Colosse de maelström {8}

Créature-artefact : golem **C**

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abomination perverse {5}{B}

Créature : zombie et mutant **C**

{B} : Régénérez l'Abomination perverse. (La prochaine fois que ce permanent devrait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et soignez toutes ses blessures.)
Recyclage de marais {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reproduction morioke {3}

Créature-artefact : guerrier **C**

{1}{B}, sacrifiez la Reproduction morioke : Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffeur de charogne {B}

Créature : zombie **C**

Le Bouffeur de charogne ne peut pas bloquer.
Sacrifiez une créature : Placez un marqueur +1/+1 sur le Bouffeur de charogne.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chupacabra vorace {2}{B}{B}

Créature : bête et horreur U

Quand le Chupacabra vorace arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin de diplotaxis {2}{B}

Créature : diablotin C

Vol
À chaque fois que le Diablotin de diplotaxis inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature.
Dragage 5 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez meuler cinq cartes à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte depuis votre cimetière dans votre main.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corbeau de mauvais augure {2}{B}

Créature : zombie et oiseau C

Vol
Quand le Corbeau de mauvais augure arrive sur le champ de bataille ou meurt, meulez deux cartes. (Mettez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épine de la Rose Noire {3}{B}

Créature : humain et assassin C

Contact mortel
Quand l'Épine de la Rose Noire arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheur de la nuit {5}{B}{B}

Créature : spectre **C**

À chaque fois que le Faucheur de la nuit attaque, si le joueur défenseur a deux cartes ou moins en main, il acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

Moisson de peur {3}{B}
<i>Rituel : aventure</i>

Un adversaire ciblé se défausse de deux cartes. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

4/5

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'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Furie phyrexiane {2}{B}

Créature : phyrexian et horreur **C**

Quand la Furie phyrexiane arrive sur le champ de bataille, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Méchante marâtre {3}{B}

Créature : humain et noble **C**

Quand la Méchante marâtre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'elle inflige 2 blessures à une autre créature que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre de Liliana {1}{B}{B}

Créature : spectre **C**

Vol
Quand le Spectre de Liliana arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire se défausse d'une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zélateur de la Légion du crépuscule {1}{B}

Créature : vampire et soldat **C**

Quand le Zélateur de la Légion du crépuscule arrive sur le champ de bataille, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelette interné {B}

Créature : squelette **C**

{2}{B} : Renvoyez le Squelette interné depuis votre cimetière dans votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Admirateurs masqués {2}{G}{G}

Créature : elfe et shamane **R**

Quand les Admirateurs masqués arrivent sur le champ de bataille, piochez une carte.
À chaque fois vous lancez un sort de créature, vous pouvez payer {G}{G}. Si vous faites ainsi, renvoyez les Admirateurs masqués depuis votre cimetière dans votre main.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Altisaure agacé {5}{G}{G}

Créature : dinosaure C

Portée, piétinement
Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth écailleux {4}{G}{G}

Créature : crocodile U

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

6/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée de la pénombre {2}{G}{G}

Créature : araignée C

Portée
Quand l'Araignée de la pénombre meurt, créez un jeton de créature 2/4 noire Araignée avec la portée.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide ermite {1}{G}

Créature : humain et druide R

{G}, {T} : Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de terrain de base. Mettez cette carte dans votre main et toutes les autres cartes révélées de cette manière dans votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien des terres {G}

Créature : humain et druide U

{1}{G} : Renvoyez la carte de terrain de base ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie satyre {1}{G}

Créature : satyre C

Quand le Guidevoie satyre arrive sur le champ de bataille, révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de terrain parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenouille à spores {G}

Créature : grenouille C

Sacrifiez la grenouille à spores : Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur du bosquet {6}{G}{G}

Créature : élémental U

Quand le Marcheur du bosquet quitte le champ de bataille, créez un jeton de créature 4/4 verte Élémental.
Évocation {4}{G} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Typhon vorace {2}{G}{G}

Créature : serpent et bête C

Échappée ? {5}{G}{G}, exilez quatre autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)
Le Typhon vorace s'échappe avec trois marqueurs +1/+1 sur lui.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrocorne krosian {5}{G}{G}

Créature : sanglier et bête C

Recyclage {2}{G} ({2}{G}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Quand vous recyclez le Terrocorne krosian, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez. (Faites ceci avant de piocher.)

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vieux sage de la Yavimaya {1}{G}{G}

Créature : humain et druide C

Quand le Vieux sage de la Yavimaya meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main et mélanger.
{2}, sacrifiez le Vieux sage de la Yavimaya : Piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe {1}{G}

Créature : elfe et shamane **C**

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

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

Négociant d'objets trouvés golgari {B}{B}{G}{G}

Créature : elfe et shamane **U**

Quand le Négociant d'objets trouvés golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crime du corbeau {B}

Rituel **C**

Le joueur ciblé se défausse d'une carte.
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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatigue profonde {1}{B}{B}

Rituel **C**

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.
Flashback ? {1}{B}, payez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gémissement des anathèmes {2}{B}{B}

Rituel U

Créez deux jetons de créature 2/2 noire Zombie.
Flashback {5}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festin de succession {4}{B}{B}

Rituel U

Toutes les créatures gagnent -4/-4 jusqu'à la fin du tour.
Vous devenez le monarque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justice de l'incarmal {2}{B}{B}

Rituel **C**

Rappel {3}
La Justice de l'incarmal inflige 2 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récolte d'étincelle {B}

Rituel **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature ou payez {3}{B}.
Détruisez une créature ciblée ou un planeswalker ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang {B}{B}

Rituel **C**

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recouvrement {2}{B}

Rituel **C**

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortir de terre {B}

Rituel **C**

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieur ou égal à 3.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torsion de l'esprit {B}{B}

Rituel **C**

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes de sa main à moins qu'il ne se défausse d'une carte d'artefact de sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frayère de l'araignée {4}{G}

Rituel **U**

Créez un jeton de créature 1/2 verte Araignée avec la portée pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

Flashback {6}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Hymne à Tourach {B}{B}

Rituel **C**

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyade dans la fange {B}{G}

Rituel **C**

Choisissez une créature ciblée. Meulez quatre cartes, puis cette créature gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque carte de terrain dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cabane en pain d'épices

Terrain : forêt **C**

({T} : Ajoutez {G}.)
La Cabane en pain d'épices arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres forêts.
Quand la Cabane en pain d'épices arrive sur le champ de bataille dégagée, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

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**

La Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Dépression de jungle arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {B} ou {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

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

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

Gorge des sylves

Terrain neigeux : marais et forêt **C**

({T}: Ajoutez {B} ou {G}.)
La Gorge des sylves arrive sur le champ de bataille engagée.

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

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

Jardin de Khalni

Terrain C

Le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante.
{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maison de l'envoûteuse

Terrain : marais C

({T} : Ajoutez {B}.)
La Maison de l'envoûteuse arrive sur le champ de bataille engagée à moins que ne vous contrôliez au moins trois autres marais.
Quand la Maison de l'envoûteuse arrive sur le champ de bataille dégagée, vous pouvez mettre une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

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

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

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

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka

Terrain **C**

Les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille engagés.
Quand les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sables mouvants

Terrain **U**

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez les Sables mouvants : La créature attaquante sans le vol ciblée gagne -1/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {B} 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger infâme

Terrain U

Le Verger infâme arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'annihilation {1}

Artefact C

{T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'annihilation : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
Quand la Bombe à sortilèges d'annihilation est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance

Terrain C

La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1.
(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scinde-os {1}

Artefact : équipement C

La créature équipée gagne +2/+0.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capsule de l'exécuteur {B}

Artefact **C**

{1}{B}, {T}, sacrifiez la Capsule de l'exécuteur : Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barratement cadavérique {1}{B}

Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vraska, éminence de l'essaim {2}{BG}{BG}

Planeswalker légendaire : Vraska U

À chaque fois qu'une créature avec le contact mortel que vous contrôlez inflige des blessures à un joueur ou un planeswalker, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

{-2} : Créez un jeton de créature 1/1 noire Assassin avec le contact mortel et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures à un planeswalker, détruisez ce planeswalker. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dégommage {3}{B}

Éphémère U

Si vous contrôlez un marais, vous pouvez payer 4 points de vie à la place de payer le coût de mana de ce sort. Détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni de la mort {X}{B}{B}

Éphémère : arcane **C**

Renvoyez X cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise des ténèbres {B}{B}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit diabolique {1}{B}

Éphémère **C**

Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}

Éphémère **U**

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rancune téméraire {1}{B}{B}

Éphémère U

Détruisez deux créatures non-noires ciblées. Vous perdez 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victime de la nuit {B}{B}

Éphémère C

Détruisez la créature non-Vampire, non-Loup-garou, non-Zombie ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduit à néant {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-légendaire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moment de paix {1}{G}

Éphémère C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.
Flashback {2}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

La Renaissance de l'aîné {4}{B}

Enchantement : saga U

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

I ? Chaque adversaire sacrifie une créature ou un planeswalker.

II ? Chaque adversaire se défausse d'une carte.

III ? Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ou de planeswalker ciblée depuis un cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Existence torturée {B}

Enchantement **C**

{B}, défaussez-vous d'une carte de créature : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur {G}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.
Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast