

Agent des Moires

{1}{B}{B}

Créature : humain et assassin

R

Contact mortel

Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible l'Agent des Moires, chaque adversaire sacrifie une créature.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheur de l'abysse

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

Créature : démon

M

Vol

Morbidité ? Au début de chaque étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, détruisez une créature non-Démon ciblée.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier noir

{B}{B}

Créature : humain et chevalier

U

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

Protection contre le blanc (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de blanc.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire

{1}{B}{B}

Créature : vampire et shaman

U

Vol

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu follet {B}



Créature : esprit R

Vol

{B} : Régénérez le Feu follet.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorgone de Xathrid {5}{B}



Créature : gorgonoïde R

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

{2}{B}, {T} : Mettez un marqueur « pétrification » sur la créature ciblée. Elle acquiert le défenseur et devient un artefact incolore en plus de ses autres types. Ses capacités activées ne peuvent pas être activées. (Une créature avec le défenseur ne peut pas attaquer.)

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorgone aux souvenirs {3}{B}{B}



Créature : gorgonoïde U

Contact mortel

{5}{B}{B} : Monstruosité 1. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

Quand la Gorgone aux souvenirs devient monstrueuse, détruisez une créature non-gorgonoïde ciblée qu'un adversaire contrôle.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hythonia la Cruelle {4}{B}{B}



Créature légendaire : gorgonoïde M

Contact mortel

{6}{B}{B} : Monstruosité 3. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

Quand Hythonia la Cruelle devient monstrueuse, détruisez toutes les créatures non-gorgonoïde.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kalitas, chef de sang des Ghet

{5}{B}{B}

Créature légendaire : vampire et guerrier **M**

{B}{B}{B}, {T} : Détruisez une créature ciblée. Si cette créature meurt de cette manière, créez un jeton de créature noire Vampire. Sa force est égale à la force de cette créature et son endurance est égale à l'endurance de cette créature.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciatrice elfe

{2}{G}

Créature : elfe et druide **U**

Quand l'Annonciatrice elfe arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'elfe, la révéler, puis mélanger votre bibliothèque et mettre cette carte au-dessus d'elle.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan des tombes

{4}{B}{B}

Créature : géant **M**

Contact mortel

À chaque fois que le Titan des tombes arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, créez deux jetons de créature 2/2 noire Zombie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascète troll

{1}{G}{G}

Créature : troll et shaman **R**

Défense talismanique

{1}{G} : Régénérez l'Ascète troll.

3/2

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

Chasseur révérend {2}{G}



Créature : humain et archer R
 Quand le Chasseur révérend arrive sur le champ de bataille, mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à votre dévotion au vert sur lui. (Chaque {G} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au vert.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sculptée {1}{G}{G}



Créature : esprit U
 Défenseur
 Quand la Cariatide sculptée arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cocatrix {3}{G}{G}



Créature : cocatrix P
 Vol
 À chaque fois que le Cocatrix bloque ou devient bloqué par une créature non-mur, détruisez cette créature à la fin du combat.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse arboricole {2}{G}{G}{G}



Créature : géant R

Portée
 {3}{G}{G}{G} : Monstruosité 3. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)
 Quand le Colosse arboricole devient monstrueux, détruisez une créature avec le vol ciblée qu'un adversaire contrôle.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des horizons lointains {2}{G}



Créature : elfe et druide C

Quand l'Elfe des horizons lointains arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des bois {2}{G}



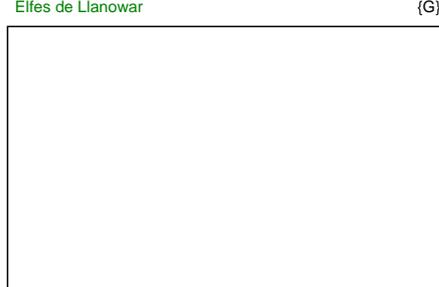
Créature : elfe et éclairé C

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

Elfes de Llanowar {G}



Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre primordiale

{X}{G}{G}

Créature : hydre

M

L'Hydre primordiale arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

Au début de votre entretien, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Hydre primordiale.

L'Hydre primordiale a le piétinement tant qu'elle a au moins dix marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lierre grimpe-porte

{1}{G}

Créature : plante

C

Défenseur

Quand le Lierre grimpe-porte arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de porte, la révéler, la mettre dans votre main puis mélanger.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Force

{3}{G}

Créature : incarnation

U

Piétinement

Tant que La Force est dans votre cimetière et que vous contrôlez une forêt, les créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de racines

{1}{G}

Créature : plante et mur

C

Défenseur

Mettez un marqueur -0/-1 sur le Mur de racines : Ajoutez {G}. N'activez cette capacité qu'une seule fois par tour.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}



Créature : elfe et druide C
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nyléa, déesse de la Chasse {3}{G}



Créature-enchantement légendaire : dieu M
 Indestructible
 Tant que votre dévotion au vert est inférieure à cinq, Nyléa n'est pas une créature.
 Les autres créatures que vous contrôlez ont le piétinement.
 {3}{G} : Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Némésis des mortels {4}{G}{G}



Créature : serpent U

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte de créature dans votre cimetière.
 {7}{G}{G} : Monstruosité 5. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque carte de créature dans votre cimetière. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez cinq marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Satyre de faveur {1}{G}{G}



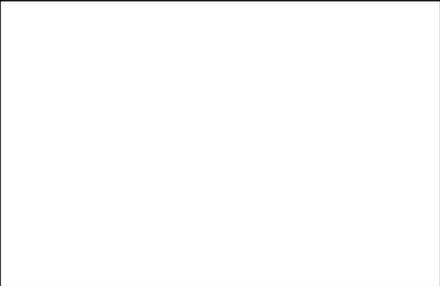
Créature-enchantement : satyre R

Flash
 Grâce {3}{G}{G} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)
 La créature enchantée gagne +4/+2.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrocorne kalonien {G}{G}

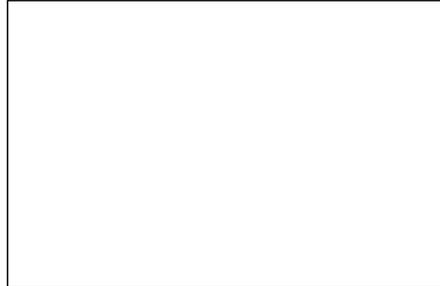


Créature : bête U

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheuse des terres sauvages {2}{B}{G}



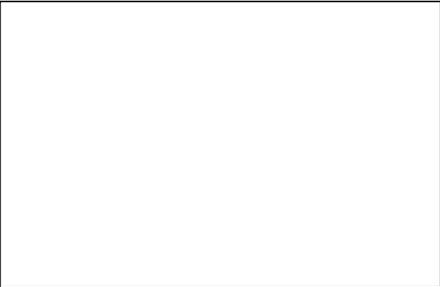
Créature : gorgonoïde R

À chaque fois qu'une autre créature meurt, regard 1.
(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)
{B} : La Faucheuse des terres sauvages acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.
{1}{G} : La Faucheuse des terres sauvages acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yeva, héraut de la Nature {2}{G}{G}



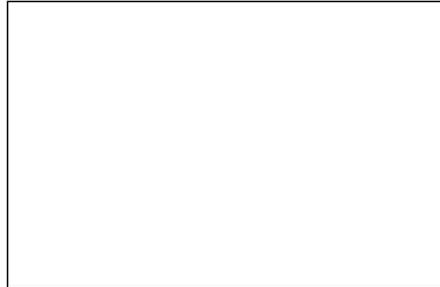
Créature légendaire : elfe et shaman R

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
Vous pouvez lancer des cartes de créature vertes comme si elles avaient le flash.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorgone de Korozda {3}{B}{G}



Créature : gorgonoïde U

Contact mortel
{2}, retirez un marqueur +1/+1 d'une créature que vous contrôlez : Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jarad, seigneurliche des Golgari

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

Créature légendaire : zombie et elfe **M**

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

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

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relieuse de Pharika

{3}{B}{G}

Créature : gorgonoïde **U**

Quand la Relieuse de Pharika arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature ou d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeglaneur

{3}{BG}{BG}{BG}

Créature : insecte et horreur **R**

Piétinement

Au début de votre étape de fin, renvoyez dans votre main toutes les cartes de créature de votre cimetière qui y ont été mises depuis le jeu ce tour-ci.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane ritmort

{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

Commandement profane

{X}{B}{B}

Rituel

R

Choisissez deux ?

? Un joueur ciblé perd X points de vie.

? Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

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

? Jusqu'à X créatures ciblées acquièrent la peur jusqu'à la fin du tour. (Elles ne peuvent pas être bloquées excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Punition finale

{3}{B}{B}

Rituel

R

Un joueur ciblé perd un nombre de points de vie égal au nombre de blessures déjà infligée à ce joueur ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cousus ensemble

{B}{B}

Rituel

U

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

Seuil ? Renvoyez sur le champ de bataille cette carte depuis votre cimetière à la place si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortir de terre

{B}

Rituel

C

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieur ou égal à 3.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agrandir

{3}{G}{G}



Rituel

U

Une créature ciblée gagne +7/+7 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. Elle doit être bloquée ce tour-ci si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}



Rituel

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

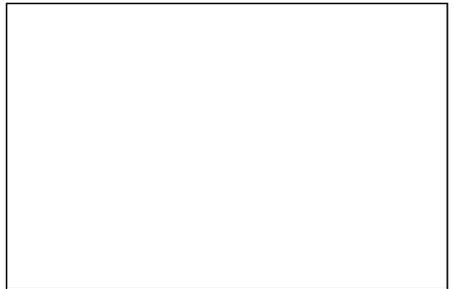
C

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

Moisissure rampante

{2}{G}{G}



Rituel

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard sylvestre

{1}{G}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvagerie prédatrice

{3}{G}{G}



Rituel

U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 jusqu'à la fin du tour. Chaque créature que vos adversaires contrôlent bloque ce tour-ci si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sapience naturaliste

{1}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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 révélez-les. Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière. Mélangez ensuite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard de granite

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



Rituel

R

Détruisez chaque permanent non-terrain ayant une valeur de mana inférieure ou égale à X.

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

Tombé // Relevé

{3}{B}



Rituel

U

Tombé

{3}{B}

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes

Relevé

{2}{G}

Renvoyez une carte ciblée de votre cimetière dans votre main

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

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



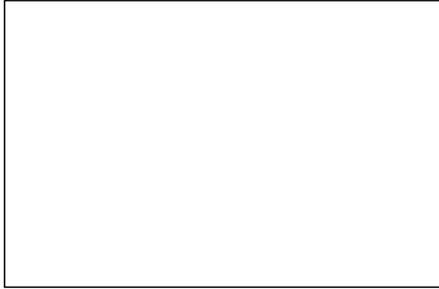
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



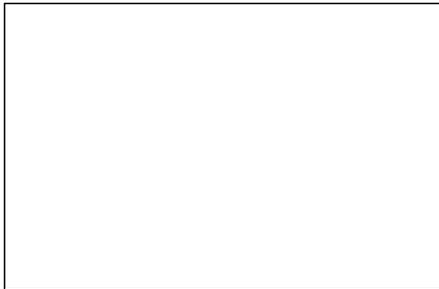
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



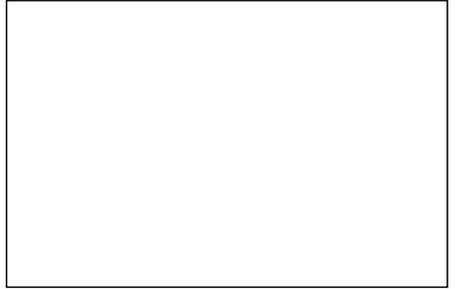
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



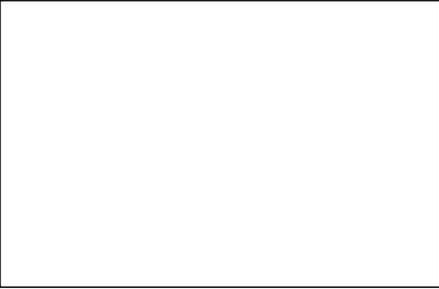
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



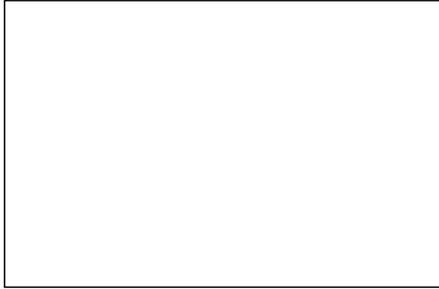
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



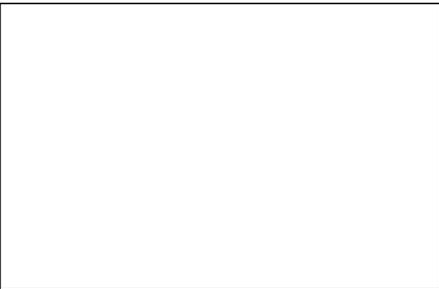
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



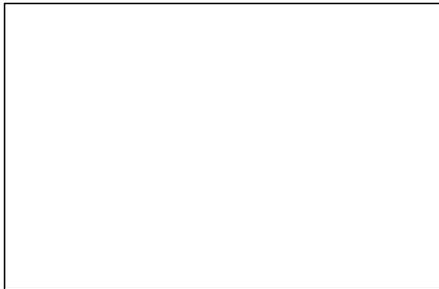
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Halliers tranquilles



Terrain

C

Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {G}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frontière tectonique



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

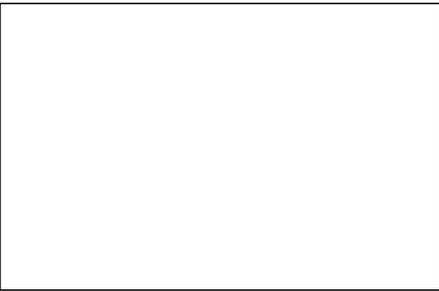


Terrain de base : marais
{B}

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

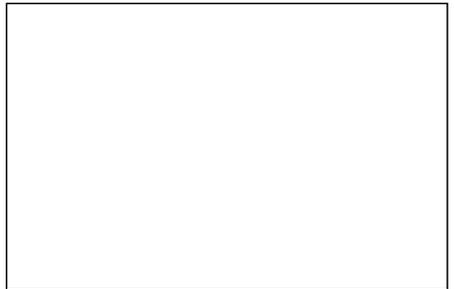


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

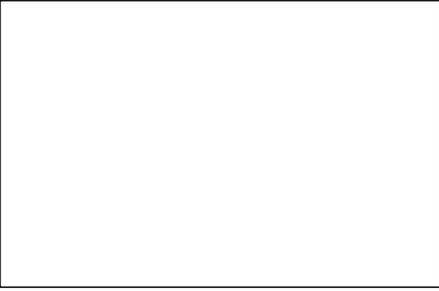


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

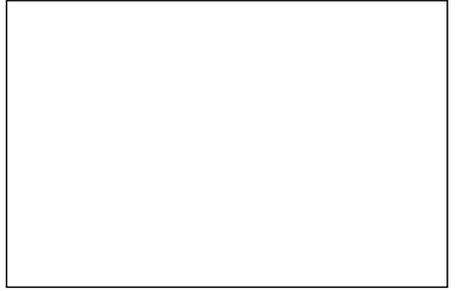


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

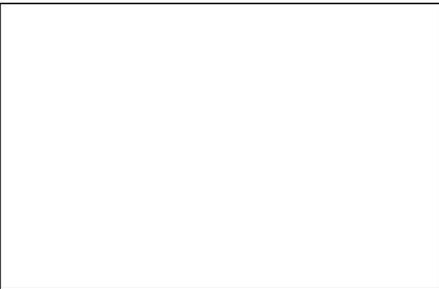


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

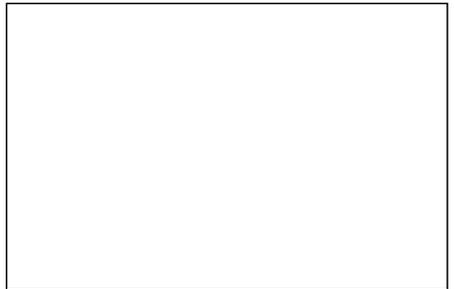


Terrain de base : marais
{B}

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

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais de Feuilleodor



Terrain

R

Au moment où le Palais de Feuilleodor arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'elfe de votre main. Si vous ne le faites pas, le Palais de Feuilleodor arrive sur le champ de bataille 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

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

Fouet d'Érébos

{2}{B}{B}



Artefact-enchantement légendaire

R

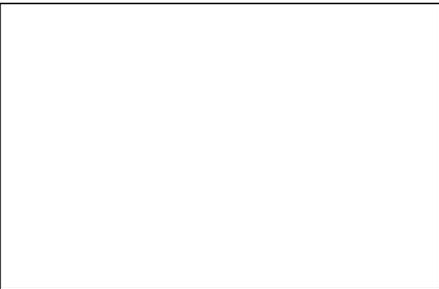
Les créatures que vous contrôlez ont le lien de vie.

{2}{B}{B}, {T} : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin. Si elle devait quitter le champ de bataille, exilez-la à la place de la mettre autre part. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}



Artefact : équipement

U

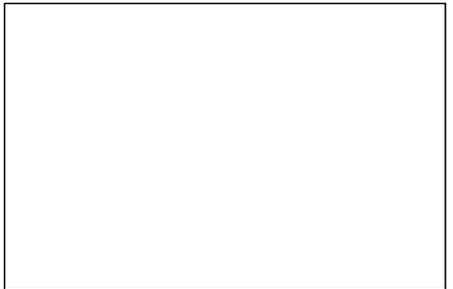
La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)

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

Arc de Nyléa

{1}{G}{G}



Artefact-enchantement légendaire

R

Les créatures attaquant que vous contrôlez ont le contact mortel.

{1}{G}, {T} : Choisissez l'un ?

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

? L'Arc de Nyléa inflige 2 blessures à une créature avec le vol ciblée.

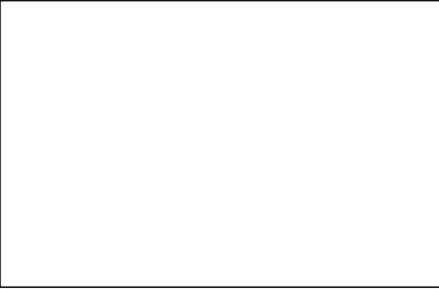
? Vous gagnez 3 points de vie.

? Mettez jusqu'à quatre cartes ciblées de votre cimetière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute du héros

{1}{B}{B}



Éphémère

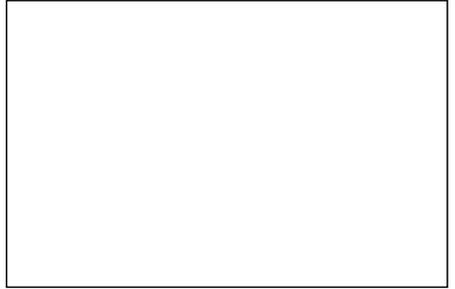
U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}



Éphémère

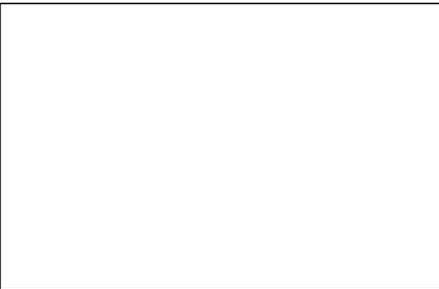
C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin

{1}{B}



Éphémère

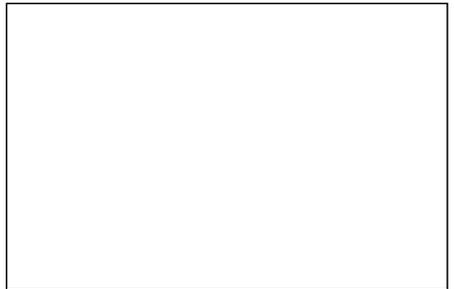
U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moisson des tombes

{2}{B}



Éphémère

C

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
Défuge

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur bannissement

{2}{B}

Éphémère

C

Détruisez la créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance du bois sauvage

{1}{G}

Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

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

Vignes bourgeonnantes

{2}{G}

Éphémère

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.
Déluge

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation sauvage

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Flash

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2.

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

Ressources gaspillées

{B}{G}

Enchantement

R

Sacrifiez un terrain : Ajoutez un mana de n'importe quel type que le terrain pouvait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

