

Bouffeur de charogne {B}



Créature : zombie C

Le Bouffeur de charogne ne peut pas bloquer.
Sacrifiez une créature : Placez un marqueur +1/+1 sur le Bouffeur de charogne.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple de Bolas {3}{B}



Créature : humain et sorcier R

Quand la Disciple de Bolas arrive sur le champ de bataille, sacrifiez une autre créature. Vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes, X étant la force de cette créature.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin de diplotaxis {2}{B}



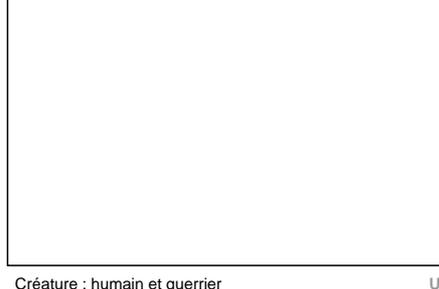
Créature : diablotin C

Vol
À chaque fois que le Diablotin de diplotaxis inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature.
Dragage 5 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez meuler cinq cartes à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte depuis votre cimetière dans votre main.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étrangleur golgari {1}{B}



Créature : humain et guerrier U

Quand l'Étrangleur golgari meurt, mettez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le dessus de votre bibliothèque.
Dragage 4

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécration de sang

{B}{B}

Créature : vampire et esprit

R

Cette créature ne peut pas bloquer.

Cette créature a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régente de la nécropole

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

Créature : vampire

M

Vol

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur elle.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mikaeus, le maudit

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

Créature légendaire : zombie et clerc

M

Intimidation

À chaque fois qu'un humain vous inflige des blessures, détruisez-le.

Les autres créatures non-Humain que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la survivance. (Quand une créature avec la survivance 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.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sheoldred la Susurrante

{5}{B}{B}

Créature légendaire : phyrexian et praetor

M

Traversée des marais

Au début de votre entretien, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière.

Au début de l'entretien de chaque adversaire, ce joueur sacrifie une créature.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traître infernal

{B}{B}

Créature : esprit

R

Célérité

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

À chaque fois qu'une autre créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Traître infernal sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

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

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

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

Geist étrangleracine {G}{G}



Créature : esprit U

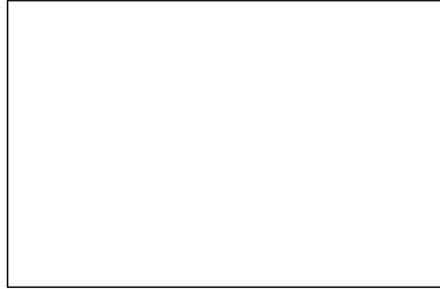
Célérité

Survivance (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.)

2/1

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

Goliath de Morteport {2}{G}{G}



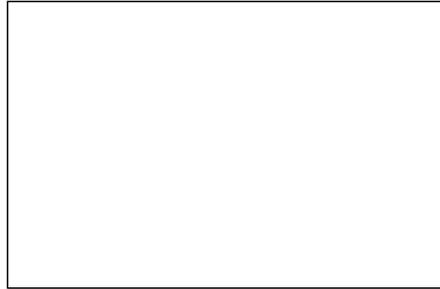
Créature : insecte R

Récupération {4}{G}{G} ({4}{G}{G}), exilez cette carte de votre cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

5/5

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

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

Carapace chavirante

{1}{B}{G}

Créature : plante et zombie

C

Sacrifiez la Carapace chavirante : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
Dragage 3

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vieux sage de la Yavimaya

{1}{G}{G}

Créature : humain et druide

C

Quand le Vieux sage de la Yavimaya meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main et mélanger.

{2}, sacrifiez le Vieux sage de la Yavimaya : Piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Déchetueur boueux

{1}{B}{G}



Créature : plante et zombie

U

Célérité

Récupération {3}{B}{G} ({3}{B}{G}), exiliez cette carte de votre cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Menace guidecorps

{2}{B}{G}



Créature : fungus

U

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être placé sur une créature que vous contrôlez, placez deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle à la place.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jarad, seigneur liche des Golgari

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



Créature légendaire : zombie et elfe

M

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

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

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort béante

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



Créature : élémental

R

Piétinement

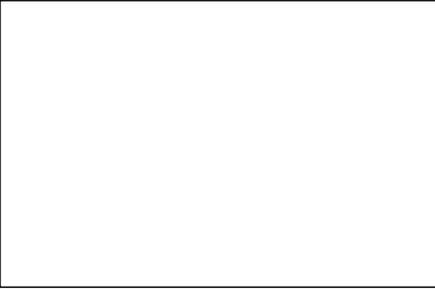
Au début de votre entretien, sacrifiez une créature. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

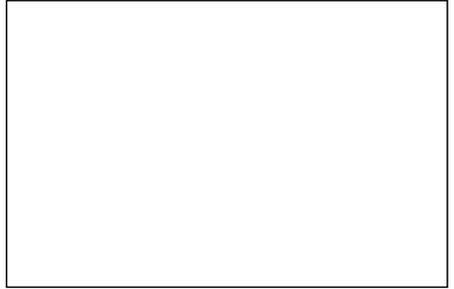
Au début de votre entretien, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 noire et verte Ver.

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.

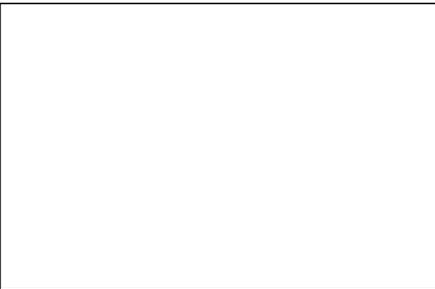
À chaque fois que vous sacrifiez une créature verte, vous pouvez gagner 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampetête

{BG}



Créature : plante et zombie

U

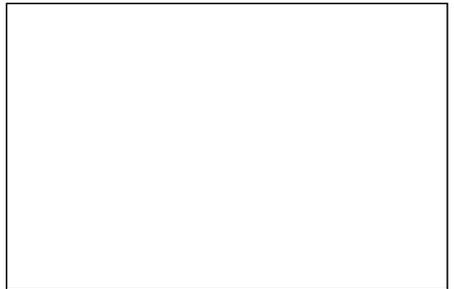
Récupération {0} ({0}, exilez cette carte de votre cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/1

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

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

Troll de Lotleth

{B}{G}

Créature : zombie et troll

R

Piétinement

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

{B} : Régénérez le Troll de Lotleth.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane ritemort

{BG}

Créature : elfe et shaman

R

{T} : Exilez une carte de terrain ciblée d'un cimetière. Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

{B}, {T} : Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée d'un cimetière. Chaque adversaire perd 2 points de vie.

{G}, {T} : Exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière. Vous gagnez 2 points de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte

{B}

Rituel

C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

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

Édit de Chaînes

{1}{B}

Rituel

U

Un joueur ciblé sacrifie une créature.
Flashback {5}{B}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détresse

{B}{B}

Rituel

C

Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort vivante

{3}{B}{B}

Rituel

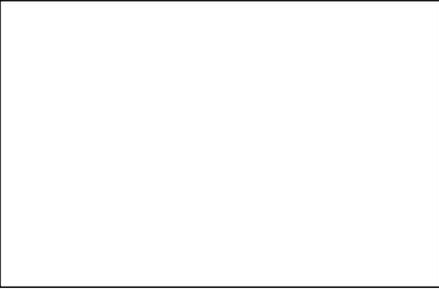
M

Chaque joueur exile toutes les cartes de créature de son cimetière, puis sacrifie toutes les créatures qu'il contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur diabolique

{1}{B}



Rituel

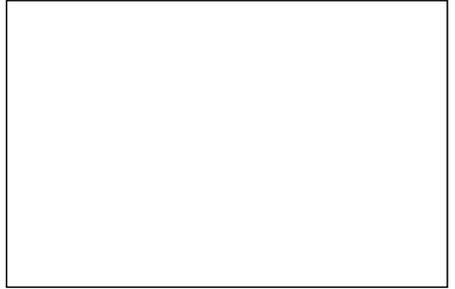
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Noirssoleil

{X}{B}{B}



Rituel

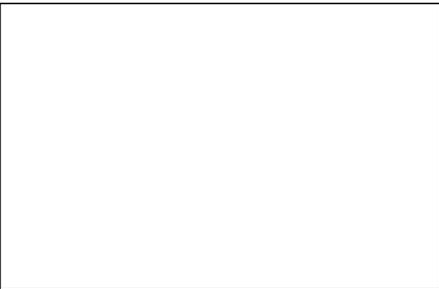
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang

{B}{B}



Rituel

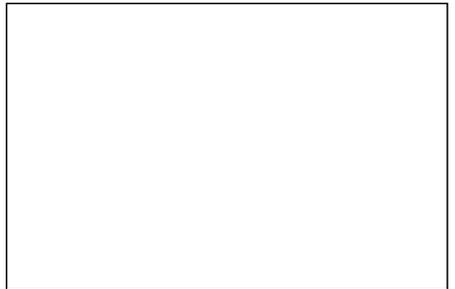
C

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation

{2}{G}{G}



Rituel

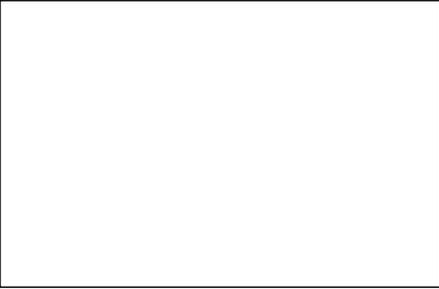
U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vie du terreau

{1}{G}



Rituel

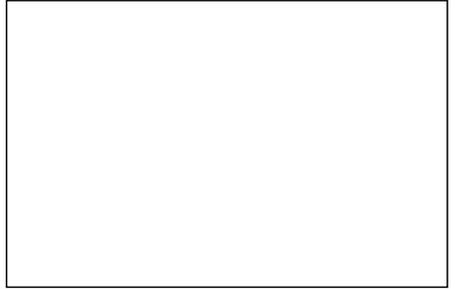
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ordres de Jarad

{2}{B}{G}



Rituel

R

Cherchez jusqu'à deux cartes de créatures dans votre bibliothèque et révéléz-les. Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière. Mélangez ensuite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil

{X}{G}



Rituel

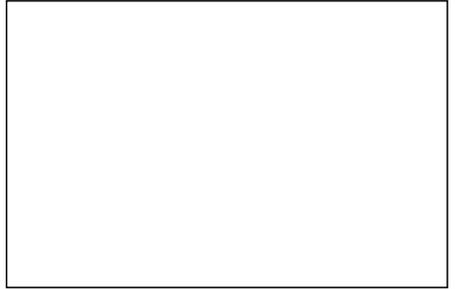
R

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

Pulsation du Maîtrestrom

{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

Trouvaille

{B}{G}



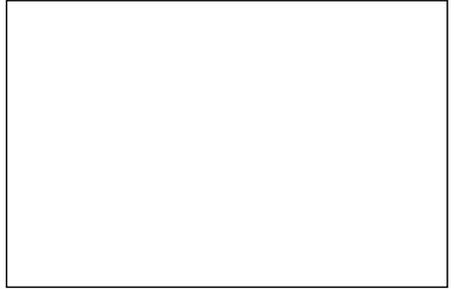
Rituel

U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Exilez la Trouvaille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bayou



Terrain : marais et forêt

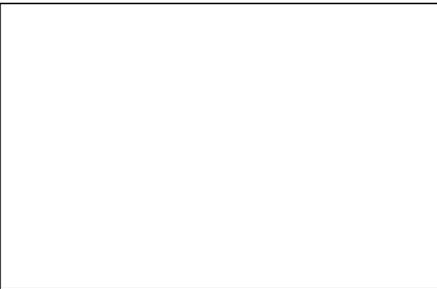
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vie // Mort

{G}



Rituel

U

Vie
{G}

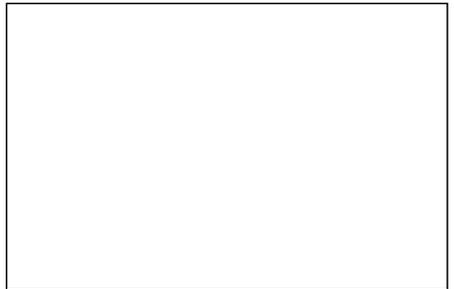
Tous les terrains que vous contrôlez deviennent des créatures 1/1 jusqu'à la fin du tour. Ce sont toujours des terrains.

Mort
{1}{B}

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

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

Cimetière des sylves



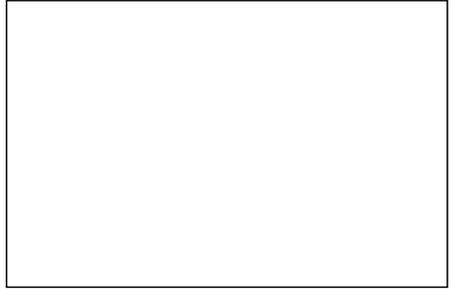
Terrain

R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

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

Contreforts boisés



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, 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

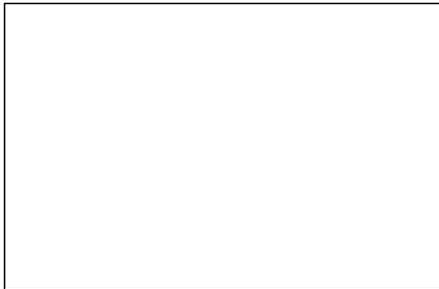


Terrain de base : forêt
{G}

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

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
{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

Lande venteuse



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de
plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar



Terrain

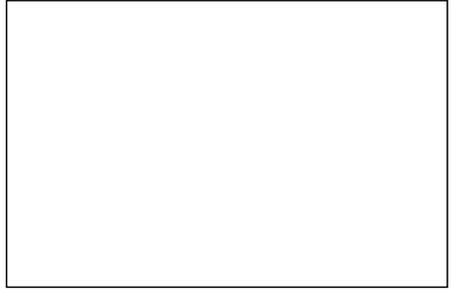
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Les Landes de Llanowar vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



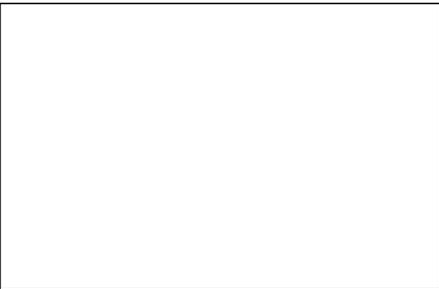
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



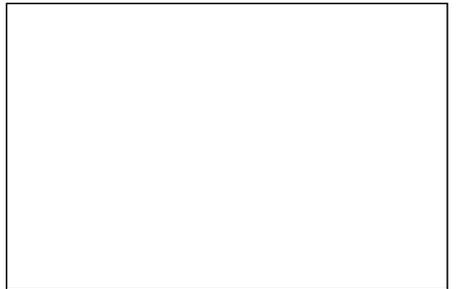
Terrain de base : marais

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

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

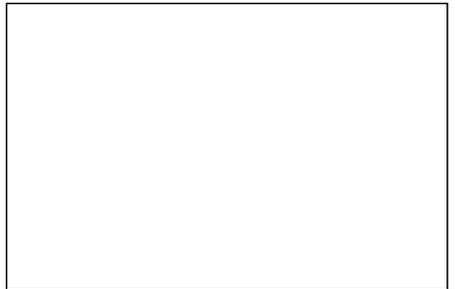


Terrain de base : marais
{B}

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

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

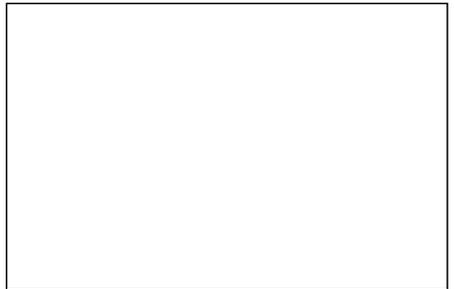


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

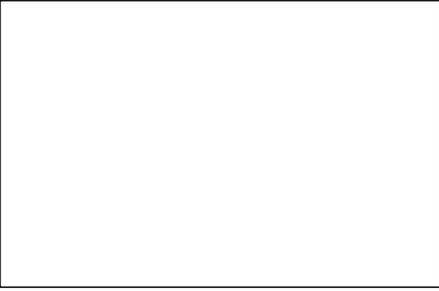


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

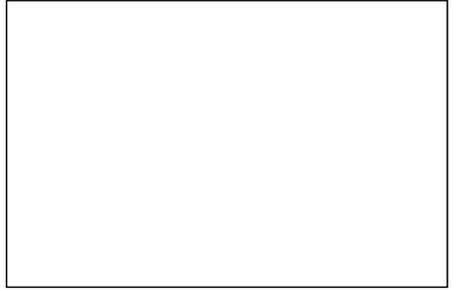


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka



Terrain

C

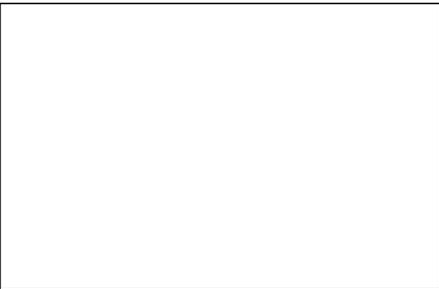
Le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Marais

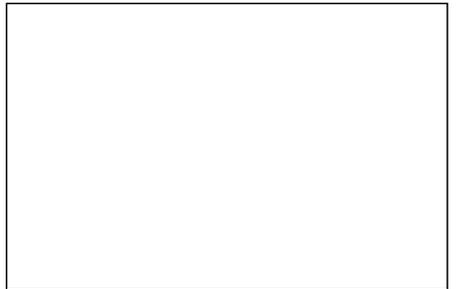


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



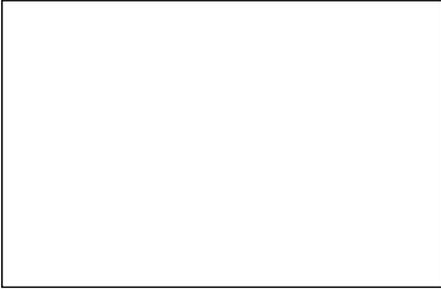
Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari



Terrain : porte

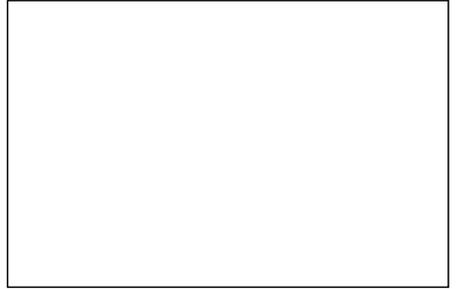
C

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



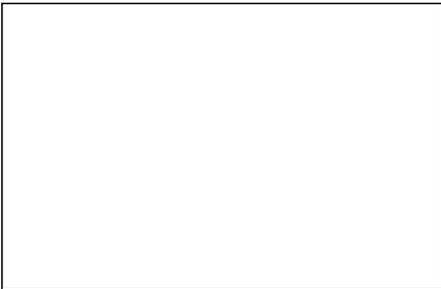
Terrain

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

Tombeau luxuriant



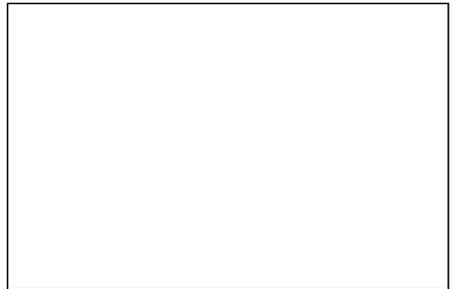
Terrain : marais et forêt

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

Usine de Mishra



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : L'Usine de Mishra devient une créature-artefact 2/2 Ouvrier spécialisé jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{T} : Une créature Ouvrier spécialisé ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana du voile

{1}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Chaque joueur se défausse 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

Dévorer la chair

{1}{B}

Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature, puis il gagne un nombre de point de vie égal à l'endurance de cette créature.

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

Dislocation

{1}{BP}{BP}

Éphémère

U

{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

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

Salve obscure

{B}

Éphémère

U

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
Dragage 3 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez mettre exactement trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans votre main depuis votre cimetière. Sinon, piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatale glissade

{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
Morbidité ? Cette créature gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour à la place si une créature est morte ce tour-ci.

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

Décomposition abrupte

{B}{G}

Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

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

Arène phyrexiane

{1}{B}{B}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cauchemar récurrent

{2}{B}

Enchantement

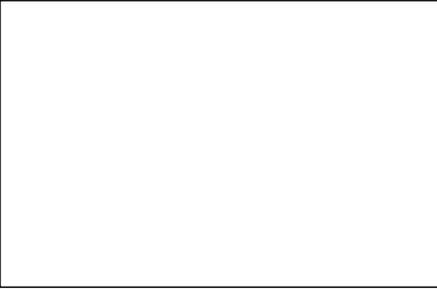
R

Sacrifiez une créature, renvoyez le Cauchemar récurrent dans la main de son propriétaire : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière surpeuplé

{1}{B}



Enchantement

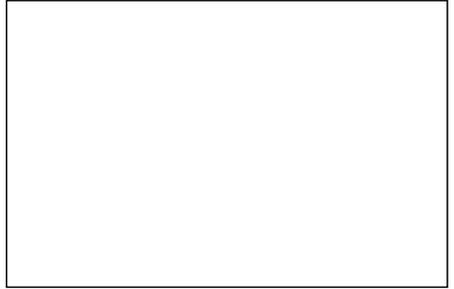
R

Au début de votre entretien, si vous avez au moins quatre cartes de créature dans votre cimetière, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de la tombe

{1}{B}{B}{B}



Enchantement

M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, chaque autre joueur sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connexions avec la pègre

{1}{B}{B}



Enchantement : aura

R

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté a « {T}, payez 1 point de vie : Piochez une carte. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibliothèque sylvestre

{1}{G}



Enchantement

R

Au début de votre étape de pioche, vous pouvez piocher deux cartes supplémentaires. Si vous faites ainsi, choisissez deux cartes de votre main que vous avez pioché ce tour-ci. Pour chacune de ces cartes, payez 4 points de vie ou mettezla carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

