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

Explorateur émérite {G}

Créature : humain et soldat et éclaireur U

Quand l'Explorateur émérite meurt, chaque joueur peut chercher dans sa bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base et les mettre sur le champ de bataille. Ensuite, chaque joueur qui a cherché dans sa bibliothèque de cette manière mélange sa bibliothèque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorateur émérite {G}

Créature : humain et soldat et éclaireur U

Quand l'Explorateur émérite meurt, chaque joueur peut chercher dans sa bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base et les mettre sur le champ de bataille. Ensuite, chaque joueur qui a cherché dans sa bibliothèque de cette manière mélange sa bibliothèque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorateur émérite {G}

Créature : humain et soldat et éclaireur U

Quand l'Explorateur émérite meurt, chaque joueur peut chercher dans sa bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base et les mettre sur le champ de bataille. Ensuite, chaque joueur qui a cherché dans sa bibliothèque de cette manière mélange sa bibliothèque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorateur émérite {G}

Créature : humain et soldat et éclaireur U

Quand l'Explorateur émérite meurt, chaque joueur peut chercher dans sa bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base et les mettre sur le champ de bataille. Ensuite, chaque joueur qui a cherché dans sa bibliothèque de cette manière mélange sa bibliothèque.

1/1

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 le Limon nécrophage et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gelst 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

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

Thrun, le dernier troll {2}{G}{G}

Créature légendaire : troll et shamane M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Défense talismanique
{1}{G} : Régénérez Thrun.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thragcorne {4}{G}

Créature : bête R

Quand le Thragcorne arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 5 points de vie.
Quand le Thragcorne quitte le champ de bataille, créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan primitif {4}{G}{G}

Créature : géant M

Piétinement
À chaque fois que le Titan primitif arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, les mettre sur le champ de bataille engagées, puis mélanger.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourbes de cuisine {1}{GW}{GW}

Créature : orphe U

Quand les Fourbes de cuisine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.
Persistance (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.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhinocéros de siège {1}{W}{B}{G}

Créature : rhinocéros R

Piétinement
Quand le Rhinocéros de siège arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd 3 points de vie et vous gagnez 3 points de vie.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meren du clan Nel Toth {2}{B}{G}

Créature légendaire : humain et shamane R

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, vous gagnez un marqueur « expérience ».
Au début de votre étape de fin, choisissez une carte de créature ciblée dans votre cimetière. Si la valeur de mana de cette carte est inférieure ou égale au nombre de marqueurs « expérience » que vous avez, renvoyez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez-la dans votre main.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane ritemort {BG}

Créature : elfe et shamane R

{T} : Exilez une carte de terrain ciblée d'un cimetière. Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{B}, {T} : Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée d'un cimetière. Chaque adversaire perd 2 points de vie.
{G}, {T} : Exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière. Vous gagnez 2 points de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane ritemort {BG}

Créature : elfe et shamane R

{T} : Exilez une carte de terrain ciblée d'un cimetière. Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{B}, {T} : Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée d'un cimetière. Chaque adversaire perd 2 points de vie.
{G}, {T} : Exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière. Vous gagnez 2 points de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge toxique {2}{B}

Rituel R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez X points de vie.
Toutes les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sigarda de la milice des hérons {2}{G}{W}{W}

Créature légendaire : ange M

Vol, défense talismanique
Les sorts et les capacités que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas vous faire sacrifier de permanents.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabolique dessein {1}{B}

Rituel R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabolique dessein {1}{B}

Rituel R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie {B}

Rituel U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.
Flashback ? Sacrifiez une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabolique dessein {1}{B}

Rituel R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie {B}

Rituel U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.
Flashback ? Sacrifiez une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie {B}

Rituel U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.
Flashback ? Sacrifiez une créature.

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

Thérapie de la Coterie {B}

Rituel U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.
Flashback ? Sacrifiez une créature.

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

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

Justification {1}{W}{B}

Rituel R

Détruisez un permanent ciblé.

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

Bayou

Terrain : marais et forêt R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bayou

Terrain : marais et forêt R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse

Terrain : plaine et marais R

({T} : Ajoutez {W} ou {B}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

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

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

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

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

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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane

Terrain : forêt et plaine **R**

({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour phyrexiane

Terrain légendaire **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez une créature : Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte {B}{G}

Éphémère R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte {B}{G}

Éphémère R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte {B}{G}

Éphémère R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cauchemar récurent {2}{B}

Enchantement R

Sacrifiez une créature, renvoyez le Cauchemar récurent dans la main de son propriétaire : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibliothèque sylvestre {1}{G}

Enchantement R

Au début de votre étape de pioche, vous pouvez piocher deux cartes supplémentaires. Si vous faites ainsi, choisissez deux cartes de votre main que vous avez pioché ce tour-ci. Pour chacune de ces cartes, payez 4 points de vie ou mettezla carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Action pernicieuse {1}{B}{G}

Enchantement M

{X}, sacrifiez l'Action pernicieuse : Détruisez chaque artefact, créature et enchantement avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Action pernicieuse {1}{B}{G}

Enchantement M

{X}, sacrifiez l'Action pernicieuse : Détruisez chaque artefact, créature et enchantement avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Action pernicieuse {1}{B}{G}

Enchantement M

{X}, sacrifiez l'Action pernicieuse : Détruisez chaque artefact, créature et enchantement avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage du reboisement {2}{G}

Créature : elfe et shamane U

Quand la Sage du reboisement arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une cible, artefact ou enchantement.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}

Rituel R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage du reboisement {2}{G}

Créature : elfe et shamane U

Quand la Sage du reboisement arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une cible, artefact ou enchantement.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation du Maelstrom {1}{B}{G}

Rituel R

Détruisez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation du Maelstrom {1}{B}{G}

Rituel R

Détruisez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom.

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

Aiguille à sectionner {1}

Artefact R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction chirurgicale {BP}

Éphémère R

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

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peste artificielle {2}{B}

Enchantement U

Au moment où la Peste artificielle arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Toutes les créatures du type choisi gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction chirurgicale {BP}

Éphémère R

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

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tapis de fleurs {G}

Enchantement R

Au début de chacune de vos phases principales, si vous n'avez pas ajouté de mana avec cette capacité ce tour-ci, vous pouvez ajoutez X manas d'une couleur unique de votre choix, X étant le nombre d'îles qu'un adversaire ciblé contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tapis de fleurs {G}

Enchantement R

Au début de chacune de vos phases principales, si vous n'avez pas ajouté de mana avec cette capacité ce tour-ci, vous pouvez ajoutez X manas d'une couleur unique de votre choix, X étant le nombre d'îles qu'un adversaire ciblé contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de protection : rouge {1}{W}

Enchantement U

{1} : La prochaine fois qu'une source rouge de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de protection : rouge {1}{W}

Enchantement U

{1} : La prochaine fois qu'une source rouge de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast