

Colosse de sombracier

{11}



Créature-artefact : golem

M

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

Indestructible (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cette créature.)

Si le Colosse de sombracier devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révéléz le Colosse de sombracier et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre solennel

{4}



Créature-artefact : golem

R

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Quand cette créature meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répliquant

{6}



Créature-artefact : changeforme

R

Empreinte ? Quand le Répliquant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une créature non-jeton ciblée. Tant qu'une carte exilée par le Répliquant est une carte de créature, le Répliquant a la force, l'endurance et les types de créature de la dernière carte de créature exilée par le Répliquant. C'est toujours un changeforme.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange déchu

{3}{B}{B}



Créature : ange

R

Vol

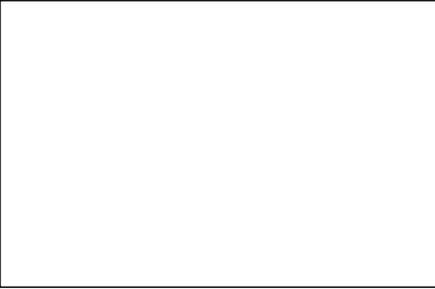
Sacrifiez une créature : L'Ange déchu gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/3

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.

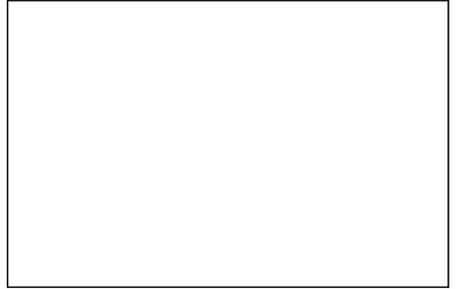
Évocation {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Magie des coffres

{4}{B}



Créature : humain et sorcier

R

{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reine des cercueils

{2}{B}



Créature : zombie et sorcier

R

Vous pouvez choisir de ne pas dégager la Reine des cercueils pendant votre étape de dégagement.

{2}{B}, {T} : Mettez une carte de créature ciblée depuis un cimetière sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Quand la Reine des cercueils devient dégagée ou que vous perdez le contrôle de la Reine des cercueils, exilez cette créature.

1/1

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

Colosse caméléon

{2}{G}{G}

Créature : changeforme

R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

Protection contre le noir

{2}{G}{G} : Le Colosse caméléon gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant sa force.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémotn brisetance

{5}{G}{G}

Créature : bête

R

Indestructible

{1} : Une créature ciblée de force supérieure ou égale à 5 acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen aux rameaux d'osier

{3}{G}

Créature : sylvin et shamane

C

Le Doyen aux rameaux d'osier arrive sur le champ de bataille avec un marqueur -1/-1 sur lui.

{G}, retirez un marqueur -1/-1 du Doyen aux rameaux d'osier : Détruisez un artefact ou un enchantement ciblé.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des bois

{2}{G}

Créature : elfe et éclairéur

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

La Genèse

{4}{G}

Créature : incarnation

R

Au début de votre entretien, si La Genèse est dans votre cimetière, vous pouvez payer {2}{G}. Si vous faites ainsi, renvoyez dans votre main une carte de créature ciblée de votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim vivant

{6}{G}{G}

Créature : élémental et insecte

R

Piétinement

À chaque fois que l'Essaim vivant inflige des blessures de combat à un joueur, créez autant de jetons de créature 1/1 verte Insecte.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Menuisier viridien

{2}{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez une quantité de {G} égale à la force du Menuisier viridien.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Primus chutebois

{5}{G}{G}{G}

Créature : sylvin et shaman

R

Piétinement

Quand le Primus chutebois arrive sur le champ de bataille, détruisez un permanent non-créature ciblé.

Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akroma, ange de la Fureur

{5}{R}{R}{R}

Créature légendaire : ange

M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Vol, piétinement, protection contre le blanc et contre le bleu

{R} : Akroma, ange de la Fureur gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Mue {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mue.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel

{1}{G}{G}

Créature : humain et shaman

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

Dragon à la salve de flammes

{4}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois que le Dragon à la salve de flammes attaque, vous pouvez payer {X}{R}. Si vous faites ainsi, le Dragon à la salve de flammes inflige X blessures à n'importe quelle cible.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance en chasse

{5}{R}{R}

Créature : avatar

R

Célérité

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, joueur ou planeswalker.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre du charnier

{4}{B}{R}{G}

Créature : guivre

R

Piétinement

À chaque fois que la Guivre du charnier inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déité des cicatrices

{BG}{BG}{BG}{BG}{BG}

Créature : esprit et avatar

R

Piétinement

La Déité des cicatrices arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs -1/-1 sur elle.

{BG}, retirez un marqueur -1/-1 de la Déité des cicatrices : Régénérez la Déité des cicatrices.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kærvek l'impitoyable

{5}{B}{R}

Créature légendaire : humain et shaman

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, Kærvek l'impitoyable inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de ce sort à n'importe quelle cible.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lyzolda, la Sorcière sanguinaire

{1}{B}{R}

Créature légendaire : humain et clerc

R

{2}, sacrifiez une créature : Lyzolda, la Sorcière sanguinaire, inflige 2 blessures à n'importe quelle cible si la créature sacrifiée était rouge. Piochez une carte si la créature sacrifiée était noire.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort béante

{4}{BG}{BG}{BG}

Créature : élémental

R

Piétinement

Au début de votre entretien, sacrifiez une créature. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage des haies mégère

{2}{BG}

Créature : mégère et shaman

U

Quand le Mage des haies mégère arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux marais, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé se défasse d'une carte. Quand le Mage des haies mégère arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux forêts, vous pouvez mettre une carte ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moût, la Mère-pilleuse

{4}{RG}{RG}

Créature : goblin et shaman

R

Quand Moût, la Mère-pilleuse arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 rouge et verte Gobelin et Guerrier.

Chaque sort d'éphémère ou de rituel rouge ou vert que vous lancez a la conspiration. (Au moment où vous lancez le sort, vous pouvez engager deux créatures dégagées que vous contrôlez qui partagent une couleur avec lui. Quand vous faites ainsi, copiez-le et vous pouvez choisir des nouvelles cibles pour la copie.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de Cendrelande

{1}{BR}{BR}{BR}

Créature : élémental et chevalier

R

Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois que le Noble féal de Cendrelande devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, ce joueur perd 4 points de vie.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de la Hure

{1}{RG}{RG}{RG}

Créature : gobelin et chevalier

R

Piétinement

Les autres créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.

3/4

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

Savra, reine des Golgari

{2}{B}{G}

Créature légendaire : elfe et shaman

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

Scarabée cénotaphe

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

Créature : insecte

R

{1}, sacrifiez le Scarabée cénotaphe : Piochez une carte.
Dragage 1

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suzerain escouflenfer

{4}{B}{R}{R}{G}

Créature : dragon

M

Vol, piétinement, célérité

{R} : Le Suzerain escouflenfer gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

{B}{G} : Régénérez le Suzerain escouflenfer.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sek Kuar, gardemort

{2}{B}{R}{G}

Créature légendaire : orque et shaman

R

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 3/1 noire et rouge Désencavé avec la célérité.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thrinax bourgeonnant

{B}{R}{G}

Créature : lézard

U

Quand le Thrinax bourgeonnant meurt, créez trois jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ulasht, la semence de haine

{2}{R}{G}

Créature légendaire : monstrosité et hydre

R

Ulasht, la Semence de Haine arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque autre créature rouge que vous contrôlez et un marqueur +1/+1 pour chaque autre créature verte que vous contrôlez.

{1}, retirez un marqueur +1/+1 d'Ulasht : Choisissez l'un ?
? Ulasht inflige 1 blessure à une créature ciblée.
? Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation

{2}{B}{B}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Xira Arteni

{B}{R}{G}

Créature légendaire : insecte et sorcier

R

Vol

{B}{R}{G}, {T} : Un joueur ciblé pioche une carte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Implorer la reine

{2B}{2B}{2B}

Rituel

U

{2B} peut être payé au choix avec n'importe quelle combinaison de deux manas ou avec {B}. La valeur de mana de cette carte est 6.)

Cherchez dans votre bibliothèque une carte ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de terrains que vous contrôlez, révélez-la mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}



Rituel

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dent et ongle

{5}{G}{G}



Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature, révéléz-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

? Mettez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature depuis votre main.

Union {2} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

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

Envahissement

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



Rituel

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souvenance

{2}{G}



Rituel

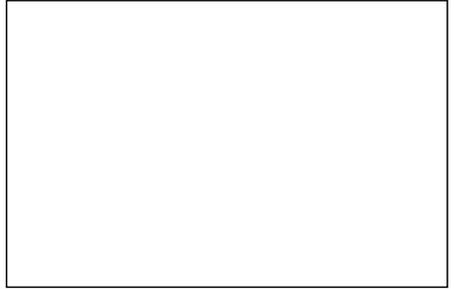
U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vacarme du troupeau de feu

{5}{BR}{BR}{BR}



Rituel

R

Créez un jeton de créature 5/5 noire et rouge Élémental. Un adversaire ciblé sacrifie une créature pour chaque créature noire que vous contrôlez, puis il sacrifie un terrain pour chaque créature rouge que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ultimatum violent

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



Rituel

R

Détruisez trois permanents ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant



Terrain

M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bayou



Terrain : marais et forêt
(T) : Ajoutez {B} ou {G}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnarium de Rakdos



Terrain

U

Le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
(T) : Ajoutez {B}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Campement guitûk



Terrain

U

Le Campement guitûk arrive sur le champ de bataille engagé.
(T) : Ajoutez {R}
{1}{R} : Le Campement guitûk devient une créature 2/1 rouge Guerrier avec l'initiative jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation



Terrain : marais et montagne

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effrayante frayère



Terrain

U

L'Effrayante frayère arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.

{1}{B} : L'Effrayante frayère devient une créature 1/1 noire Squelette avec « {B} : Régénérez cette créature » jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



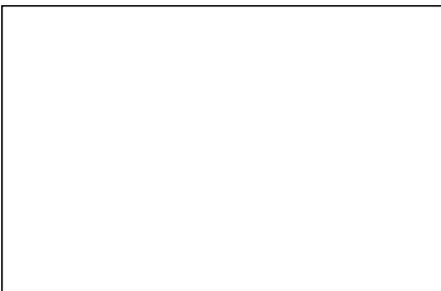
Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



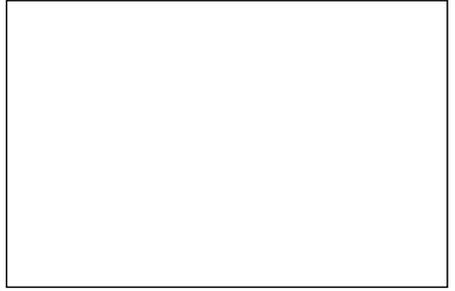
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



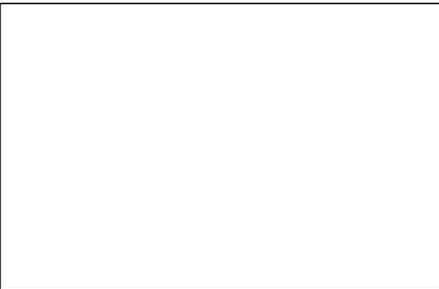
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



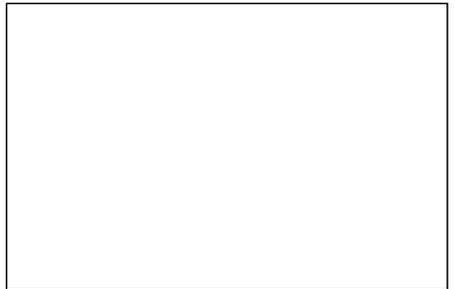
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glaciers en dégel



Terrain

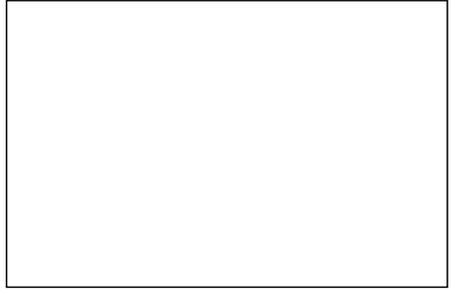
R

Les Glaciers en dégel arrivent sur le champ de bataille engagés.

{1}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Renvoyez les Glaciers en dégel dans la main de leur propriétaire au début de la prochaine étape de nettoyage.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



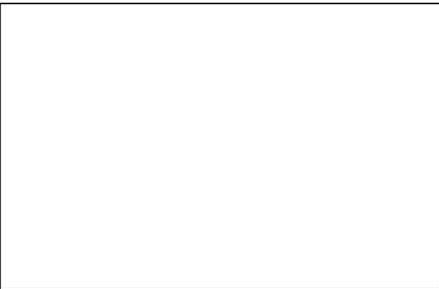
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



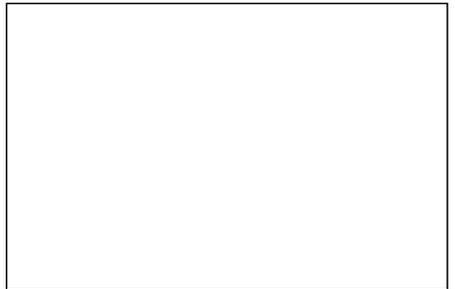
Terrain de base : marais

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
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miren, le puits gémissant



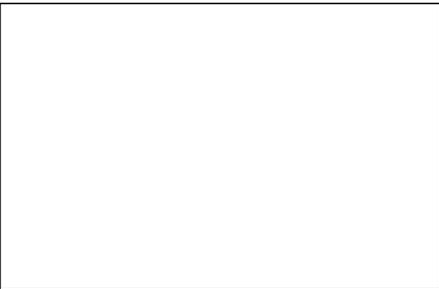
Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.
{3}, {T}, Sacrifiez une créature : Vous gagnez autant de points de vie que l'endurance de la créature sacrifiée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

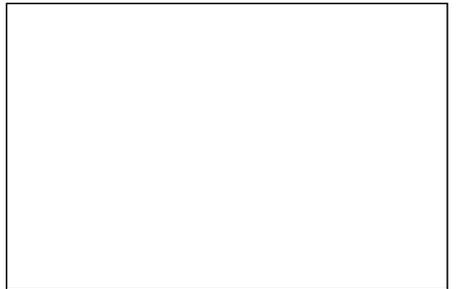


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

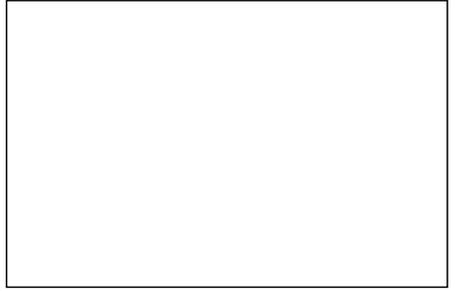


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

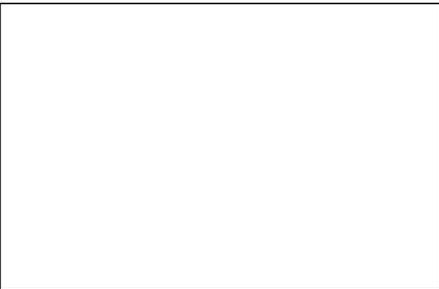


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

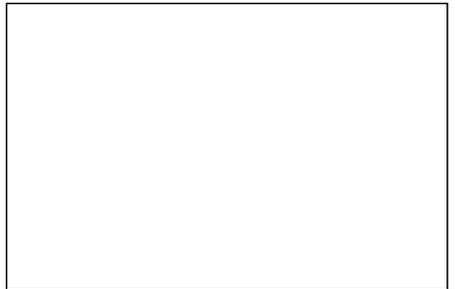


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

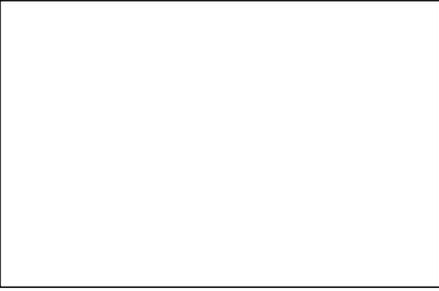


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Okina, temple des ancêtres



Terrain légendaire

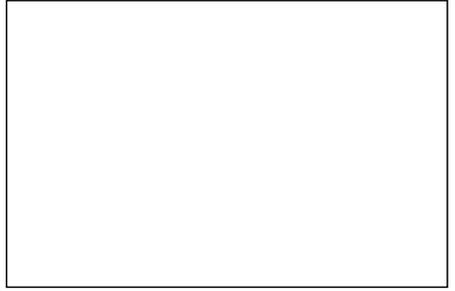
R

{T} : Ajoutez {G}.

{G}, {T} : Une créature légendaire ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shinka, forteresse sanglante



Terrain légendaire

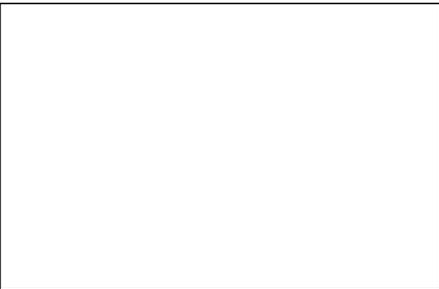
M

{T} : Ajoutez {R}.

{R}, {T} : Une créature légendaire ciblée acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rix Maadi, le Palais donjon



Terrain

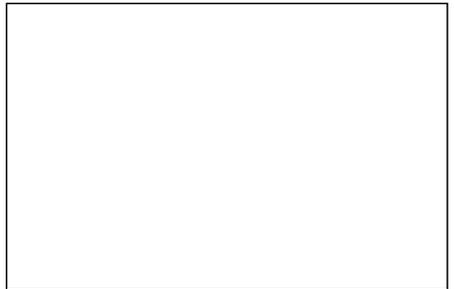
U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{B}{R}, {T} : Chaque joueur se défausse d'une carte. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shizo, la réserve de la mort



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {B}.

{B}, {T} : Une créature légendaire ciblée acquiert la peur jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skarrg, les Fosses de rage



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

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

Svogthos, le Tombeau agité



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{3}{B}{G} : Jusqu'à la fin du tour, Svogthos, le Tombeau agité devient une créature noire et verte Plante et Zombie avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de cartes de créature dans votre cimetière. » C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Territoire des Gruul



Terrain

C

Le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village arboricole



Terrain

U

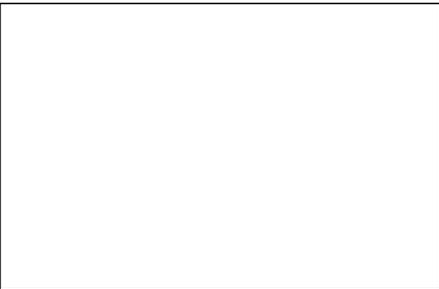
Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille engagé.

{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

Vésuva



Terrain

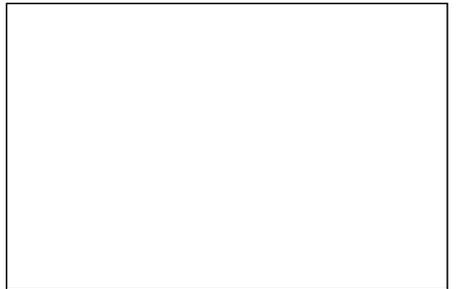
R

Vous pouvez faire que Vésuva arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel terrain sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Golgari

{2}



Artefact

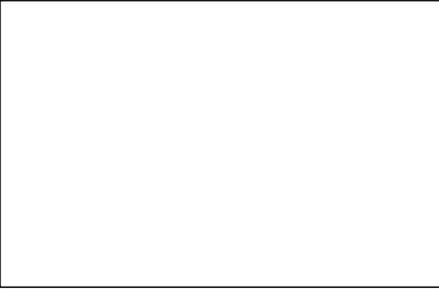
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Gruul

{2}



Artefact

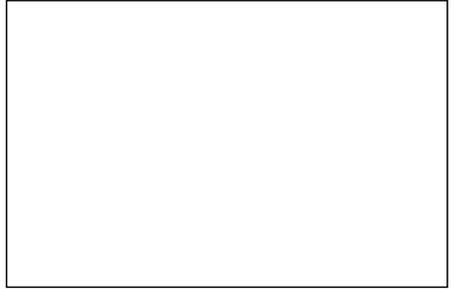
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : équipement

U

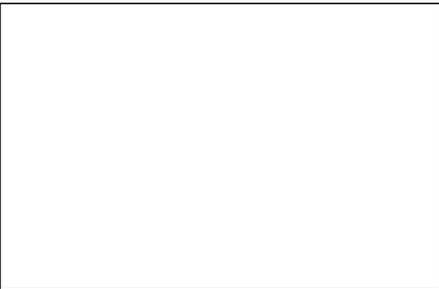
La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Rakdos

{2}



Artefact

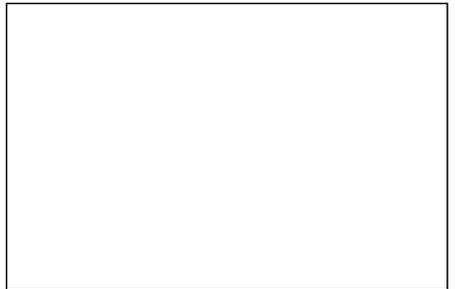
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau d'ombre

{3}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a « {3}, {Q} : Cette créature gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. » ({Q} est le symbole de dégagement.)

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

Liliana Vess {3}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Liliana M

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

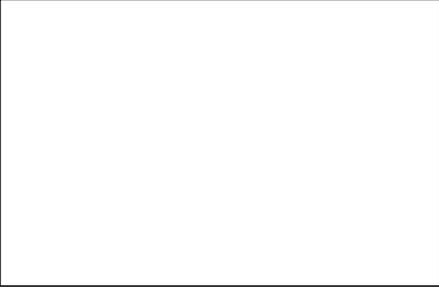
{-2} : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

{-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

Toupie de divination du sensei {1}

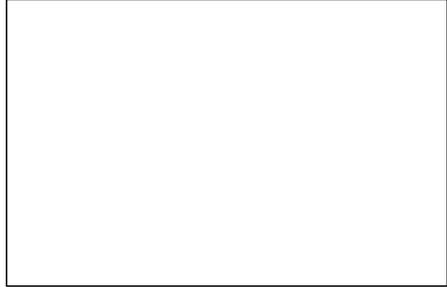


Artefact U

{1} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.
 {T} : Piochez une carte et mettez ensuite la Toupie de divination du sensei au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk Langubestion {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

Édit diabolique

{1}{B}

Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup // Fuite

{1}{B}{R}

Éphémère

U

Coup

{1}{B}{R}

Le joueur ciblé sacrifie un artefact ou une créature. Le Coup inflige à ce joueur un nombre de blessures égal à la valeur de mana de ce permanent.

Fuite

{3}{R}{G}

Les créatures attaquantes que vous contrôlez gagnent +1/+0, jusqu'à la fin du tour, pour chaque autre créature attaquante.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Jund

{B}{R}{G}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

? Le Charme de Jund inflige 2 blessures à chaque créature.

? Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfier

{1}{B}{G}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Elle ne peut pas être régénérée.

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

Germination golgari

{1}{B}{G}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réverbération de rage

{4}{R}{R}

Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez ont la double initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions de dépit

{2}{BR}{BR}

Enchantement

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire.
À chaque fois qu'un joueur pioche une carte, les Visions de dépit infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

