Âme de la Nouvelle Phyrexia {6}

Créature-artefact : phyrexian et avatar M

Piétinement
{5} : Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
{5}, exilez l'Âme de la Nouvelle Phyrexia depuis votre cimetière : Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux des nécropoles {7}{B}{B}

Créature : démon R

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Vol
{X}, {T}, exilez X cartes de votre cimetière : Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer d'acier {6}

Créature-artefact : dragon R

Vol
{2} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
{X} : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana de X dont le contrôleur a subi des blessures de combat par cette créature ce tour-ci. N'activez qu'une seule fois par tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fossoyeur {3}{B}

Créature : zombie U

Quand le Fossoyeur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Persécuteur indulgent {3}{B}{B}

Créature : démon R

Vol
Au début de votre entretien, piochez une carte à moins qu'un adversaire ciblé ne sacrifie une créature ou ne paie 3 points de vie.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ob Nixilis, libéré de ses chaînes {4}{B}{B}

Créature légendaire : démon R

Vol, piétinement
À chaque fois qu'un adversaire cherche dans sa bibliothèque, ce joueur sacrifie une créature et perd 10 points de vie.
À chaque fois qu'une autre créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Ob Nixilis, libéré de ses chaînes.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme de Zendikar {4}{G}{G}

Créature : avatar M

Portée
{3}{G}{G} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.
{3}{G}{G}, exilez l'Âme de Zendikar depuis votre cimetière : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme des moissons {4}{G}{G}

Créature : élémental R

Piétinement
À chaque fois qu'une autre créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

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

Araignée fouettesoie {3}{G}{G}

Créature : araignée R

Portée
{X}{G}{G} : L'Araignée fouettesoie inflige X blessures à chaque créature avec le vol.

2/7

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage du reboisement {2}{G}

Créature : elfe et shamane U

Quand cette créature arrive, vous pouvez détruire une cible, artefact ou enchantement.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Émerveillement {3}{U}

Créature : incarnation R

Vol
Tant que L'Émerveillement est dans votre cimetière et que vous contrôlez une île, les créatures que vous contrôlez ont le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}

Créature : humain et shamane 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

Aruspice sultaï {2}{B}{G}{U}

Créature : Snake Shaman U

Quand l'Aruspice sultaï arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avemain plumeglace {G}{U}

Créature : oiseau et shamane U

Vol
Mue {1}{G}{U} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)
Quand l'Avemain plumeglace est retourné face visible, vous pouvez renvoyer une autre créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chimère de l'horizon {2}{G}{U}

Créature : chimère U

Flash
Vol, piétinement
À chaque fois que vous piochez une carte, vous gagnez 1 point de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briffaud céleste des Simic {5}{G}{U}

Créature : léviathan R

Vol, piétinement
Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clavelade prédatrice {1}{G}{U}

Créature : bête U

Vol
À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez détruire un artefact ciblé ou un enchantement ciblé que ce joueur contrôle.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coatl ailé {1}{G}{U}

Créature : serpent C

Flash
Vol, contact mortel

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Edric, maître espion de Trest {1}{G}{U}

Créature légendaire : elfe et gredin R

À chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat à l'un de vos adversaires, son contrôleur peut piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damia, sage de pierre {4}{B}{G}{U}

Créature légendaire : gorgonoïde et sorcier M

Contact mortel
Sautez votre étape de pioche.
Au début de votre entretien, si vous avez moins de sept cartes en main, piochez un nombre de cartes égal à la différence.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escogriffe fongoïde {4}{B}{G}{U}

Créature : fongus et bête R

Piétinement
À chaque fois que l'Escogriffe fongoïde inflige des blessures à un adversaire, vous piochez une carte et cet adversaire se défausse d'une carte.

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Mimique progéniteur {4}{G}{U}

Créature : changeforme M

Vous pouvez faire la que le Mimique progéniteur arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté qu'il a « Au début de votre entretien, si cette créature n'est pas un jeton, créez un jeton qui est une copie de cette créature. »

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meurtrisseur de Sagu {4}{G}{U}

Créature : bête R

Piétinement, défense talismanique
Mue {3}{G}{U} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de noirfiel {2}{GU}{GU}{GU}

Créature : horreur R

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Dégagez toutes les créature vertes et/ou bleues que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle annelé {G}{U}

Créature : Snake Elf Druid **C**

Quand l'Oracle annelé arrive sur le champ de bataille, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez cette carte dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rakshasa pourvoyeur de mort {B}{G}

Créature : démon **R**

{B}{G} : Le Rakshasa pourvoyeur de mort gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
{B}{G} : Régénérez le Rakshasa pourvoyeur de mort.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prophétesse de Kruphix {3}{G}{U}

Créature : humain et sorcier **R**

Dégagez toutes les créatures et tous les terrains que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.
Vous pouvez lancer des cartes de créature comme si elles avaient le flash.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur liche de Kheru {3}{B}{G}{U}

Créature : zombie et sorcier **R**

Au début de votre entretien, vous pouvez payer {2}{B}. Si vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature choisie au hasard depuis votre cimetière. Elle acquiert le vol, le piétinement et la célérité. Exilez cette carte au début de votre prochaine étape de fin. Si elle devait quitter le champ de bataille, exilez-la à la place de la mettre autre part.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vizir rakshasa {2}{B}{G}{U}

Créature : démon R

À chaque fois qu'au moins une carte est mise en exil depuis votre cimetière, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur le Vizir rakshasa.

4/4

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

Vorosh, le chasseur {3}{B}{G}{U}

Créature légendaire : dragon R

Vol
À chaque fois que Vorosh, le chasseur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{G}. Si vous faites ainsi, mettez six marqueurs +1/+1 sur Vorosh.

6/6

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

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

Malédiction du pourceau {X}{U}{U}

Rituel **R**

Exilez X créatures ciblées. Pour chaque créature exilée de cette manière, son contrôleur crée un jeton de créature 2/2 verte Sanglier.

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

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

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

Richesse abominable {X}{B}{G}{U}

Rituel R

Un adversaire ciblé exile les X cartes du dessus de sa bibliothèque. Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts avec une valeur de mana inférieure ou égale à X parmi elles sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résultats inattendus {2}{G}{U}

Rituel R

Mélangez votre bibliothèque, puis révélez la carte du dessus. Si c'est une carte non-terrain, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille et renvoyer les Résultats inattendus dans la main de leur propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées

Terrain R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle ternie

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. La Citadelle ternie vous inflige 3 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de Boisépine

Terrain C

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

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

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

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

Côte de la Yavimaya

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île souillée

Terrain U

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

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

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

Marigot lugubre

Terrain **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais opulent

Terrain U

Le Palais opulent arrive sur le champ de bataille engagé.

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

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

Rivière souterraine

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vous inflige 1 blessure.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la tromperie

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 {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}{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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Dimir {2}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Simic {2}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Golgari {2}

Artefact C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau du péril {4}

Artefact M

{5}, {T}, exilez le Caveau du péril : Exilez tous les permanents non-terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaudière à peste {3}

Artefact R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « peste » sur la Chaudière à peste.
{1}{B}{G} : Mettez un marqueur « peste » sur la Chaudière à peste ou retirez-lui un marqueur « peste. »
Quand la Chaudière à peste a au moins trois marqueurs « peste » sur elle, sacrifiez-la. Si vous faites ainsi, détruisez tous les permanents non-terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair {2}

Artefact : équipement U

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

Disque de Nevinyrral {4}

Artefact R

Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.
{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique {3}

Artefact R

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

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

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

Toupie de divination du sensei {1}

Artefact U

{1} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.
{T} : Piochez une carte et mettez ensuite la Toupie de divination du sensei au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entaille meurtrière {4}{B}

Éphémère U

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège à invocation {4}{G}{G}

Éphémère : piège R

Si un sort de créature que vous avez lancé ce tour-ci a été contrecarré par un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôlait, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.
Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi celles-ci. Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

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

Pongidification {U}

Éphémère U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Grand singe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lointain // Distant {1}{U}

Éphémère U

Lointain
{1}{U}
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Distant
{2}{B}
Un joueur ciblé sacrifie une créature.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascendance sultaï {B}{G}{U}

Enchantement R

Au début de votre entretien, surveillez 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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast