

Assembleur de mécanoptères
{6}

Créature-artefact : mécanoptère

R

Vol

Au début de votre entretien, si vous ne contrôlez pas de mécanoptère autre que l'Assembleur de mécanoptères, renvoyez l'Assembleur de mécanoptères dans la main de son propriétaire et créez cinq jetons de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

5/5

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

Machine guivréeinte
{6}

Créature-artefact : phyrexian et guivre

M

Contact mortel, lien de vie

Quand la Machine guivréeinte 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

Champion sanguinolent
{B}

Créature : humain et guerrier

R

Le Champion sanguinolent ne peut pas bloquer.

Saccage ? {1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille le Champion sanguinolent depuis votre cimetière.

N'activez que si vous avez attaqué ce tour-ci.

2/1

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

Boue mitotique
{4}{G}

Créature : limon
R

Quand la Boue mitotique meurt, mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 2/2 verte Limon. Ils ont « Quand cette créature neurt, mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 1/1 verte Limon. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloths déchaînés
{4}{G}{G}

Créature : bête
R

Piétinement
Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, créez un jeton de créature 4/4 verte Bête.

6/6

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

Mycoloth

{3}{G}{G}

Créature : fongus

R

Dévorement 2

Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte pour chaque marqueur +1/+1 sur le Mycoloth.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeur de Zendikar

{5}{G}{G}

Créature : élémental

M

Quand le Vengeur de Zendikar arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante pour chaque terrain que vous contrôlez.

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur chaque créature Plante que vous contrôlez.

5/5

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

Familier tonitrosophe

{1}{R}

Créature : kavru

C

Initiative

Les sorts noirs et les sorts verts que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Colère

{3}{R}

Créature : incarnation

U

Célérité

Tant que La Colère est dans votre cimetière et que vous contrôlez une montagne, les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skwi, nabab goblin

{2}{R}

Créature légendaire : goblin

U

Au début de votre entretien, vous pouvez renvoyer Skwi, nabab goblin depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Purphoros, dieu des Forges

{3}{R}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au rouge est inférieure à cinq, Purphoros n'est pas une créature.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, Purphoros inflige 2 blessures à chaque adversaire.

{2}{R} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée de la tanière du dragon

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

Créature : araignée

R

Portée

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, créez un jeton de créature 1/1 verte Insecte.

5/6

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

Génitrice dragonne

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

Créature : dragon

M

Vol

Au début de chaque entretien, créez un jeton de créature 1/1 rouge et verte Dragon avec le vol et dévorement 2.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frères fracassegang

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

Créature légendaire : goblin et artificier

M

{2}{B}, sacrifiez une créature : Chaque autre joueur sacrifie une créature.

{2}{R}, sacrifiez un artefact : Chaque autre joueur sacrifie un artefact.

{2}{G}, sacrifiez un enchantement : Chaque autre joueur sacrifie un enchantement.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glissa, la traîtresse

{B}{G}{G}

Créature légendaire : phyrexien 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

Mogis, dieu du Massacre
{2}{B}{R}

Créature-enchantement légendaire : dieu
M
Indestructible
Tant que votre dévotion au noir et au rouge est inférieure à sept, Mogis n'est pas une créature.
Au début de l'entretien de chaque adversaire, Mogis inflige 2 blessures à ce joueur à moins qu'il ne sacrifie une créature.

7/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pharika, déesse de l'Affliction
{1}{B}{G}

Créature-enchantement légendaire : dieu
M
Indestructible
Tant que votre dévotion au noir et au vert est inférieure à sept, Pharika n'est pas une créature.
{B}{G} : Exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière. Son propriétaire crée un jeton de créature-enchantement 1/1 noir et vert Serpent avec le contact mortel.

5/5

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

Prossh, pillard céleste de Kher
{3}{B}{R}{G}

Créature légendaire : dragon
M
Quand vous lancez ce sort, créez X jetons de créature 0/1 rouge Kobold appelés Kobolds de Castel Kher, X étant la quantité de mana dépensée pour le lancer.
Vol
Sacrifiez une autre créature : Prossh, pillard céleste de Kher gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

5/5

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

Thrinax bourgeonnant

{B}{R}{G}

Créature : lézard

U

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

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Xénagos, dieu de la Débauche

{3}{R}{G}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au rouge et au vert est inférieure à sept, Xénagos n'est pas une créature.

Au début du combat pendant votre tour, une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert la célérité et gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force de cette créature.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armée des damnés

{5}{B}{B}{B}

Rituel

M

Créez treize jetons de créature 2/2 noire Zombie engagés.

Flashback {7}{B}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Noirsoleil

{X}{B}{B}

Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le grand final

{4}{B}{B}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures, puis cherchez dans la bibliothèque d'un adversaire ciblé jusqu'à trois cartes de créature et mettez-les dans son cimetière. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Noirsoleil

{X}{B}{B}

Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez 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

Portée du kodama

{2}{G}

Rituel : arcane

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez 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

Portée du kodama

{2}{G}

Rituel : arcane

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez 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

Temps du besoin

{1}{G}

Rituel

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voir ce qui n'est pas écrit

{4}{G}{G}

Rituel

M

Révélez les huit cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi elles. Mettez le reste dans votre cimetière.

Férocité ? Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, vous pouvez mettre sur le champ de bataille deux cartes de créature au lieu d'une.

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

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

Zénith de Rougesoleil

{X}{R}

Rituel

R

Le Zénith de Rougesoleil inflige X blessures à n'importe quelle cible. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir, exilez-la à la place. Mélangez le Zénith de Rougesoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard de granit

{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

Ville d'effroi

{B}{R}

Rituel

R

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tornade sauvage

{X}{R}{G}

Rituel

U

La Tornade sauvage inflige X blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbre des Récits

Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bois souillé



Terrain

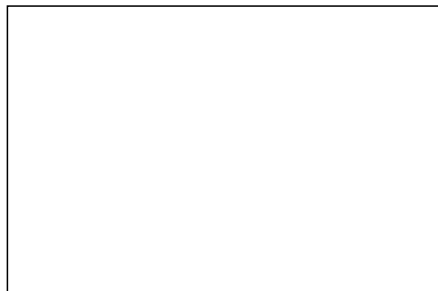
U

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Castel Kher



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{R}, {T} : Créez un jeton de créature 0/1 rouge Kobold appelé Kobolds de Castel Kher.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caldeira de Darigaaz



Terrain : repaire

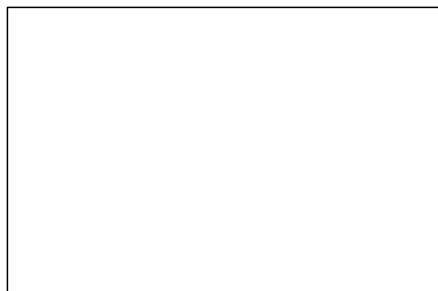
U

Quand la Caldeira de Darigaaz arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne renvoyiez un terrain non-repaire que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

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

Caveau des chuchotements



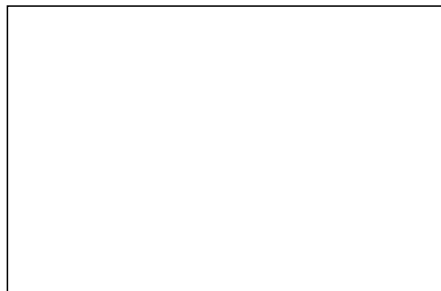
Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {B}.

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

Cavernes du Sacrifice



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain



Terrain

R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana



Terrain

M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Dépression de jungle



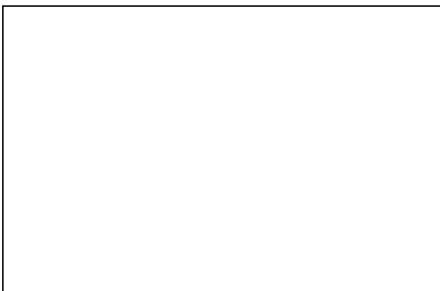
Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



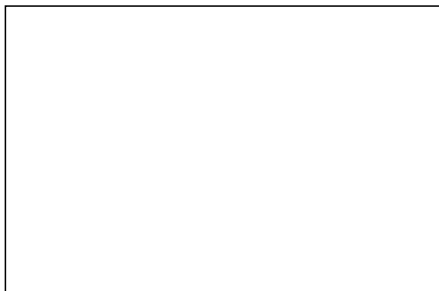
Terrain

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

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 de Karpluse



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garenne au Loup de Kessig



Terrain

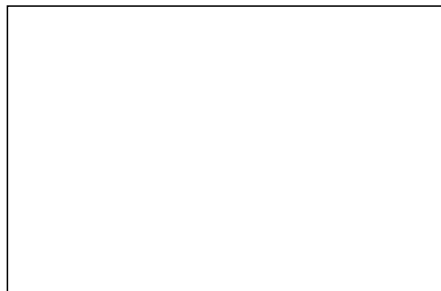
R

{T} : Ajoutez {C}.

{X}{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +X/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hautes terres rocailleuses



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'abandon



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 {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la malice



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 {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la maladie



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 {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres sauvages



Terrain

U

Les Terres sauvages arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



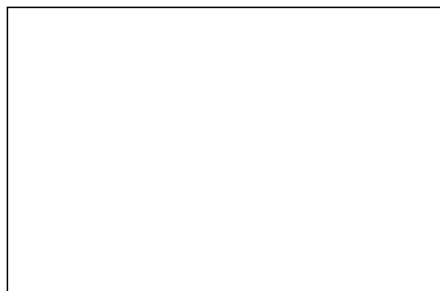
Terrain : marais et forêt

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

Verger exotique



Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain que votre adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}

Artefact

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Golgari

{2}

Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}

Artefact : équipement

R

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

Cachet de Gruul

{2}

Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Rakdos{2}

ArtefactU

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique{3}

ArtefactR

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair{2}

Artefact : équipementU

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne{1}

Artefact : équipementU

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

Garruk, prédateur du zénith

{5}{B}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk

M

{+1} : Détruisez un autre planeswalker ciblé.

{+1} : Créez un jeton de créature 3/3 noire Bête avec le contact mortel.

{-3} : Détruisez une créature ciblée. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à son endurance.

{-8} : Un adversaire ciblé gagne un emblème avec « À chaque fois qu'une créature vous attaque, elle gagne +5/+5 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. »
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corde d'adjuration

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

Éphémère

R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Xénagos, le Fêtard

{2}{R}{G}

Planeswalker légendaire : Xénagos

M

{+1} : Ajoutez X manas dans n'importe quelle combinaison de {R} et/ou de {G}, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

{+0} : Créez un jeton de créature 2/2 rouge et verte Satyre avec la célérité.

{-6} : Exilez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes de créature et/ou de terrain parmi elles.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage

{2}{G}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur matérialiste

{G}



Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutation d'artefact

{R}{G}



Éphémère

R

Détruisez un artefact ciblé. Il ne peut pas être régénéré. Créez X jetons de créature 1/1 verte Saprobionte, X étant la valeur de mana de cet artefact.

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

Putréfier

{1}{B}{G}



Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Ils ne peuvent pas être régénérés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}

Éphémère

M

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vies parallèles

{3}{G}

Enchantement

M

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don primitif

{5}{G}

Enchantement

M

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, créez un jeton de créature 3/3 verte bête.

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, mettez trois marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zone d'éveil

{2}{G}

Enchantement

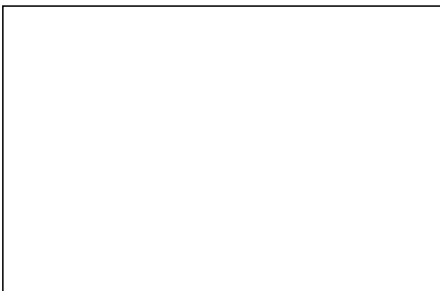
R

Au début de votre entretien, vous pouvez créer un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécrogénèse

{B}{G}



Enchantement

U

{2} : Exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière. Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de la moisson de mort

{2}{B}{G}



Enchantement

U

Morbidité ? Au début de chaque étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, vous pouvez piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast