

Liliana, guérisseuse hérétique

{1}{B}{B}

Créature légendaire : humain et clerc

M

Lien de vie

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, exilez Liliana, guérisseuse hérétique, puis renvoyez-la sur le champ de bataille transformée sous le contrôle de son propriétaire. Si vous le faites, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon de profanation

{2}{B}{B}

Créature : démon

R

Vol

Au début de chaque combat, n'importe quel adversaire peut sacrifier une créature. Si un joueur fait ainsi, engagez le Démon de profanation et mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher de Malakir

{5}{B}{B}

Créature : vampire et guerrier

R

Vol

À chaque fois que le Boucher de Malakir ou qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire sacrifie une créature.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon de Xathrid

{3}{B}{B}

Créature : démon

M

Vol, piétinement

Au début de votre entretien, sacrifiez une créature autre que le Démon de Xathrid, puis chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal à la force de la créature sacrifiée. Si vous ne pouvez pas sacrifier de créature, engagez le Démon de Xathrid et vous perdez 7 points de vie.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheur de l'abysse

{3}{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

Hurlegueule

{4}{B}

Créature : élémental

U

Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)

Quand le Hurlegueule arrive sur le champ de bataille, détruisez la créature non-artefact, non-noire ciblée.

Évocation {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'invocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/2

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

Persécuteur abyssal

{2}{B}{B}

Créature : démon

M

Vol, piétinement

Vous ne pouvez pas gagner la partie et vos adversaire ne peuvent pas la perdre.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaie de Nel Toth
{5}{B}{B}

Créature : zombie et dragon
R

Vol

Vous pouvez lancer la plaie de Nel Toth depuis votre cimetière en payant {B}{B} et en sacrifiant deux créatures à la place de payer son coût de mana.

6/6

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

Régente portemort
{5}{B}{B}

Créature : dragon
R

Vol

Quand la Régente portemort arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancée depuis votre main et qu'il y a au moins cinq autres créatures sur le champ de bataille, détruisez toutes les autres créatures.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleuse de sang
{4}{B}{B}

Créature : vampire
U

Vol

Au moment où le Voleuse de sang arrive sur le champ de bataille, retirez tous les marqueurs de tous les permanents. La Voleuse de sang arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque marqueur retiré de cette manière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}

Créature : Snake Shaman

C

Sacrifiez l'&#039;Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascète troll

{1}{G}{G}

Créature : troll et shaman

R

Défense talismanique  
{1}{G} : Régénérez l'&#039;Ascète troll.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciatrice elfe

{2}{G}

Créature : elfe et druide

U

Quand l'&#039;Annonciatrice elfe arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'&#039;elfe, la révéler, puis mélanger votre bibliothèque et mettre cette carte au-dessus d'&#039;elle.  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

1/2

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

Bouquetin défricheur

{4}{G}{G}

Créature : bouquetin

R

À chaque fois que le Bouquetin défricheur attaque, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse caméléon

{2}{G}{G}

Créature : changeforme

R

Changeforme (Cette carte a tous les types de créature.)  
Protection contre le noir  
{2}{G}{G} : Le Colosse caméléon gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant sa force.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carlafide sylvestre

{1}{G}

Créature : plante

R

Défenseur, défense talismanique  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire viridien

{1}{G}

Créature : phyrexien et elfe et éclairé

C

Quand l'Émissaire viridien meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empathe farouche

{2}{G}

Créature : elfe

C

Quand cette créature arrive, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature ayant une valeur de mana supérieure ou égale à 6, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon nécrophage	{1}{G}
<div></div> <p>Créature : limon <span style="float: right;">R</span></p> <p>{G} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c&amp;#039;était une carte de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et vous gagnez 1 point de vie.</p>	
<div>2/2</div>	
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

Magie 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

Primordial sylvestre

{5}{G}{G}

Créature : avatar

R

Portée

Quand le primordial sylvestre arrive sur le champ de bataille, pour chaque adversaire, détruisez un permanent non-créature ciblé que ce joueur contrôle. Pour chaque permanent détruit de cette manière, cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt et mettez cette carte sur le champ de bataille engagée. Puis mélangez.

6/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Térastodon

{6}{G}{G}

Créature : éléphant

R

Quand le Térastodon arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire jusqu'à trois permanents non-créature ciblés. Pour chaque permanent mis dans un cimetière de cette manière, son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel

{1}{G}{G}

Créature : humain et shaman

U

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile grand chêne

{5}{G}

Créature : sylvin

U

Flash

Portée

Quand le Vigile grand chêne arrive sur le champ de bataille, les créatures qu'un joueur ciblé contrôle gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Dégagez-les.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zélateur viridien

{G}{G}

Créature : elfe et guerrier

R

{1}{G}, Sacrifiez le Zélateur viridien : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

2/1

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

Vanneur du vide

{9}

Créature : eldrazi

M

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts avec une valeur de mana paire.

Vos adversaires ne peuvent pas bloquer avec des créatures avec une valeur de mana paire.

11/9

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.

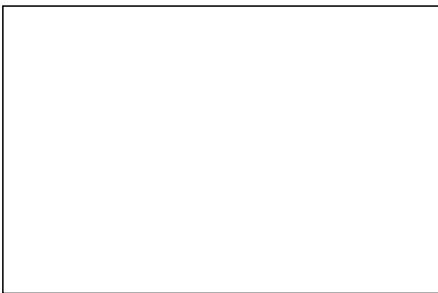
2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Mage des haies mégère

{2}{BG}



Créature : mégère et shaman

U

Quand le Mage des haies mégère arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux marais, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé se défausse d'une carte.

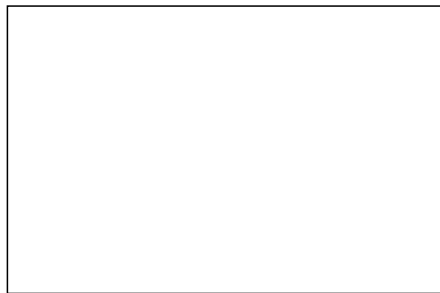
Quand le Mage des haies mégère arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux forêts, vous pouvez mettre une carte ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

2/2

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

Meren du clan Nel Toth

{2}{B}{G}



Créature légendaire : humain et shaman

R

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, vous gagnez un marqueur « expérience ».

Au début de votre étape de fin, choisissez une carte de créature ciblée dans votre cimetière. Si la valeur de mana de cette carte est inférieure ou égale au nombre de marqueurs « expérience » que vous avez, renvoyez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez-la dans votre main.

3/4

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

Trafiquant d'esprits

{3}{B}{G}

Créature : bête

R

À chaque fois que le Trafiquant d'esprits inflige des blessures à une créature, mettez un marqueur +1/+1 sur le Trafiquant d'esprits.

{B}: Régénérez le Trafiquant d'esprits.

{G}: Le Trafiquant d'esprits devient de la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brimades

{2}{B}

Rituel

U

Choisissez deux cartes de créature ciblées dans votre cimetière. Sacrifiez une créature. Si vous faites ainsi, renvoyez, engagées, les cartes choisies sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll de Lotleth

{B}{G}

Créature : zombie et troll

R

Piétinement

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

{B} : Régénérez le Troll de Lotleth.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}

Rituel

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pivot du destin

{3}{B}{B}

Rituel

R

Choisissez l'un ?  
? Détruisez toutes les créatures Dragon.  
? Détruisez toutes les créatures non-Dragon.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempête mortelle

{4}{B}{B}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Chaque joueur perd un nombre de points de vie égal au nombre de créatures qu'il contrôlait qui ont été détruites de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Dent et ongle

{5}{G}{G}

#### Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

? Mettez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature depuis votre main.

Union {2} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Ruée irrésistible

{3}{G}{G}

#### Rituel

R

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

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

### Sapience naturaliste

{1}{G}

#### Rituel

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sapience naturaliste

{1}{G}

Rituel

U

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

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

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 granit

{X}{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

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

Vie // Mort

{G}



Rituel

U

&lt;b>Vie</b>

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

&lt;b>Mort</b>

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes



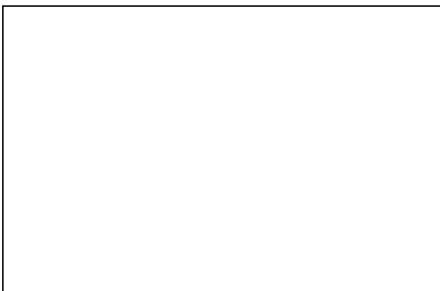
Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Cimetière des sylves



Terrain

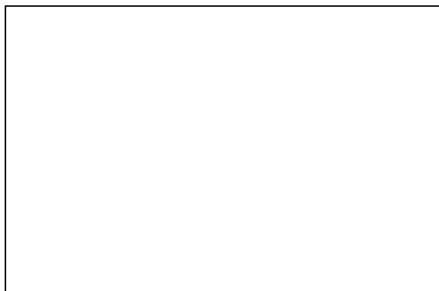
R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : 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

### 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

### Ferme à putréfaction des Golgari



Terrain

C

La Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {B}{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

### Haut marché



Terrain

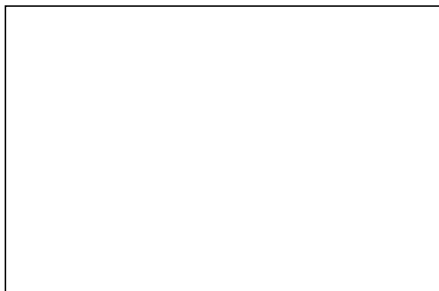
R

{T} : Ajoutez {C}.

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

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

### Immensité terramorphe



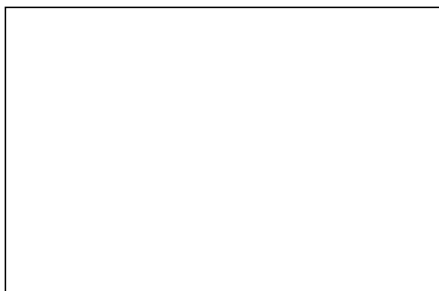
Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : 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

### 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



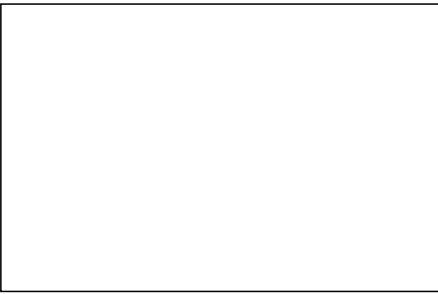
Terrain de base : marais

**C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



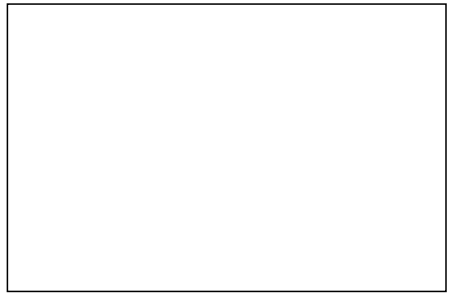
Terrain de base : marais

**C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



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

Marécage de Bojuka



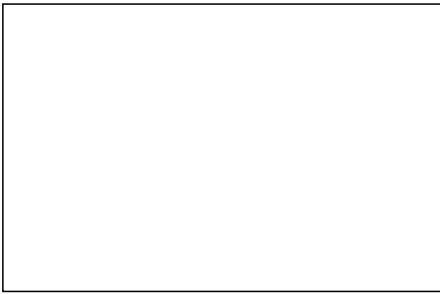
Terrain

**C**

Ce terrain arrive engagé.  
Quand ce terrain arrive, exilez le cimetière d'un  
joueur ciblé.  
{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Palais de Feuilledor



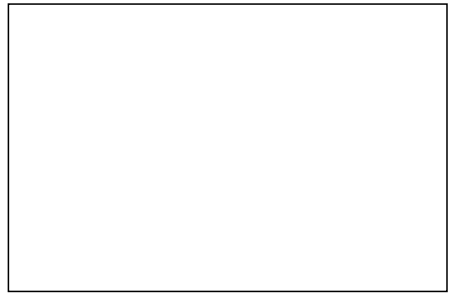
Terrain

R

Au moment où le Palais de Feuilledor 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 Feuilledor arrive sur le champ de bataille engagé.  
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Passage des malandrins



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.  
{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Passage des malandrins



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.  
{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

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

### Quartier fantôme



Terrain

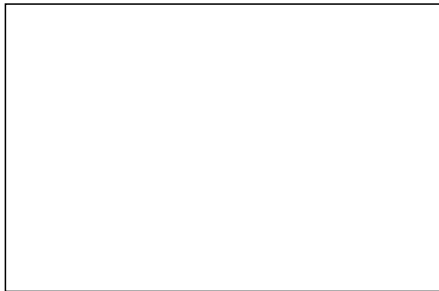
U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

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

### Sinistre forêt sauvage



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}{B}{G}, {T}, sacrifiez une créature : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Temple de la maladie



Terrain

R

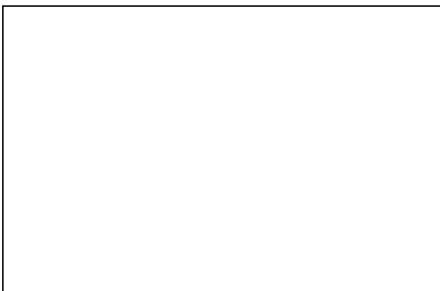
Ce terrain arrive engagé.

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

### 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

### Village arboricole



Terrain

M

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

### 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

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

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

Pincecrâne

{1}

Artefact : équipement

U

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

Monument eldrazi

{5}

Artefact

M

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le vol et l'indestructible.

Au début de votre entretien, sacrifiez une créature. Si vous ne pouvez pas le faire, sacrifiez le Monument eldrazi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vraska l'Inapparente

{3}{B}{G}

Planeswalker légendaire : Vraska

M

{+1}: Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat à Vraska l'Inapparente, détruisez cette créature.

{-3}: Détruisez un permanent non-terrain ciblé.

{-7}: Créez trois jetons de créature 1/1 noire Assassin avec « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la partie. »

5/

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

Confluence misérable

{3}{B}{B}

Éphémère

R

Choisissez trois. Vous pouvez choisir le même mode plus d’une fois.  
? Un joueur ciblé pioche une carte et perd 1 point de vie.  
? Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu’à la fin du tour.  
? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

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

Fenaison de l’autel

{1}{B}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.  
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort soudaine

{1}{B}{B}

Éphémère

U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)  
Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

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

Réveiller la bête

{2}{G}

Éphémère

M

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

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

