

Frimas, opportuniste cynique

{2}{B}{G}



Créature légendaire : humain et psychagogue

M

Contact mortel

À chaque fois que Frimas attaque, meulez trois cartes.
Délire ? Au début de votre étape de fin, vous pouvez exiler n'importe quel nombre de cartes depuis votre cimetière avec au moins quatre types de carte parmi elles. Si vous faites ainsi, mettez une carte de permanent parmi elles sur le champ de bataille avec un marqueur « fatalité » sur elle.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerf bruni

{3}



Créature-artefact : élan

U

{3}, sacrifiez cette créature : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibliothèque suspecte

{2}



Créature-artefact : mur

C

Défenseur

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

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puce détraquée

{1}



Créature-artefact : insecte

U

Quand la Puce détraquée meurt, vous gagnez 2 points de vie.

{G}, sacrifiez la Puce détraquée : Exilez une cible, artefact non-créature ou enchantement non-créature.

1/1

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

Carcasse mécanique délétaire

{4}{B}{B}



Créature-artefact : construction

M

Menace

Quand la Carcasse mécanique délétaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une autre créature ciblée. Si une créature est détruite de cette manière, vous gagnez un nombre de points de vie égal à son endurance.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approvisionnement du raccommodeur

{B}



Créature : zombie

U

Quand l'Approvisionnement du raccommodeur arrive sur le champ de bataille ou meurt, meulez trois cartes. (Mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Larve charognarde

{3}{B}



Créature : insecte

C

La Larve charognarde gagne $+X/+0$, X étant la force la plus élevée parmi les cartes de créature de votre cimetière. Quand la Larve charognarde arrive sur le champ de bataille, meulez quatre cartes. (Mettez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vil mutilateur {5}{B}{B}

Créature : démon U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature ou un enchantement.
Vol, piétinement
Quand le Vil mutilateur arrive, chaque adversaire sacrifie un enchantement non-jeton, puis sacrifie une créature non-jeton.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura {1}{G}

Créature : Snake Shaman C

Sacrifiez l'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

Adéphage géant {5}{G}{G}

Créature : insecte M

Piétinement
À chaque fois que l'Adéphage géant inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton qui est une copie de l'Adéphage géant

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charmille dryade {1}{G}

Créature-terrain : forêt et dryade R

(La Charmille dryade n'est pas un sort, elle est affectée par le mal d'invocation et elle a « {T} : Ajoutez {G}. »)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cultivateur d'oranges brunes

{1}{G}

Créature : humain et druide

R

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

Délire ? Le Cultivateur d'oranges brunes a le contact mortel tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diplopede du moldgraf

{4}{G}

Créature : insecte et horreur

C

Quand le Diplopede du moldgraf arrive sur le champ de bataille, meulez trois cartes, puis mettez un marqueur +1/+1 sur le Diplopede du moldgraf pour chaque carte de créature dans votre cimetière. (Pour meuler une carte, mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dansebosquet de Skola

{1}{G}

Créature-enchantement : satyre et druide

C

À chaque fois qu'une carte de terrain est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, vous gagnez 1 point de vie.

{2}{G} : Meulez une carte. (Mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dryade de bois nouveaux

{G}

Créature : dryade et horreur

U

Contact mortel

Délire ? La Dryade de bois nouveaux gagne +2/+2 tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engeance démolisseuse

{5}{G}{G}

Créature-enchantement : horreur

R

Piétinement, célérité

Délire ? À chaque fois que l'Engeance démolisseuse attaque, s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, les autres créatures attaquantes gagnent +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon nécrophage

{1}{G}

Créature : limon

R

{G} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ishkanah, veuve de graf

{4}{G}

Créature légendaire : araignée

M

Portée

Délire ? Quand Ishkanah, veuve de graf arrive sur le champ de bataille, s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, créez trois jetons de créature 1/2 verte Araignée avec la portée.

{6}{B} : Un adversaire ciblé perd 1 point de vie pour chaque araignée que vous contrôlez.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstruosité du moldgraf

{4}{G}{G}{G}

Créature : insecte

R

Piétinement

Quand la Monstruosité du moldgraf meurt, exilez-la, puis renvoyez sur le champ de bataille deux cartes de créature choisies au hasard depuis votre cimetière.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstruosité ursidée

{2}{G}

Créature : ours et mutant

R

Piétinement

Au début du combat pendant votre tour, meulez une carte et choisissez un adversaire au hasard. La Monstruosité ursidée attaque ce joueur pendant ce combat si possible. Jusqu'à la fin du tour, la Monstruosité ursidée acquiert l'indestructible et gagne +1/+1 pour chaque type de carte parmi les cartes dans votre cimetière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tanneur obsessionnel

{1}{G}

Créature : humain et gremlin

U

Quand le Tanneur obsessionnel arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Délires ? Au début de l'entretien de chaque adversaire, s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reine des frelons

{4}{G}{G}{G}

Créature : insecte

M

Vol, contact mortel

Quand la Reine des frelons arrive, créez quatre jetons de créature 1/1 verte Insecte avec le vol et le contact mortel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titania, force de la nature

{4}{G}{G}

Créature légendaire : élémental

M

Vous pouvez jouer des forêts depuis votre cimetière.

À chaque fois qu'une forêt arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 5/3 verte Élémental.

À chaque fois qu'un élémental que vous contrôlez meurt, vous pouvez meuler trois cartes.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrache-gueule, nid grinçant

{3}{B}{G}

Créature-artefact légendaire : épouvantail **M**

Menace, portée

Quand l'Arrache-gueule, nid grinçant arrive et à chaque fois que vous jouez une carte avec au moins deux types de carte, chaque joueur crée un jeton de créature 2/2 noire Oiseau engagé avec le vol. Les jetons sont incités pour le reste de la partie. (Ils attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tisseuse de Nyx

{1}{B}{G}

Créature-enchantement : araignée **U**

Portée

Au début de votre entretien, meulez deux cartes. (Mettez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

{1}{B}{G}, exiliez la Tisseuse de Nyx : Renvoyez une carte ciblée de votre cimetière dans votre main.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre écorcheur

{B}{G}

Créature : humain et guerrier **R**

Piétinement

À chaque fois que le Sinistre écorcheur inflige des blessures de combat à un joueur, surveillez 3. (Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.)

Délire ? Le Sinistre écorcheur gagne +2/+2 tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vieux brindodactyle

{X}{B}{G}

Créature légendaire : horreur **R**

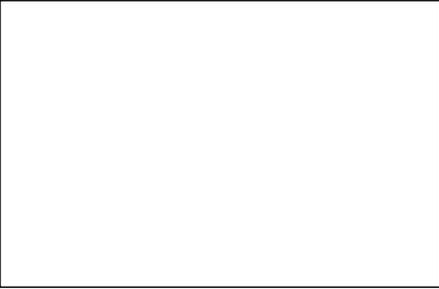
Quand vous lancez ce sort, révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz X cartes de créature. Mettez toutes les cartes de créature révélées de cette manière dans votre cimetière, puis mettez le reste au-dessus de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. La force et l'endurance du Vieux brindodactyle sont chacune égales au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements nocturnes

{1}{B}



Rituel

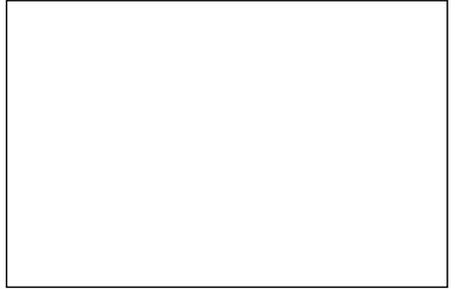
C

Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation

{B}



Rituel

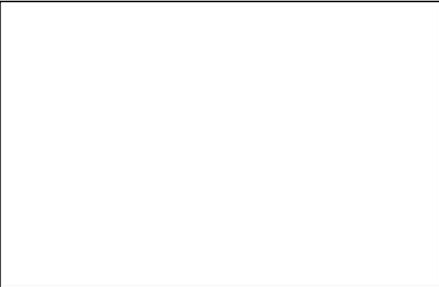
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge de fatalité

{2}{B}



Rituel

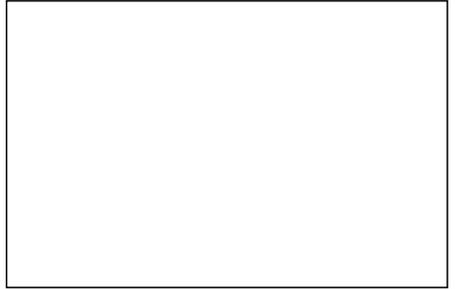
R

Toutes les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de types de carte parmi les cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Genèse informe

{2}{G}



Rituel de clan : changeforme

R

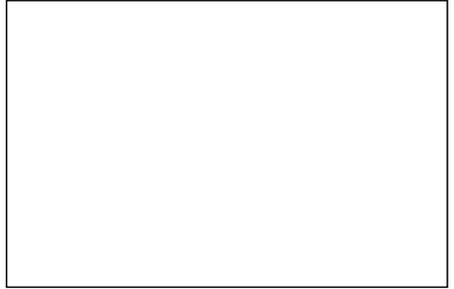
Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
Créez un jeton de créature X/X incolore Changeforme avec le changelin et le contact mortel, X étant le nombre de cartes de terrain dans votre cimetière.

Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paillis

{1}{G}



Rituel

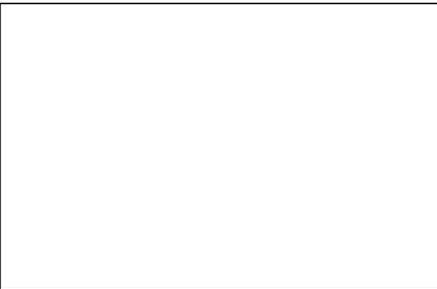
C

Révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez toutes les cartes de terrain révélées de cette manière dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation

{2}{G}{G}



Rituel

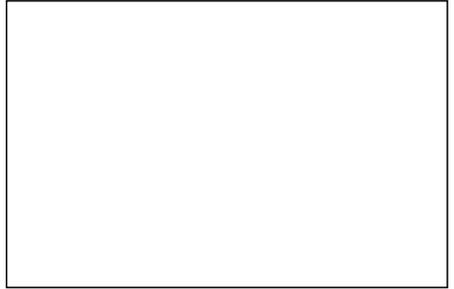
U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Convertir en boue

{3}{B}{G}



Rituel

R

Détruisez jusqu'à un artefact ciblé, jusqu'à une créature ciblée et jusqu'à un enchantement ciblé.
Délire ? Puis, s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes dans votre cimetière, créez un jeton de créature X/X verte Limon, X étant la valeur de mana totale des permanents détruits de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel sacrificiel

{2}{B}{G}

Rituel

R

Détruisez chaque permanent non-terrain ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 2. Ajoutez {B} ou {G} pour chaque permanent détruit de cette manière.

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

Arbre des Récits

Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {G}.

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

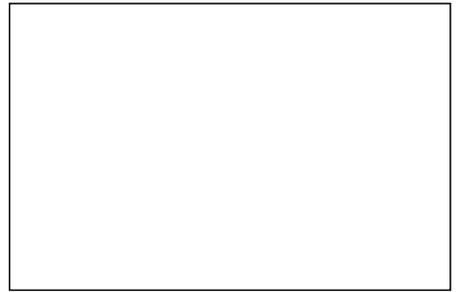
R

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

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Fondrière crépusculaire



Terrain

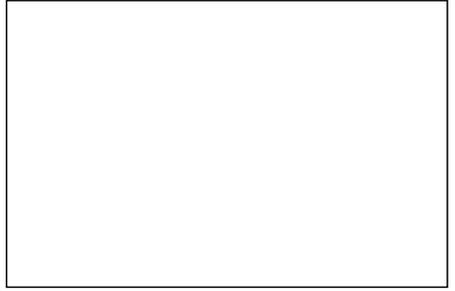
R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



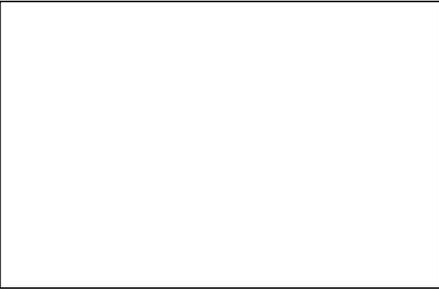
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



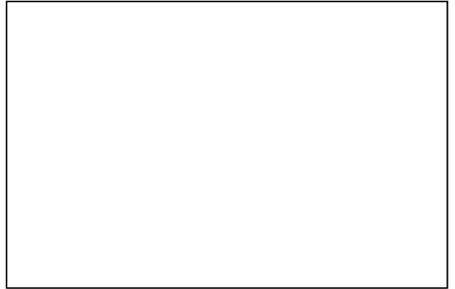
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



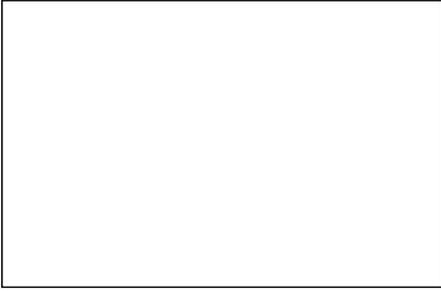
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



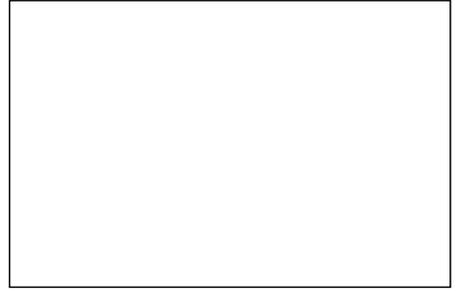
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



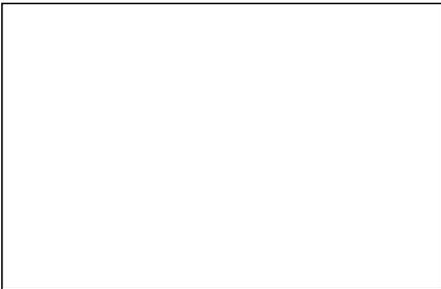
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



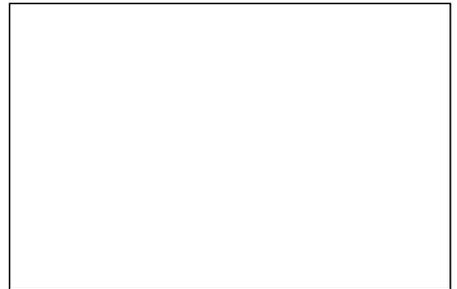
Terrain de base : forêt

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

Lacis nécrofleuret



Terrain

R

Au moment où le Lacis nécrofleuret arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de marais ou de forêt de votre main. Si vous ne le faites pas, le Lacis nécrofleuret arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande stérile



Terrain

U

La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes cendreuses



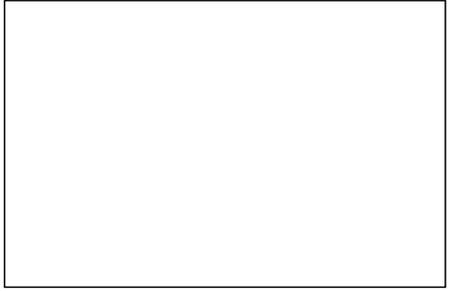
Terrain C

{T} : Ajoutez {C}.

Recyclage de terrain de base {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

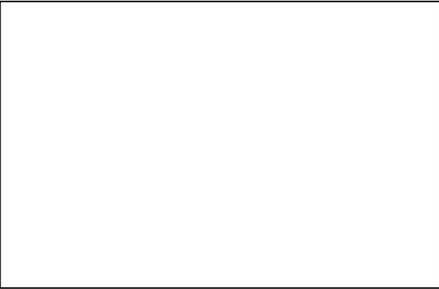


Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar



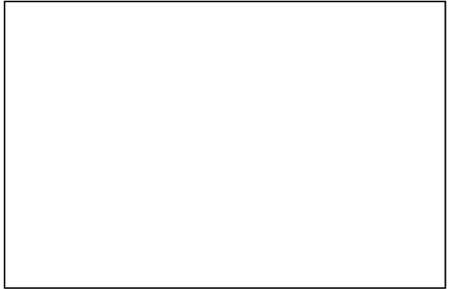
Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Les Landes de Llanowar vous infligent 1 blessure.

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
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage irradié



Terrain
{1}, {T}: Add {B}{G}.

R

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

Pont de Sombremousse



Terrain-artefact

C

Le Pont de Sombremousse arrive sur le champ de bataille engagé.

Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas ce terrain.)

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

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.

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}.

Temple de la fausse divinité



Terrain U

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

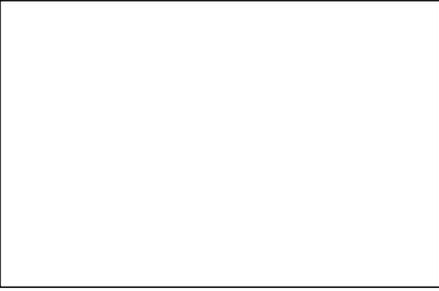
Tour de commandement



Terrain C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Tour du Reliquaire



Terrain

U

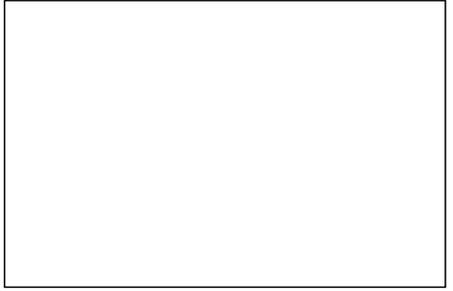
Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



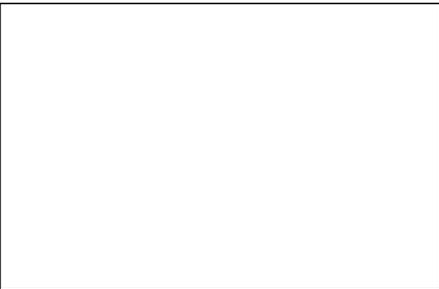
Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



Terrain

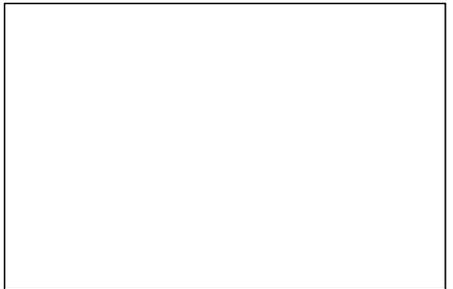
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachez d'ésotérisme

{2}



Artefact

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

Cachet de Golgari {2}



Artefact C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit {2}



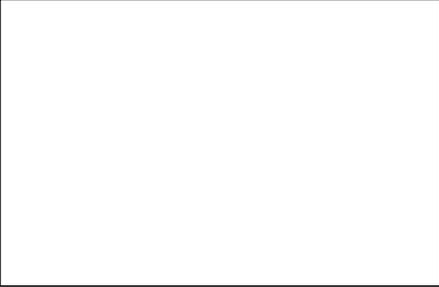
Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de frémisoie {3}



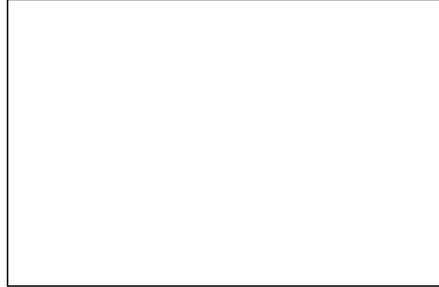
Artefact : équipement U

La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant {3}



Artefact C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de résistance

{2}

Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Le Talisman de résistance vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ob Nihilis ravivé

{3}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Nihilis

M

{+1} : Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

{-3} : Détruisez une créature ciblée.

{-8} : Un adversaire ciblé gagne un emblème avec « À chaque fois qu'un joueur pioche une carte, vous perdez 2 points de vie. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet d'Érébos

{2}{B}{B}

Artefact-enchantement légendaire

R

Les créatures que vous contrôlez ont le lien de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Professeur Onyx

{4}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana

M

Sorcellerie ? À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

{+1} : Vous perdez 1 point de vie. Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

{-3} : Chaque adversaire sacrifie une créature avec la force la plus élevée parmi les créatures que ce joueur contrôle.

{-8} : Chaque adversaire peut se défausser d'une carte. S'il ne le fait pas, il perd 3 points de vie. Répétez ce processus six fois.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inscription d'abondance

{1}{G}



Éphémère

R

Kick (2){G}

Choisissez l'un. Si ce sort a été kické, choisissez n'importe quel nombre à la place.

? Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée.

? Un joueur ciblé gagne X points de vie, X étant la force la plus élevée parmi les créatures qu'il contrôle.

? Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horrible récupération

{B}{G}



Éphémère

C

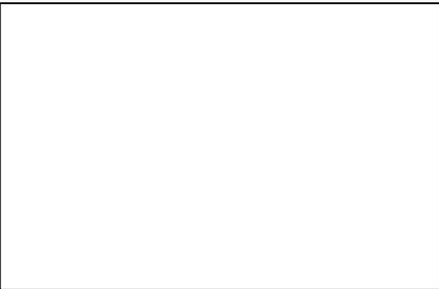
Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque.

Vous pouvez mettre une carte de créature ou terrain parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lutter contre le passé

{1}{G}



Éphémère

C

Meulez trois cartes, puis vous pouvez renvoyer une carte de créature ou de terrain depuis votre cimetière dans votre main. (Pour meuler trois cartes, mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

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

Altération de cimetière

{2}{B}

Enchantement

R

Cachette 5 (Quand cet enchantement arrive, regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque, exiliez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Au début de votre entretien, vous pouvez meuler trois cartes. Puis, s'il y a au moins vingt cartes dans votre cimetière, vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrat démoniaque

{4}{B}{B}

Enchantement de clan : démon

R

À chaque fois qu'au moins un démon que vous contrôlez attaque un joueur, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Au début de votre étape de fin, créez un jeton de créature 5/5 noire Démon avec le vol, puis meulez deux cartes. Si deux cartes qui partagent tous leurs types de carte ont été meulées de cette manière, sacrifiez le Contrat démoniaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citerne polluée // Oubliette sombre

{1}{B}

Enchantement : pièce

R

(Vous pouvez lancer la moitié de votre choix. Cet accès se déverrouille sur le champ de bataille. Au moment où vous pourriez lancer un rituel, vous pouvez payer le coût de mana d'un accès verrouillé pour le déverrouiller.)

>Citerne polluée; {1}{B}

À chaque fois qu'au moins une carte est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, chaque adversaire perd 1 point de vie pour chaque type de carte parmi ces cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast
>Oubliette sombre; {4}{B}

Quand vous déverrouillez cet accès, meulez trois cartes, puis renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature depuis votre cimetière.

Dans le puits

{2}{B}

Enchantement

R

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

Vous pouvez lancer des sorts depuis le dessus de votre bibliothèque en sacrifiant un permanent non-terrain en plus de payer ses autres coûts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sensation rampante

{2}{G}



Enchantement

U

Au début de votre entretien, vous pouvez meulez deux cartes. (Vous pouvez mettre les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

À chaque fois qu'au moins une carte de terrain est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne pour la première fois à chaque tour, créez un jeton de créature 1/1 verte Insecte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprisonnement des dieux anciens

{2}{B}{G}



Enchantement : saga

U

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I ? Détruisez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle.

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

III ? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant de Morteport

{4}{B}{G}



Enchantement

M

Quand le Chant de Morteport arrive, meulez dix cartes. Au début de votre entretien, choisissez une carte au hasard dans votre cimetière. Si c'est une carte de créature, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez-la dans votre main.

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

