

Dévastateur entravarc {2}



Créature-artefact : bête R

Sacrifiez un artefact : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Dévastateur entravarc.

Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouffener d'acier {6}



Créature-artefact : dragon R

Vol

{2} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

{X} : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana de X dont le contrôleur a subi des blessures de combat par cette créature ce tour-ci. N'activez qu'une seule fois par tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur entravarc {4}



Créature-artefact : djaggernaut U

Piétinement

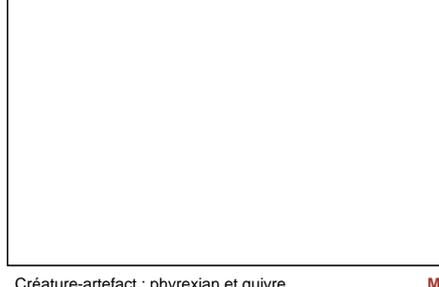
À chaque fois qu'un autre artefact arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Écrabouilleur entravarc.

Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine guivréteinte {6}



Créature-artefact : phyrexian et guivre M

Contact mortel, lien de vie

Quand la Machine guivréteinte meurt, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le contact mortel et un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le lien de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitre-forgeron de Kuldotha

{5}

Créature-artefact : construction

R

{T}, sacrifiez trois artefacts : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite de maléficé

{1}

Créature-artefact : phyrexian et insecte

R

{X}{BP} : Retirez jusqu'à X marqueurs du permanent ciblé. Pour chaque marqueur retiré de cette manière, le Parasite de maléficé gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. ({BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr périlleux

{2}

Créature-artefact : phyrexian et myr

C

Quand le Myr périlleux meurt, il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reproduction d'elfe

{3}

Créature-artefact : elfe

C

{1}{G}, sacrifiez la Reproduction d'elfe : Détruisez un enchantement ciblé.

2/2

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

Triskèle

{6}



Créature-artefact : construction

R

Le Triskèle arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur lui.

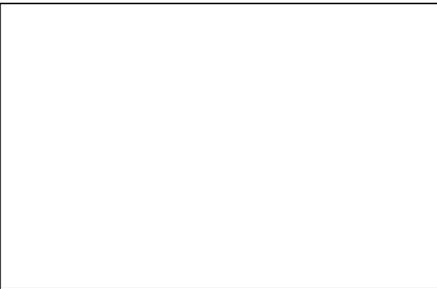
Retirez un marqueur +1/+1 du Triskèle: Il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triskelavus

{7}



Créature-artefact : construction

R

Vol

Le Triskelavus arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur lui.

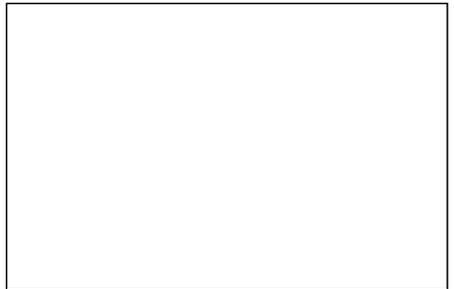
{1}, retirez un marqueur a +1/+1 du Triskelavus : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 Triskelavite avec le vol. Il a « Sacrifiez cette créature : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troussecabot

{3}



Créature-artefact : épouvantail

C

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

{T} : Une créature ciblée devient de la ou des couleurs de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il du pèlerin

{3}



Créature-artefact : mécanoptère

C

Vol

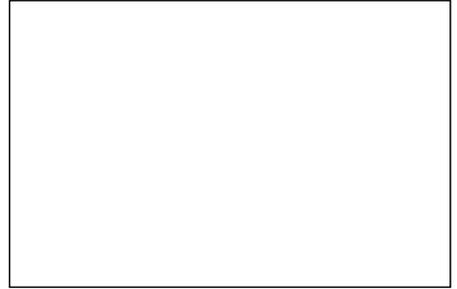
Quand l'?il du pèlerin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écorcheur de peau

{2}{B}{B}



Créature : phyrexian et zombie

U

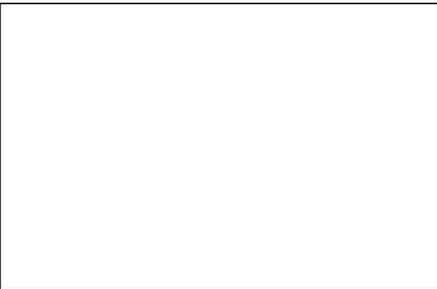
Quand l'Écorcheur de peau arrive sur le champ de bataille, mettez trois marqueurs -1/-1 sur une créature ciblée.

3/3

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

Guivre du massacre

{3}{B}{B}{B}



Créature : phyrexian et guivre

M

Quand la Guivre du massacre arrive sur le champ de bataille, les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, ce joueur perd 2 points de vie.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nékrataal {2}{B}{B}



Créature : humain et assassin U

Initiative

Quand le Nékrataal arrive sur le champ de bataille, détruisez la créature non-artefact, non-noire ciblée. Cette créature ne peut pas être régénérée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheuse de verdure {G}



Créature : elfe et sortisan C

{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ordonnatrice des morts {1}{B}



Créature : humain et sortisan P

{B}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Renvoyez la carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de la faune {1}{G}



Créature : elfe et shaman R

{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte de créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

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

**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

**Troll au rabais** {2}{G}{G}



Créature : troll et guerrier R

Quand le Troll au rabais arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé crée quatre jetons de créature 1/1 bleue *Peuple fée* avec le vol.

{G} : Régénérez le Troll au rabais.

8/4

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

Trafiquant d'esprits

{3}{B}{G}



Créature : bête

R

À chaque fois que le Trafiquant d'esprits inflige des blessures à une créature, mettez un marqueur +1/+1 sur le Trafiquant d'esprits.

{B}: Régénérez le Trafiquant d'esprits.

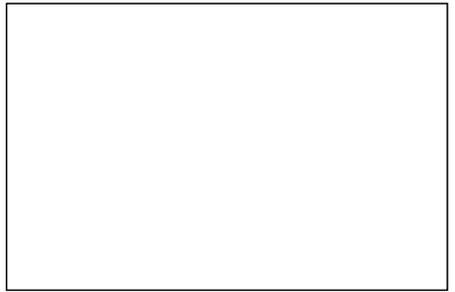
{G}: Le Trafiquant d'esprits devient de la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation du Maelstrom

{1}{B}{G}



Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabolique dessein

{1}{B}



Rituel

M

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbre des Récits



Terrain-artefact

C

{T}: Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arène



Terrain

P

{3}, {T} : Engagez une créature ciblée que vous contrôlez et une créature ciblée choisie par un adversaire qu'il contrôle. Ces créatures se battent l'une contre l'autre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



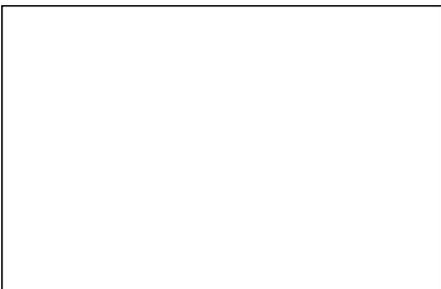
Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {B}.

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

Cerisaie interdite



Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. À chaque fois que vous engagez la Cerisaie interdite pour du mana, un adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 incolore Esprit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

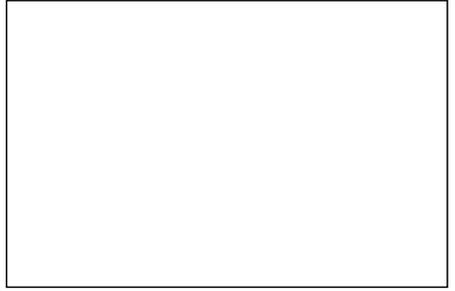
Citadelle de sombracier



Terrain-artefact U  
Indestructible  
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

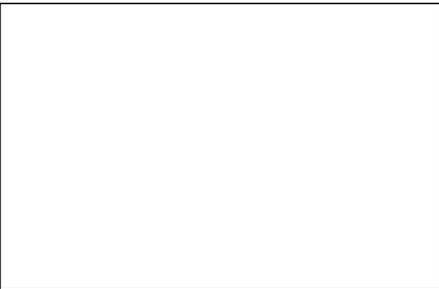
Forêt



Terrain de base : forêt C  
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

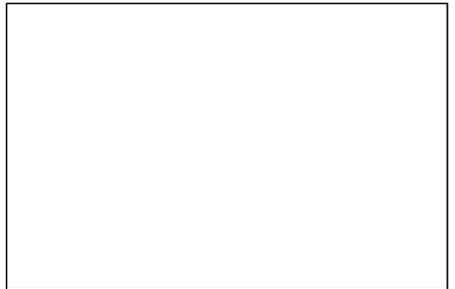
Étendues sauvages en évolution



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt C  
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



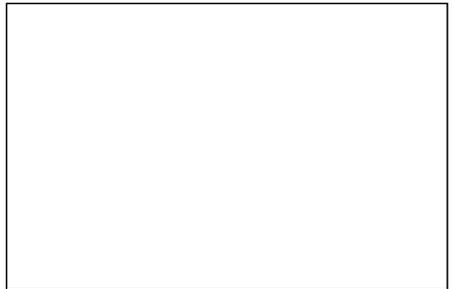
Terrain

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

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

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyau de Phyrexia



Terrain

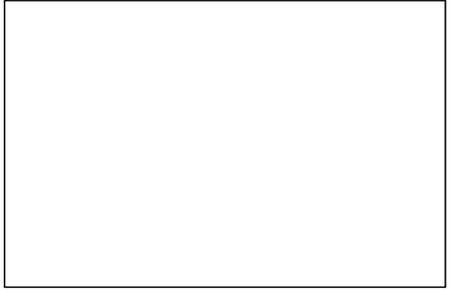
U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez un artefact : Vous gagnez 1 point de vie.

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

Okina, temple des ancêtres



Terrain légendaire

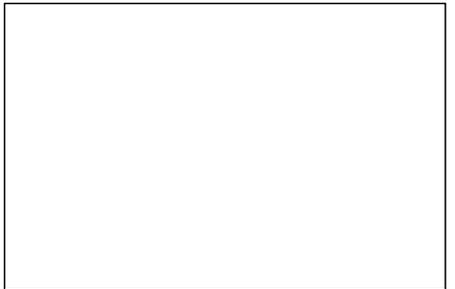
R

{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

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

Tombeau luxuriant



Terrain : marais et forêt

R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire



Terrain

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

Tour de commandement



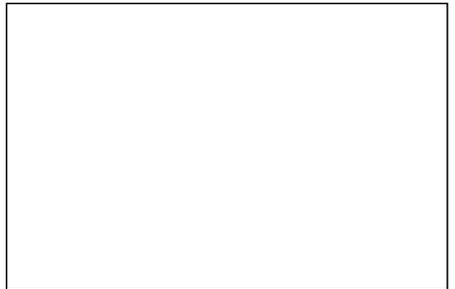
Terrain

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

Tour phyrexiane



Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez une créature : Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

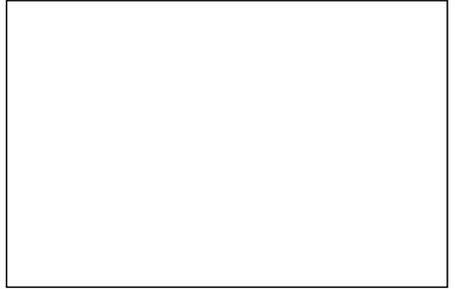
M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton mordépine

{2}



Artefact tribal : shaman et équipement

U

La créature équipée a « {2}, {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible » et « À chaque fois qu'une créature meurt, dégagez cette créature. »

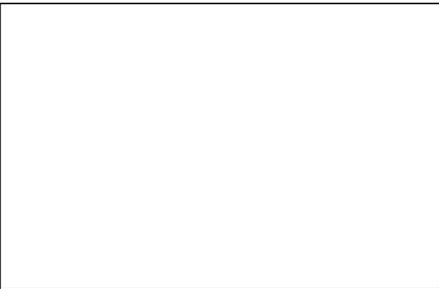
À chaque fois qu'une créature Shamane arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher le Bâton mordépine.

Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel d'Ashnod

{3}



Artefact

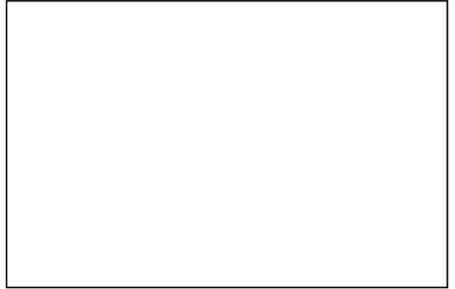
U

Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blindage crânien

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez.

{B}{B} : Attachez le Blindage crânien à une créature ciblée que vous contrôlez.

Équipement {1}

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

Bonnet du bouffon

{4}

Artefact

R

{2}, {T}, sacrifiez le Bonnet du bouffon : Cherchez trois cartes dans la bibliothèque d'un joueur ciblé et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'annihilation

{1}

Artefact

C

{T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'annihilation : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Quand la Bombe à sortilèges d'annihilation est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}

Artefact : équipement

U

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)

Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brindille du vagabond

{1}



Artefact

C

{1}, sacrifiez la Brindille du vagabond : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carte d'expédition

{1}



Artefact

C

{2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant

{0}



Artefact

U

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

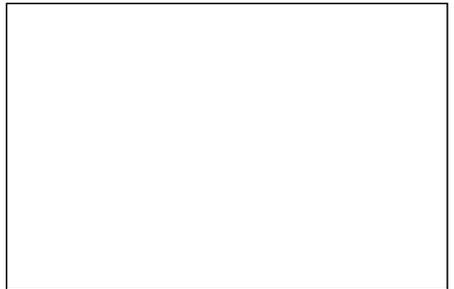
Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre d'énergie

{2}



Artefact

U

Au début de votre entretien, choisissez l'un ?

? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature-artefact ciblée.

? Mettez un marqueur « charge » sur un artefact non-créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaudière à peste

{3}



Artefact

R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « peste » sur la Chaudière à peste.

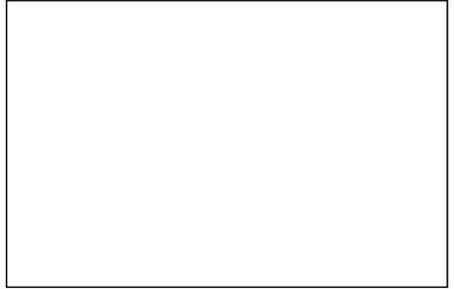
{1}{B}{G} : Mettez un marqueur « peste » sur la Chaudière à peste ou retirez-lui un marqueur « peste. »

Quand la Chaudière à peste a au moins trois marqueurs « peste » sur elle, sacrifiez-la. Si vous faites ainsi, détruisez tous les permanents non-terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral

{4}



Artefact

R

Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduit d'alimentation

{2}



Artefact

U

{T}, Retirez un marqueur d'un permanent que vous contrôlez : Choisissez l'un ?

? Mettez un marqueur « charge » sur un artefact ciblé.

? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esclavagiste d'âmes

{6}



Artefact légendaire

M

{4}, {T}, sacrifiez l'Esclavagiste d'âmes : Vous contrôlez un joueur ciblé pendant son prochain tour. (Vous voyez toutes les cartes que ce joueur pourrait voir et vous prenez toutes les décisions pour ce joueur. )

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étoile chromatique

{1}



Artefact

U

{1}, {T}, sacrifiez l'Étoile chromatique : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.  
Quand l'Étoile chromatique est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeciel

{2}



Artefact

U

Sacrifiez le Forgeciel : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le vol jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferronnerie du clan Krark

{4}



Artefact

U

Sacrifiez un artefact : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fosse piégée

{2}



Artefact

U

{2}, {T}, sacrifiez la Fosse piégée : Détruisez une créature attaquante sans le vol ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe-devant à piston

{3}

Artefact : équipement

U

Quand le Frappe-devant à piston arrive sur le champ de bataille, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez. La créature équipée gagne +3/+1.  
Équipement ? Sacrifiez un artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine à contagion

{6}

Artefact

R

Quand la Machine à contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.  
{4}, {T} : Proliférez, puis proliférez à nouveau. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente. Puis recommencez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jitte d'Umezawa

{2}

Artefact légendaire : équipement

R

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le Jitte d'Umezawa.

Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umezawa : Choisissez l'un ?

? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Vous gagnez 2 points de vie.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de guerre Ioxodon

{3}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et le lien de vie.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque d'Avacyn

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/+2 et a la défense talismanique. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Équipement {3} ({3}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus

{0}



Artefact

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortiépode

{2}



Artefact : équipement

U

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 +0/+1 et a « Sacrifiez cette créature : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

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

Source de mycosynthèse

{2}

Artefact

C

Quand la Source de mycosynthèse arrive sur le champ de bataille ou est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sigille de distinction

{X}

Artefact : équipement

R

Le Sigille de distinction arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur lui.

La créature équipée gagne +1/+1 for pour chaque marqueur « charge » sur le Sigille de distinction.

Équipement ? Retirez un marqueur « charge » du Sigille de distinction.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source de sanie

{2}

Artefact

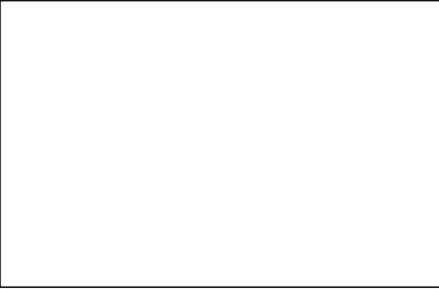
U

Quand la Source de sanie arrive sur le champ de bataille ou qu'elle est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tonnelet de poudre

{2}



Artefact

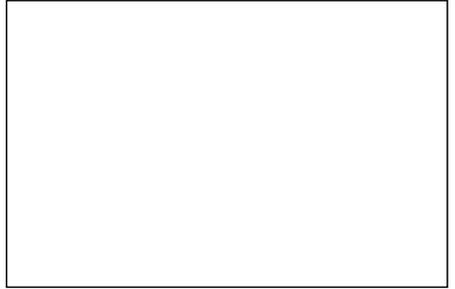
R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « mèche » sur le Tonnelet de poudre.  
{T}, sacrifiez le Tonnelet de poudre : Détruisez chaque artefact et chaque créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « mèche » sur le Tonnelet de poudre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trône de Geth

{2}



Artefact

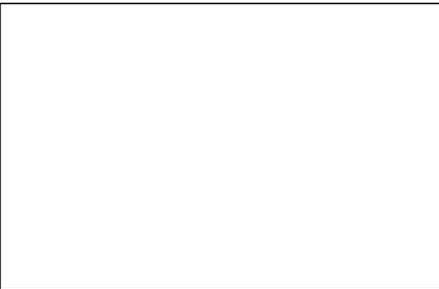
U

{T}, sacrifiez un artefact : Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triangle de guerre

{1}



Artefact

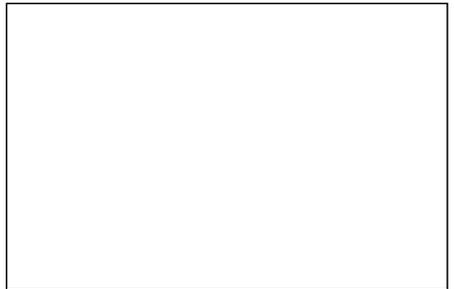
R

{2}, sacrifiez le Triangle de guerre : Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Éolipyle

{2}



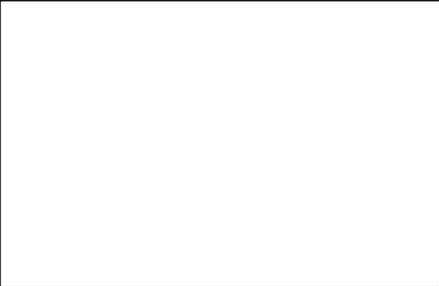
Artefact

R

{1}, {T}, Sacrifiez l'Éolipyle : Il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capsule de l'exécuteur {B}

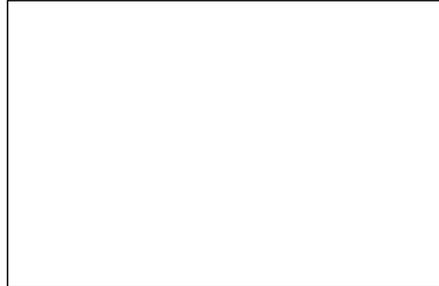


Artefact C

{1}{B}, {T}, sacrifiez la Capsule de l'exécuteur : Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana du voile {1}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Liliana M

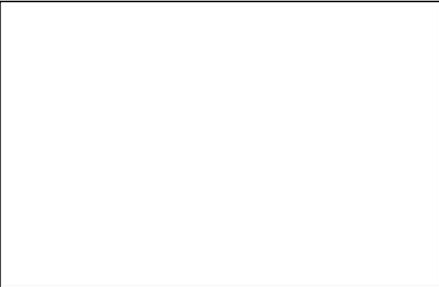
{+1} : Chaque joueur se défait d'une carte.

{-2} : Un joueur ciblé sacrifie une créature.

{-6} : Séparez tous les permanents qu'un joueur ciblé contrôle en deux tas. Ce joueur sacrifie tous les permanents dans le tas de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cosse de gestation {3}{GP}



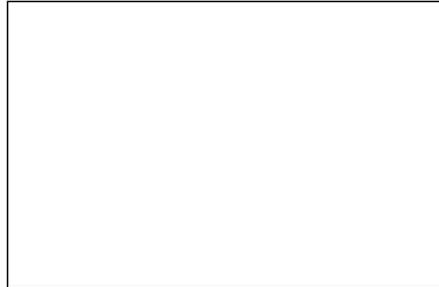
Artefact R

{{GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

{1}{GP}, {T}, sacrifiez une créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature ayant une valeur de mana égale à 1 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

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

La sépulcrale volée de marches

{2}{B}{B}

Enchantement du monde

R

Entretien cumulatif {1}{B}

Au début de chaque entretien, si La sépulcrale volée de marches est sur le champ de bataille, chaque joueur crée un jeton de créature 2/2 noire Zombie avec la célérité appelé Rejetombe pour chaque carte de créature dans son cimetière.

Au début de chaque étape de fin ou quand La sépulcrale volée de marches quitte le champ de bataille, détruisez tous les jetons créés avec La sépulcrale volée de marches. Ils ne peuvent pas être régénérés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin de l'hibernation

{4}{G}

Enchantement

R

Entretien cumulatif {1}

À chaque fois que vous payez l'entretien cumulatif de la Fin de l'hibernation, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana égal au nombre de marqueurs « âge » sur la Fin de l'hibernation, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défense du cœur de la forêt

{3}{G}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, si un adversaire contrôle au moins trois créatures, sacrifiez la Défense du cœur de la forêt, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature, mettez cartes sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Action pernicieuse

{1}{B}{G}

Enchantement

M

{X}, sacrifiez l'Action pernicieuse : Détruisez chaque artefact, créature et enchantement avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

