Régente de la nécropole {3}{B}{B}{B}

Créature : vampire **M**

Vol
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur elle.

6/5

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

Régente de la nécropole {3}{B}{B}{B}

Créature : vampire **M**

Vol
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur elle.

6/5

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

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

Geist étrangleracine {G}{G}

Créature : esprit U

Célérité
Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/1

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

Geist étrangleracine {G}{G}

Créature : esprit U

Célérité
Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

Créature : oiseau R

Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surrak, le Grand veneur {2}{G}{G}

Créature légendaire : humain et guerrier R

Au début du combat pendant votre tour, si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 8, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. (Elle peut attaquer et {T} quelque soit le moment où elle est venue sous votre contrôle.)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

Créature : oiseau R

Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Escouflenfer foudregueule {3}{R}{R}

Créature : dragon M

Vol, célérité
Quand l'Escouflenfer foudregueule arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à chaque créature avec le vol que vos adversaires contrôlent. Engagez ces créatures.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon au souffle de tempête {3}{R}{R}

Créature : dragon M

Vol, célérité, protection contre le blanc
{5}{R}{R} : Monstruosité 3. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)
Quand le Dragon au souffle de tempête devient monstrueux, il inflige à chaque adversaire un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans la main de ce joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atarka, broyeuse de monde {5}{R}{G}

Créature légendaire : dragon R

Vol, piétinement
À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, il acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atarka, seigneur-dragon {5}{R}{G}

Créature légendaire : ancêtre et dragon **M**

Vol, piétinement
Quand Atarka, seigneur-dragon arrive sur le champ de bataille, elle inflige 5 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles, créatures et/ou planeswalkers que vos adversaires contrôlent.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire de Brûle-Arbre {RG}{RG}

Créature : humain et shamane **C**

Quand l'Émissaire de Brûle-Arbre arrive sur le champ de bataille, ajoutez {R}{G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire de Brûle-Arbre {RG}{RG}

Créature : humain et shamane **C**

Quand l'Émissaire de Brûle-Arbre arrive sur le champ de bataille, ajoutez {R}{G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire de Brûle-Arbre {RG}{RG}

Créature : humain et shamane **C**

Quand l'Émissaire de Brûle-Arbre arrive sur le champ de bataille, ajoutez {R}{G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kolaghan, seigneur-dragon {4}{B}{R}

Créature légendaire : ancêtre et dragon M

Vol, célérité
Les autres créatures que vous contrôlez ont la célérité.
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort de créature ou de planeswalker ayant le même nom qu'une carte de son cimetière, ce joueur perd 10 points de vie.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement primordial {3}{G}{G}

Rituel R

Choisissez deux ?
? Un joueur ciblé gagne 7 points de vie.
? Mettez un permanent non-créature ciblé au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.
? Un joueur ciblé mélange son cimetière dans sa bibliothèque.
? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement primordial {3}{G}{G}

Rituel R

Choisissez deux ?
? Un joueur ciblé gagne 7 points de vie.
? Mettez un permanent non-créature ciblé au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.
? Un joueur ciblé mélange son cimetière dans sa bibliothèque.
? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague de genèse {X}{G}{G}{G}

Rituel R

Révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes de permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à X. Mettez ensuite dans votre cimetière toutes les cartes révélées de cette manière qui n'ont pas été mises sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague de genèse {X}{G}{G}{G}

Rituel R

Révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes de permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à X. Mettez ensuite dans votre cimetière toutes les cartes révélées de cette manière qui n'ont pas été mises sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur des dieux {1}{R}{R}

Rituel R

La Fureur des dieux inflige 3 blessures à chaque créature. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague de genèse {X}{G}{G}{G}

Rituel R

Révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de bataille n'importe quel nombre de cartes de permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à X. Mettez ensuite dans votre cimetière toutes les cartes révélées de cette manière qui n'ont pas été mises sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur des dieux {1}{R}{R}

Rituel R

La Fureur des dieux inflige 3 blessures à chaque créature. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur des dieux {1}{R}{R}

Rituel R

La Fureur des dieux inflige 3 blessures à chaque créature. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

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

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

Garenne au Loup de Kessig

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{X}{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +X/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Havre du dragon-esprit

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature Dragon.
{2}, {T}, Sacrifiez le Havre du dragon-esprit : Renvoyez une carte de créature Dragon ciblée ou une carte de planeswalker Ugin depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nykthos, reliquaire de Nyx

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nykthos, reliquaire de Nyx

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nykthos, reliquaire de Nyx

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection

Terrain : montagne et forêt R

Au moment où le Terrain de prédilection 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

Terrain de prédilection

Terrain : montagne et forêt R

Au moment où le Terrain de prédilection 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

Ugin, le dragon-esprit {8}

Planeswalker légendaire : Ugin M

{+2} : Ugin, le dragon-esprit inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

{-X} : Exilez chaque permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à X qui a au moins une couleur.

{-10} : Vous gagnez 7 points de vie, piochez sept cartes, puis mettez sur le champ de bataille jusqu'à sept cartes de permanent depuis votre main.

7/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk Languebestion {2}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk M

{+1} : Dégagez deux terrains ciblés.

{-1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

{-4} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk Languebestion {2}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk M

{+1} : Dégagez deux terrains ciblés.

{-1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

{-4} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk Languebestion {2}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk M

{+1} : Dégagez deux terrains ciblés.

{-1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

{-4} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk Languebestion {2}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk M

{+1} : Dégagez deux terrains ciblés.

{-1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

{-4} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendue de l'utopie {G}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : forêt
Au moment où l'Étendue de l'utopie arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
À chaque fois que la forêt enchantée est engagée pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendue de l'utopie {G}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : forêt
Au moment où l'Étendue de l'utopie arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
À chaque fois que la forêt enchantée est engagée pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendue de l'utopie {G}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : forêt
Au moment où l'Étendue de l'utopie arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
À chaque fois que la forêt enchantée est engagée pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendue de l'utopie {G}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : forêt
Au moment où l'Étendue de l'utopie arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
À chaque fois que la forêt enchantée est engagée pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boseiju, celui qui abrite Tout

Terrain légendaire M

Isengard, forteresse de Saruman arrive sur le champ de bataille engagé.
{T}, payez 2 points de vie : Ajoutez {C}. Si ce mana est dépensé pour un sort d'éphémère ou de rituel, ce sort ne peut pas être contrecarré.

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

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

Calice du vide {X}{X}

Artefact M

Le Calice du vide arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur lui.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur le Calice du vide, contrecarrez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice du vide {X}{X}

Artefact M

Le Calice du vide arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur lui.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur le Calice du vide, contrecarrez ce sort.

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

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

Piège à invocation {4}{G}{G}

Éphémère : piège R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège à invocation {4}{G}{G}

Éphémère : piège R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour à la nature {1}{G}

Éphémère U

Détruisez tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour à la nature {1}{G}

Éphémère U

Détruisez tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne ranc?ur {1}{R}

Éphémère U

Détruisez un artefact ciblé.
Flashback {G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne ranc?ur {1}{R}

Éphémère U

Détruisez un artefact ciblé.
Flashback {G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Rakdos {B}{R}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
? Détruisez un artefact ciblé.
? Chaque créature inflige 1 blessure à son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Rakdos {B}{R}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
? Détruisez un artefact ciblé.
? Chaque créature inflige 1 blessure à son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast