Buveur de sorts {G}

Créature : serpent M

Montée de niveau {1}

[Niveau 3-7> Protection contre les éphémères (4/4)

[Niveau 8+> Protection contre tout (6/6)

2/1

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

Ermite fêlé {3}{G}{G}

Créature : elfe R

Écho {3}{G}{G}
Quand l'ermite fêlé arrive sur le champ de bataille, créez quatre jetons de créature 1/1 verte Écureuil.
Toutes les créatures Écureuil gagnent +1/+1.

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

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

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

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

Tyran du carnage {4}{G}{G}

Créature : dinosaure M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Piétinement, défense talismanique

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charmille dryade

Créature-terrain : forêt et dryade U

(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

Chevalière de l'automne {1}{G}{W}

Créature : dryade et chevalier R

Quand la Chevalière de l'automne arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?
? Mettez deux marqueurs +1/+1 sur la Chevalière de l'automne.
? Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.
? Vous gagnez 4 points de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière de l'automne {1}{G}{W}

Créature : dryade et chevalier R

Quand la Chevalière de l'automne arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?
? Mettez deux marqueurs +1/+1 sur la Chevalière de l'automne.
? Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.
? Vous gagnez 4 points de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière de l'automne {1}{G}{W}

Créature : dryade et chevalier R

Quand la Chevalière de l'automne arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?
? Mettez deux marqueurs +1/+1 sur la Chevalière de l'automne.
? Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.
? Vous gagnez 4 points de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière de l'automne {1}{G}{W}

Créature : dryade et chevalier R

Quand la Chevalière de l'automne arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?
? Mettez deux marqueurs +1/+1 sur la Chevalière de l'automne.
? Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.
? Vous gagnez 4 points de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mirri, duelliste de l'Aquilon {1}{G}{W}

Créature légendaire : chat et guerrier R

Initiative
À chaque fois que Mirri, duelliste de l'Aquilon attaque, chaque adversaire ne peut pas bloqer avec plus d'une créature pendant ce combat.
Tant que Mirri, duelliste de l'Aquilon est engagée, pas plus d'une créature ne peut vous attaquer à chaque combat.

3/2

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Bayou

Terrain : marais et forêt R

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

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

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

Catacombes verdoyantes

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes

Terrain R

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

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

Forteresse de Wöhlrajh

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {C}.
{1}{B}, {T} : Mettez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

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

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

Savane

Terrain : forêt et plaine **R**

({T} : Ajoutez {G} ou {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

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

Tour phyrexiane

Terrain légendaire R

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Contrainte {B}

Rituel **C**

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

Rituel **C**

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

Rituel **C**

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

Rituel **C**

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'automne {G}

Éphémère **U**

Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés par des sorts bleus ou noirs ce tour-ci, et les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être les cibles de sorts bleus ou noirs ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'automne {G}

Éphémère U

Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés par des sorts bleus ou noirs ce tour-ci, et les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être les cibles de sorts bleus ou noirs ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'automne {G}

Éphémère U

Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés par des sorts bleus ou noirs ce tour-ci, et les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être les cibles de sorts bleus ou noirs ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'automne {G}

Éphémère U

Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés par des sorts bleus ou noirs ce tour-ci, et les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être les cibles de sorts bleus ou noirs ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast