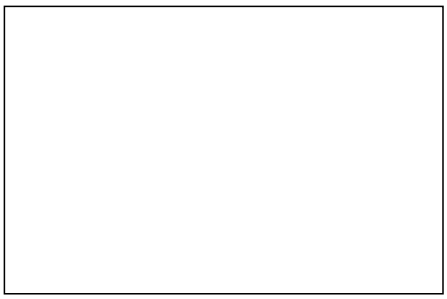


Terrain R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)
Le Pont de fangemousse arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}.
{G}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 10.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



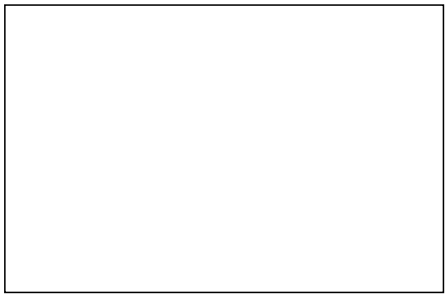
Terrain C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village arboricole

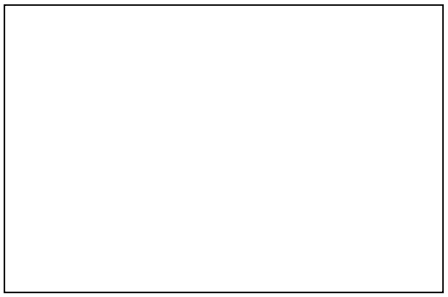


Terrain U

Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}.
{1}{G} : Le Village arboricole devient une créature 3/3 verte Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

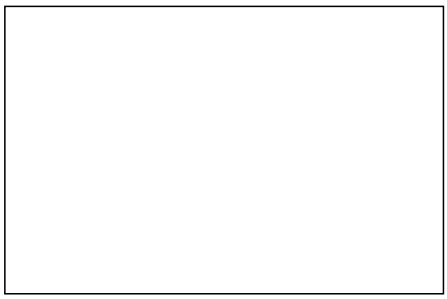


Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner {1}

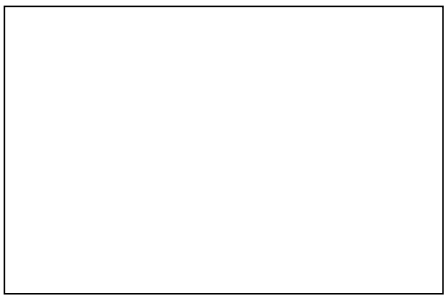


Artefact R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à rochet {2}



Artefact R

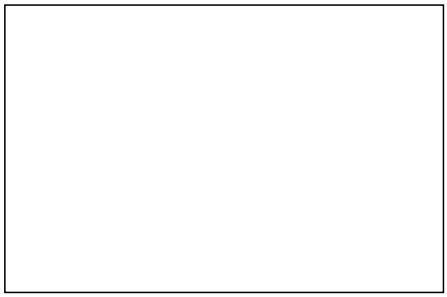
{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Bombe à rochet.

{T}, sacrifiez la Bombe à rochet : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Bombe à rochet.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument eldrazi {5}

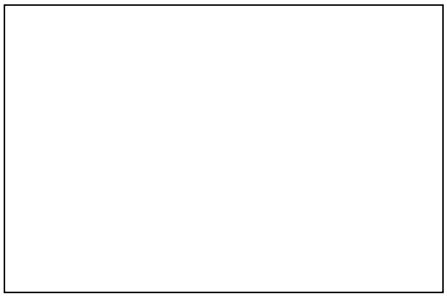


Artefact **M**

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

Garruk Languebestion {2}{G}{G}



Planeswalker légendaire : Garruk **M**

{+1} : Dégagez deux terrains ciblés.

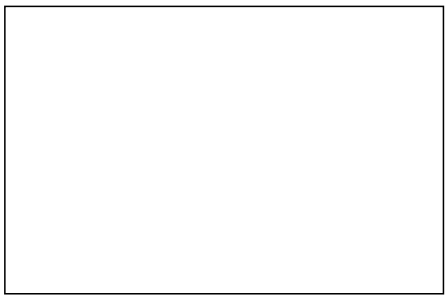
{-1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

{-4} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana Vess {3}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Liliana **M**

{+1} : Le joueur ciblé se défausse d'une carte.

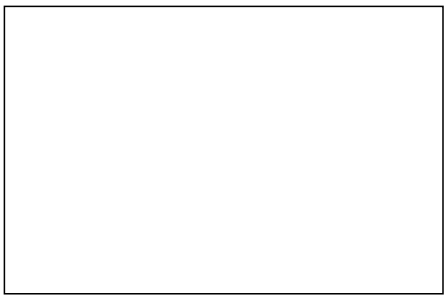
{-2} : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

{-8} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature de tous les cimetières.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge {1}{B}



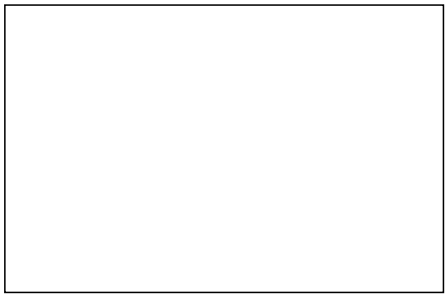
Éphémère **U**

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit diabolique {1}{B}

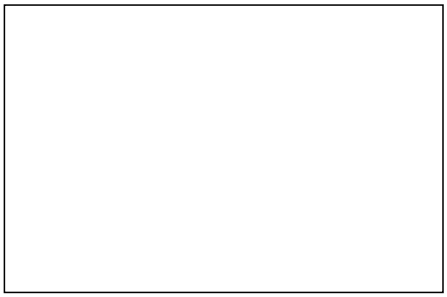


Éphémère **C**

Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}

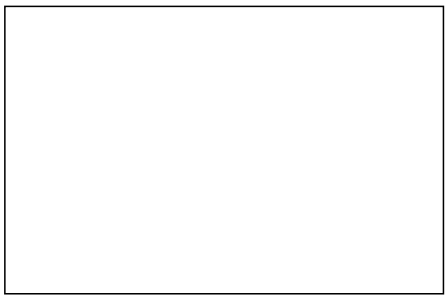


Éphémère **U**

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin atroce {1}{B}{B}

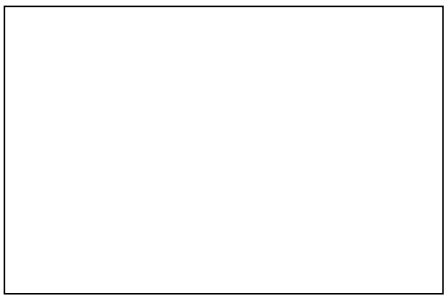


Éphémère **C**

Détruisez une créature non-noire ciblée. Son contrôleur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}



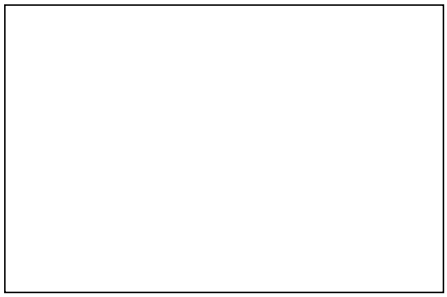
Éphémère **C**

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur {1}{B}

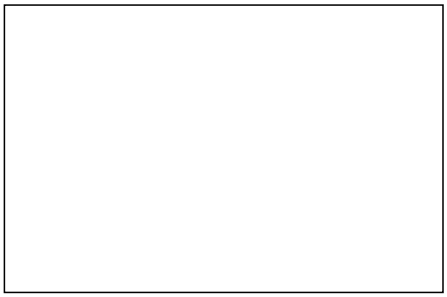


Éphémère **C**

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mépris selon Glissa {1}{G}

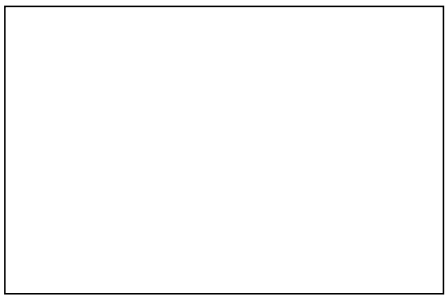


Éphémère **C**

Détruisez un artefact ciblé. Son contrôleur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couper en deux {2}{G}{G}

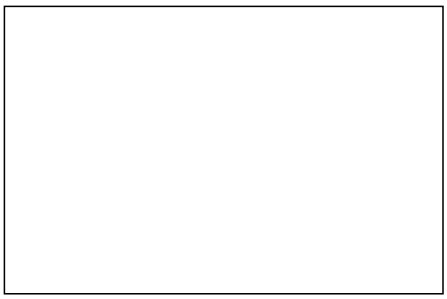


Éphémère **U**

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation {1}{G}



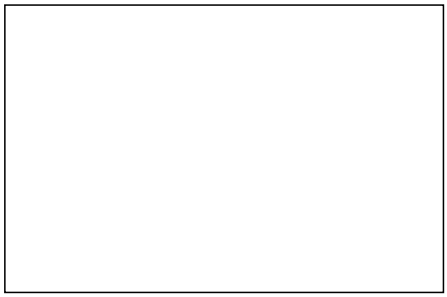
Éphémère **C**

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour à la nature {1}{G}

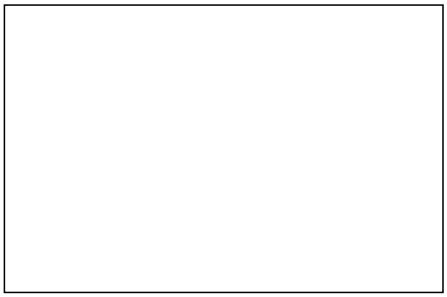


Éphémère U

Détruisez tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attrition {1}{B}{B}

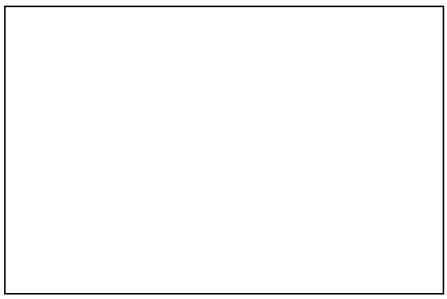


Enchantement R

{B}, sacrifiez une créature : Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête {2}{G}

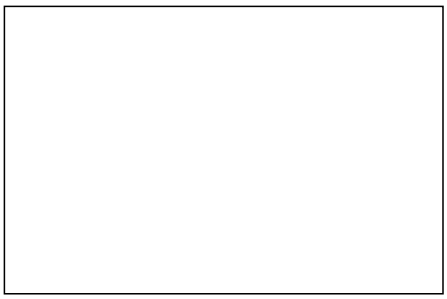


Éphémère U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécrogénèse {B}{G}



Enchantement U

{2} : Exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière. Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast