Broyeur d'os {2}{B}

Créature : phyrexian et mignon U

Vol
Écho {2}{B} (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)
Quand le Broyeur d'os arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée.

1/1

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

Démon né des ombres {3}{B}{B}

Créature : démon M

Vol
Quand le Démon né des ombres arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature non-Démon ciblée.
Au début de votre entretien, si votre cimetière contient moins de six cartes de créature, sacrifiez une créature.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écorcheur de peau {2}{B}{B}

Créature : phyrexian et zombie U

Quand l'Écorcheur de peau arrive sur le champ de bataille, mettez trois marqueurs -1/-1 sur une créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exarque fossoyeur {2}{B}{B}

Créature : phyrexian et clerc U

Quand l'Exarque fossoyeur arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?
? Renvoyez une carte de créature ciblé de votre cimetière dans votre main.
? Un adversaire ciblé révèle sa main, vous y choisissez une carte non-créature. Ce joueur se défausse de cette carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheur des quartiers pauvres {3}{B}

Créature : horreur U

Quand le Faucheur des quartiers pauvres arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie une créature.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécration de sang {B}{B}

Créature : vampire et esprit R

Cette créature ne peut pas bloquer.
Cette créature a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Færie macabre {1}{B}{B}

Créature : peuple fée et gredin C

Vol
Défaussez-vous de la Færie macabre : Exilez jusqu'à deux cartes ciblées dans des cimetières.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gladiateur mort-vivant {1}{B}{B}

Créature : zombie et barbare R

{1}{B}, défaussez-vous d'une carte : Renvoyez le Gladiateur mort-vivant depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que pendant votre entretien.
Recyclage {1}{B} ({1}{B}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeur sacpeau {2}{B}

Créature : zombie et guerrier U

Quand le Maraudeur sacpeau arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie une créature.

3/1

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

Muse née des tombes {2}{B}{B}

Créature : zombie et esprit R

Au début de votre entretien, vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de zombies que vous contrôlez.

3/3

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

Voyant de viscères {B}

Créature : vampire et sorcier **C**

Sacrifiez une créature : Regard 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan des tombes {4}{B}{B}

Créature : géant **M**

Contact mortel
À chaque fois que le Titan des tombes arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, créez deux jetons de créature 2/2 noire Zombie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciatrice sylvine {G}

Créature : sylvin et druide U

Quand l'Annonciatrice sylvine arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de sylvin ou de forêt, la révéler, puis mélanger et mettez cette carte au-dessus.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille {G}

Créature : elfe et druide C

{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

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

Elfe des bois {2}{G}

Créature : elfe et éclaireur C

Quand l'Elfe des bois arrive sur le champ de bataille, cherchez une carte de forêt dans votre bibliothèque, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des horizons lointains {2}{G}

Créature : elfe et druide **C**

Quand l'Elfe des horizons lointains arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans vore bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

1/1

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

Elfes de l'ombre profonde {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {B}. Les Elfes de l'ombre profonde vous infligent 1 blessure.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indrik hurlepiaffe {4}{G}

Créature : bête U

Quand l'Indrik hurlepiaffe arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact ou enchantement.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerin d'Avacyn {G}

Créature : humain et moine C

{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lyriste elfe {G}

Créature : elfe U

{G}, {T}, sacrifiez le Lyriste elfe : Détruisez un enchantement ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger sylvestre {1}{G}

Créature : elfe et éclaireur et ranger C

Quand le Ranger sylvestre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de la faune {1}{G}

Créature : elfe et shamane R

{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte de créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

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

Shamane viridiane {2}{G}

Créature : elfe et shamane U

Quand la Shamane viridiane arrive sur le champ de bataille, détruisez l'artefact ciblé.

2/2

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

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

Chasseur de fielleux {1}{W}{W}

Créature : humain et clerc **U**

Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une autre créature ciblée.
Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

1/3

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

Cheval de volutes {2}{W}

Créature : élémental **C**

Vol
Quand le Cheval de volutes arrive sur le champ de bataille, détruisez un enchantement ciblé.
Évocation {W}

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtresse bannisseuse {1}{W}{W}

Créature : humain et clerc U

Quand la Prêtresse bannisseuse arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Prêtresse bannisseuse quitte le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange du désespoir {3}{W}{W}{B}{B}

Créature : ange R

Vol
Quand l'Ange du désespoir arrive sur le champ de bataille, détruisez un permanent ciblé.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan solaire {4}{W}{W}

Créature : géant M

Vigilance
À chaque fois que le Titan solaire arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bandemage qasali {G}{W}

Créature : chat et sorcier C

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
{1}, sacrifiez le Bandemage qasali : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collecteur de péchés {1}{W}{B}

Créature : humain et clerc U

Quand le Collecteur de péchés arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte d'éphémère ou de rituel et exilez cette carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterré vivant {2}{B}

Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélangez.

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

Lire dans les os {2}{B}

Rituel C

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous perdez 2 points de vie. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacres de déterrement {4}{B}

Rituel U

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.
Flashback {3}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation {2}{G}{G}

Rituel U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Communion avec les dieux {1}{G}

Rituel C

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de créature ou d'enchantement parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vie du terreau {1}{G}

Rituel R

Renvoyez jusqu'à trois cartes de terrain ciblées depuis votre cimetière dans votre main.
Dragage 3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Bassin réfléchissant

Terrain M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

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

Bosquet bruissant

Terrain : forêt R

({T} : Ajoutez {G}.)
Au moment où le Bosquet bruissant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de sylvin de votre main. Si vous ne le faites pas, le Bosquet bruissant arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Le Bosquet bruissant vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal

Terrain R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée

Terrain R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

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

Frontière tectonique

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez la Frontière tectonique : Détruisez un terrain non-base ciblé. N'activez que si un adversaire contrôle au moins quatre terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple

Terrain : forêt et plaine R

Au moment où le Jardin du temple 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

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

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

Plaine

Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monastère nantuko

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
Seuil ? {G}{W} : Le Monastère nantuko devient une créature verte et blanche 4/4 Insecte et Moine avec l'initiative jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain. N'activez que s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rahba de la coterie

Terrain U

{T} : Ajoutez {B}. La Rahba de la Coterie vous inflige 1 blessure.
Seuil ? {B}, {T}, sacrifiez la Rahba de la Coterie : Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. N'activez que s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie de Solherbe

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie

Terrain : plaine et marais R

Au moment où le Reliquaire impie 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Svogthos, le Tombeau agité

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{3}{B}{G} : Jusqu'à la fin du tour, Svogthos, le Tombeau agité devient une créature noire et verte Plante et Zombie avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de cartes de créature dans votre cimetière. » 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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cosse de gestation {3}{GP}

Artefact R

({GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

{1}{GP}, {T}, sacrifiez une créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature ayant une valeur de mana égale à 1 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard du squelette {X}{B}

Éphémère U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, exilez X cartes de votre cimetière.
Vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie.

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

Sauvetage dans le Monde souterrain {4}{B}

Éphémère U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Choisissez une carte de créature ciblée dans votre cimetière. Renvoyez cette carte et la carte sacrifiée sur le champ de bataille, sous votre contrôle, au début de votre prochain entretien. Exilez le Sauvetage dans le Monde souterrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Retour au pays {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poigne krosiane {2}{G}

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.)
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin de l'hibernation {4}{G}

Enchantement R

Entretien cumulatif {1}
À chaque fois que vous payez l'entretien cumulatif de la Fin de l'hibernation, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana égal au nombre de marqueurs « âge » sur la Fin de l'hibernation, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karador, chef de clan fantôme {5}{W}{B}{G}

Créature légendaire : centaure et esprit R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte de créature dans votre cimetière.
Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort de créature depuis votre cimetière.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast