

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

Blème des cryptes
{3}{B}

Créature : esprit
M

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

À chaque fois que vous engagez un marais pour du mana, ajoutez un {B} supplémentaire.

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

Boucher sans visage
{2}{B}{B}

Créature : cauchemar et horreur
P

Quand le Boucher sans visage arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée autre que le Boucher sans visage.

Quand le Boucher sans visage quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire la carte exilée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Érébos, dieu des Morts
{3}{B}

Créature-enchantement légendaire : dieu
M

Indestructible

Tant que votre dévotion au noir est inférieure à cinq, Érébos n'est pas une créature. Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie. {1}{B}, payez 2 points de vie : Piochez une carte.

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kokusho, l'étoile du soir
{4}{B}{B}

Créature légendaire : dragon et esprit
M

Vol

Quand Kokusho, l'étoile du soir meurt, chaque adversaire perd 5 points de vie. Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de points de vie perdus de cette manière.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hypnox
{8}{B}{B}{B}

Créature : cauchemar et horreur
R

Vol

Quand l'Hypnox arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, exilez toutes les cartes dans la main d'un adversaire ciblé. Quand l'Hypnox quitte le champ de bataille, renvoyez les cartes exilées dans la main de son propriétaire.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moissonneur d'âmes
{4}{B}{B}

Créature : démon
R

Contact mortel

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton meurt, vous pouvez piocher une carte.

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

Ange de la fatalité
{3}{W}



Créature : ange R

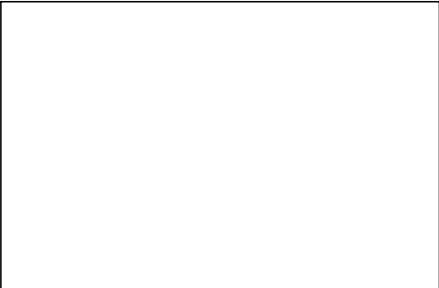
Vol

Quand l'Ange de la fatalité arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant de viscères
{B}



Créature : vampire et sorcier C

Sacrifiez une créature : Regard 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la restauration
{3}{W}



Créature : ange R

Flash

Vol

Quand l'Ange de la restauration arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une créature non-ange ciblée que vous contrôlez, puis renvoyer cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la sérénité
{4}{W}{W}{W}

Créature : ange
M

Vol

Quand l'Ange de la sérénité arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler jusqu'à trois autres créatures ciblées du champ de bataille et/ou cartes de créature des cimetières.

Quand l'Ange de la sérénité quitte le champ de bataille, renvoyez les cartes exilées dans les mains de leurs propriétaires.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de fielleux
{1}{W}{W}

Créature : humain et clerc
U

Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une autre créature ciblée.

Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte de la justice
{3}{W}{W}

Créature : archonte
R

Vol

Quand l'Archonte de la justice meurt, exilez un permanent ciblé.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enveloppeur de pierre
{2}{W}

Créature : gargouille
U

Flash
Vol

Quand l'Enveloppeur de pierre arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

Quand l'Enveloppeur de pierre arrive sur le champ de bataille, exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde-relique léonin

{W}{W}

Créature : chat et clerc

U

Quand le Garde-relique léonin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une cible, artefact ou enchantement.

Quand le Garde-relique léonin quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Primordial illumineur

{5}{W}{W}

Créature : avatar

R

Vigilance

Quand le Primordial illumineur arrive sur le champ de bataille, pour chaque adversaire, exilez jusqu'à une créature ciblée que ce joueur contrôle, et ce joueur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mangara de Corondor

{1}{W}{W}

Créature légendaire : humain et sorcier

R

{T} : Exilez Mangara de Corondor et un permanent ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan solaire

{4}{W}{W}

Créature : géant

M

Vigilance

À chaque fois que le Titan solaire arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur hâlé

{W}

Créature : humain et nomade et clerc

R

{W}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. N'activez que si un adversaire contrôle plus de terrains que vous.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divinité de la Fierté

{WB}{WB}{WB}{WB}{WB}

Créature : esprit et avatar

R

Vol, lien de vie

La Divinité de la Fierté gagne +4/+4 tant que vous avez au moins 25 points de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalière cendreuse

{4}{W}{W}{B}{B}

Créature : archonte

M

Vol

Quand la Cavalière cendreuse arrive sur le champ de bataille ou meurt, exilez un permanent ciblé.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hématobaron de Vizkopa

{3}{W}{B}

Créature : vampire

M

Lien de vie, protection contre le blanc et contre le noir

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

Tant que vous avez 30 points de vie ou plus et qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins, l'Hématobaron de Vizkopa gagne +6/+6 et a le vol.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vish Kal, arbitre de sang

{4}{W}{B}{B}

Créature légendaire : vampire

R

Vol, lien de vie

Sacrifiez une créature : Mettez X marqueurs +1/+1 sur Vish Kal, arbitre de sang, X étant la force de la créature sacrifiée.

Retirez tous les marqueurs +1/+1 de Vish Kal : Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque marqueur +1/+1 retiré de cette manière.

5/5

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

Ambition grandissante

{4}{B}

Rituel

R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque et mettez cette carte dans votre main. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, cherchez à la place deux cartes dans votre bibliothèque, mettez-les dans votre main, puis mélangez.
Flashback {7}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret de souffrance

{6}{B}{B}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées. Piochez une carte pour chaque créature détruite de cette manière.
Recyclage {3}{B}{B} ({3}{B}{B}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Quand vous recyclez le Décret de souffrance, toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Des cendres aux cendres

{1}{B}{B}

Rituel

U

Exilez deux créatures non-artefact ciblées. Des cendres aux cendres vous inflige 5 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur sinistre

{1}{B}{B}

Rituel

M

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez. Vous perdez 3 points de vie.

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

Expulsion impitoyable

{4}{W}{B}

Rituel

R

Choisissez l'un ?
? Exilez tous les artefacts.
? Exilez toutes les créatures.
? Exilez tous les enchantements.
? Exilez tous les planeswalkers.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justification

{1}{W}{B}

Rituel

R

Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse

Terrain : plaine et marais

R

{T} : Ajoutez {W} ou {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

Canyons serpentants

Terrain

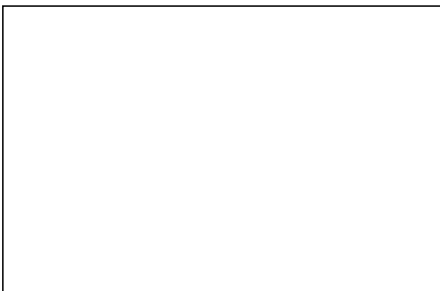
R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Vous pouvez lancer des sorts de créature ce tour-ci comme s'ils avaient le flash.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



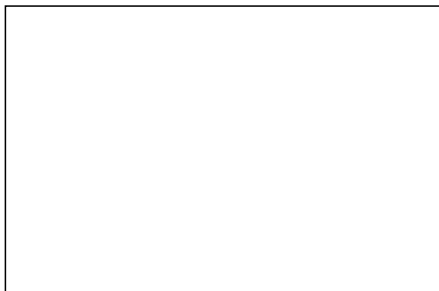
Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée



Terrain

R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ souillé



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie



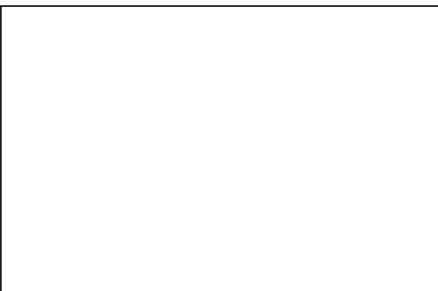
Terrain

M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éméria, la Ruine Céleste



Terrain

R

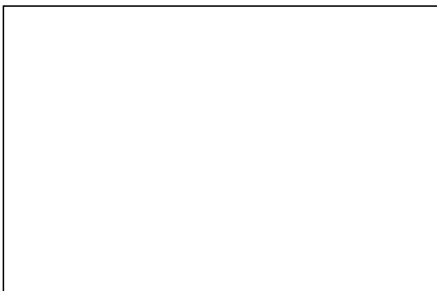
Éméria, la Ruine Céleste arrive sur le champ de bataille engagée.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins sept plaines, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière sur le champ de bataille.

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haut marché



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez une créature : Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse de Wöhlrajh



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{B}, {T} : Mettez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Havre kor



Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{W}, {T} : Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées par une créature attaquante ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe d'Ith



Terrain

U

{T} : Dégagez la créature attaquante ciblée. Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande fétide



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{WB}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{B} ou {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe mystificateur



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T} : Exilez une créature attaquante ciblée qu'un adversaire contrôle. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez-la sur le champ de bataille engagée, sous le contrôle de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



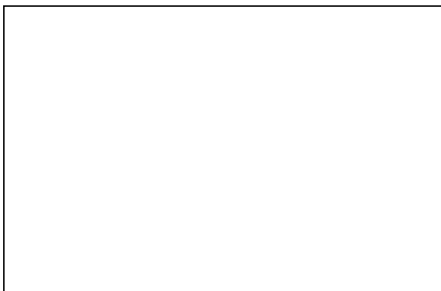
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



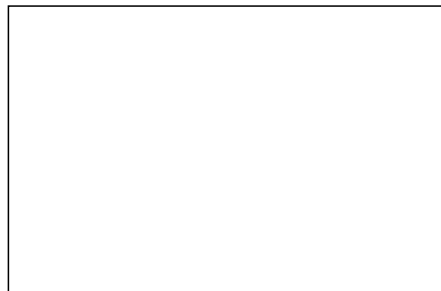
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



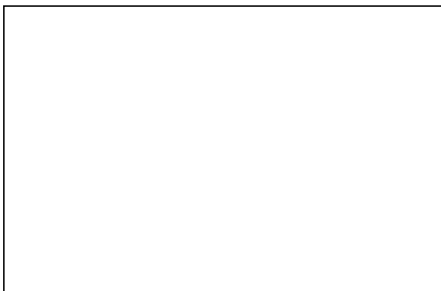
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



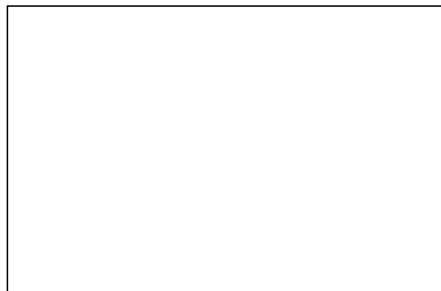
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais envahi par les sangsues



Terrain : marais

U

{T} : Ajoutez {B}.)

Le Marais envahi par les sangsues arrive sur le champ de bataille engagé.

{B}, {T} : Chaque adversaire perd 1 point de vie. N'activez que si vous contrôlez au moins deux permanents noirs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka



Terrain

C

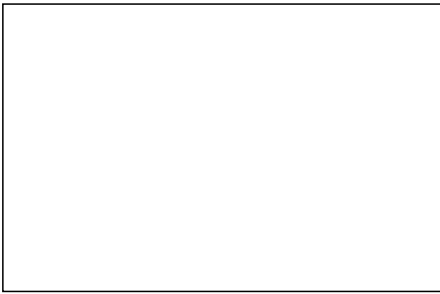
Le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Miren, le puits gémissant



Terrain légendaire

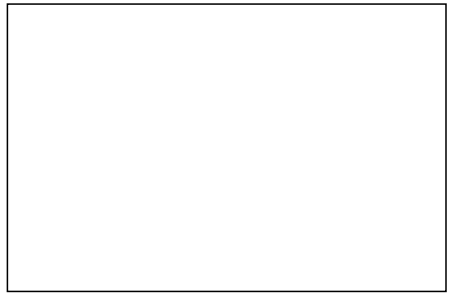
R

{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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine de Voilebrume



Terrain : plaine

U

{T} : Ajoutez {W}.

La Plaine de Voilebrume arrive sur le champ de bataille engagée.

{W}, {T} : Mettez une carte ciblée de votre cimetière au-dessous de votre bibliothèque. N'activez que si vous contrôlez au moins deux permanents blancs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scène de théâtre



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : La Scène de théâtre devient une copie d'un terrain ciblé, excepté qu'elle a cette capacité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie



Terrain : plaine et marais

R

Au moment où le Reliquaire impie 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

Temple de la fausse divinité



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du silence



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

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

Anneau solaire

{1}

Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton de Nin

{6}

Artefact

R

Au début de votre entretien, piochez une carte.

{T} : Le Bâton de Nin inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole du voyageur

{1}

Artefact

C

{2}, {T}, sacrifiez la Babiole du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cabinet du conjurateur

{5}

Artefact

R

Au début de votre étape de fin, vous pouvez exiler une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyer cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Orzhov
{2}

Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heaume de possession
{4}

Artefact

R

Vous pouvez choisir de ne pas dégager le Heaume de possession pendant votre étape de dégagement.

{2}, {T}, sacrifiez une créature : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée tant que vous contrôlez le Heaume de possession et que le Heaume de possession reste engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadran solaire de l'Infini
{2}

Artefact

R

{1}, {T} : Terminez le tour. N'activez que pendant votre tour. (Exilez tous les sorts et les capacités sur la pile. Défaussez-vous de cartes pour revenir à votre taille de main maximale. Les blessures disparaissent et les effets « ce tour » et « jusqu'à la fin du tour » se terminent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne de vie
{5}

Artefact

R

À chaque fois qu'une créature meurt, si une autre créature est sur le champ de bataille, renvoyez la première carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lotus doré

{5}

Artefact

R

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre indiciale d'Orzhov

{3}

Artefact

C

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.
{W}{B}, {T}, sacrifiez la Pierre indiciale d'Orzhov : Piochez une carte.

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

Résonateur strionique

{2}

Artefact

R

{2}, {T} : Copiez une capacité déclenchée ciblée que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana des Royaumes obscurs

{2}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

{-3} : Une créature ciblée gagne +X/+X ou -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

{-6} : Vous gagnez un emblème avec « Les marais que vous contrôlez ont '{T}' : Ajoutez {B}{B}{B}{B}.' »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condamnation

{W}

Éphémère

U

Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur vampirique

{B}

Éphémère

M

Cherchez dans votre bibliothèque une carte, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rendre à la poussière

{2}{W}{W}

Éphémère

U

Exilez une cible, artefact ou enchantement. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, vous pouvez exiler jusqu'à une autre cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

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

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

Défrichement phyrexian

{B}

Enchantement

U

{1}{B}, payez 2 points de vie : Renvoyez 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

Homage infernal

{B}{B}{B}

Enchantement

R

{2}, sacrifiez un permanent non-jeton : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contribution foncière

{W}

Enchantement

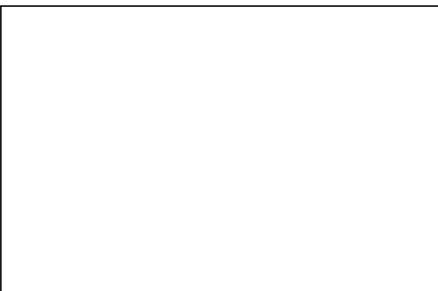
M

Au début de votre entretien, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien du martyr

{4}{W}{W}



Enchantement

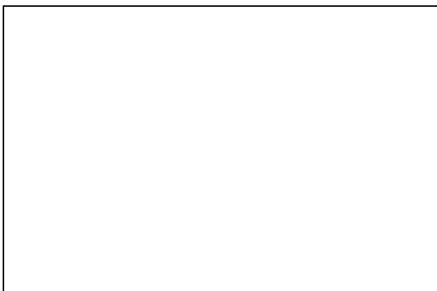
R

À chaque fois que le Lien du martyr ou qu'un autre permanent non-terrain que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, chaque adversaire sacrifie un permanent qui partage un type de carte avec lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glas des consignataires

{4}{WB}{WB}{WB}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renouvellement perpétuel

{2}{W}{W}



Enchantement

P

Jouez avec votre main révélée.

Si vous devez piocher une carte, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque à la place. Si c'est une carte de créature, mettez-la dans votre cimetière. Sinon, piochez cette carte.

À chaque fois qu'une créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez-la dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast