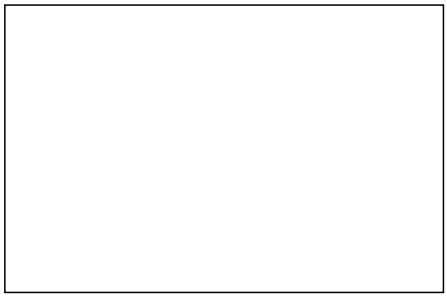
Colosse krosian {6}{G}{G}{G}



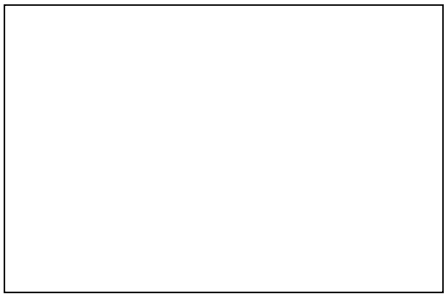
Créature : bête U

Mue {6}{G}{G} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écorche-nuage krosian {7}{G}{G}{G}



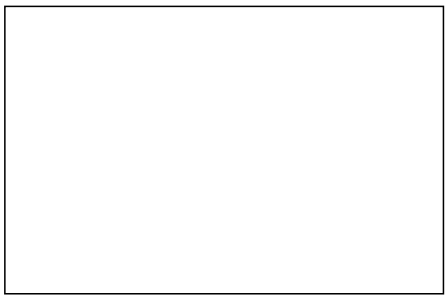
Créature : bête et mutant R

Au début de votre entretien, sacrifiez l'Écorche-nuage krosian à moins que vous ne payiez {G}{G}.
Mue {7}{G}{G}

13/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse krosian {6}{G}{G}{G}



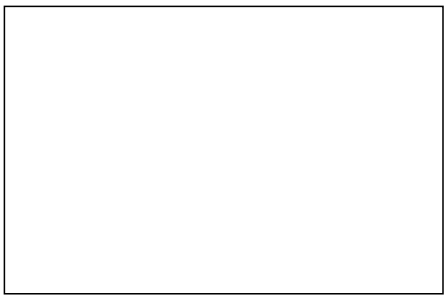
Créature : bête U

Mue {6}{G}{G} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écorche-nuage krosian {7}{G}{G}{G}



Créature : bête et mutant R

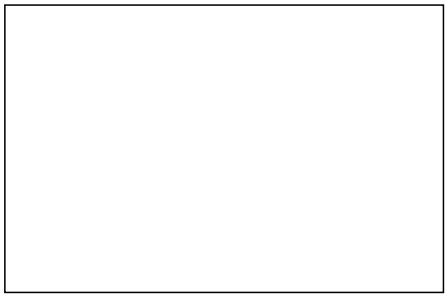
Au début de votre entretien, sacrifiez l'Écorche-nuage krosian à moins que vous ne payiez {G}{G}.
Mue {7}{G}{G}

13/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hystrodon {4}{G}



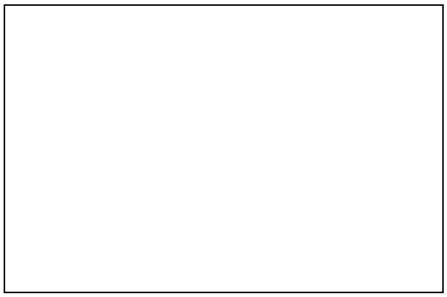
Créature : bête R

Piétinement
À chaque fois que l'Hystrodon inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.
Mue {1}{G}{G} (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hystrodon {4}{G}



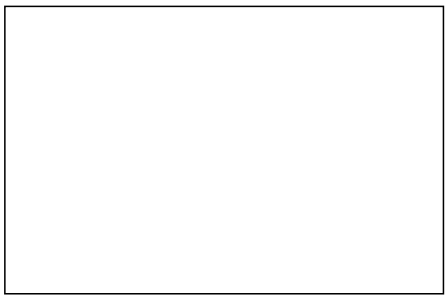
Créature : bête R

Piétinement
À chaque fois que l'Hystrodon inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.
Mue {1}{G}{G} (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hystrodon {4}{G}



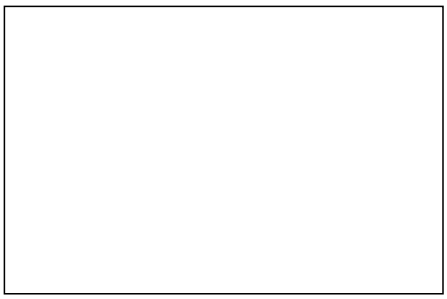
Créature : bête R

Piétinement
À chaque fois que l'Hystrodon inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.
Mue {1}{G}{G} (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hystrodon {4}{G}



Créature : bête R

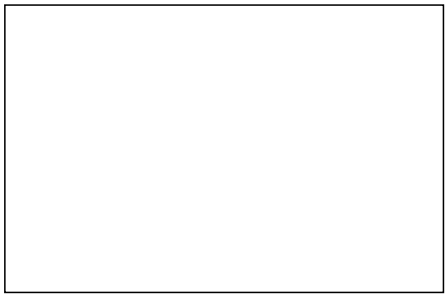
Piétinement
À chaque fois que l'Hystrodon inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.
Mue {1}{G}{G} (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mageforce tribal {1}{G}



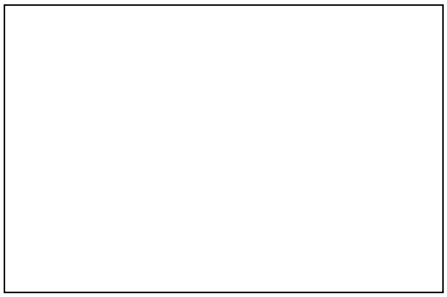
Créature : elfe et sorcier R

Mue {1}{G}
Quand le Mageforce tribal est retourné face visible, les créatures du type de votre choix gagnent +2/+2 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mageforce tribal {1}{G}



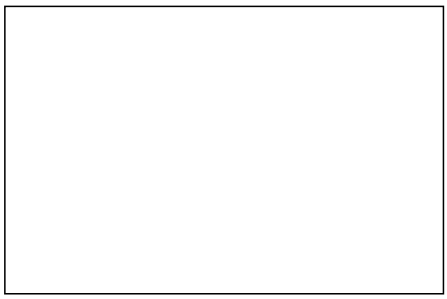
Créature : elfe et sorcier R

Mue {1}{G}
Quand le Mageforce tribal est retourné face visible, les créatures du type de votre choix gagnent +2/+2 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mageforce tribal {1}{G}



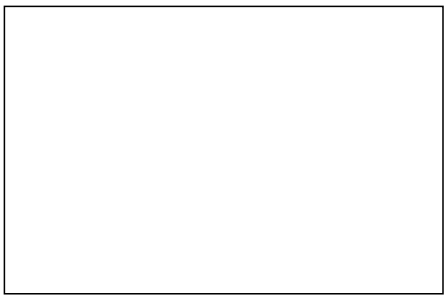
Créature : elfe et sorcier R

Mue {1}{G}
Quand le Mageforce tribal est retourné face visible, les créatures du type de votre choix gagnent +2/+2 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mageforce tribal {1}{G}



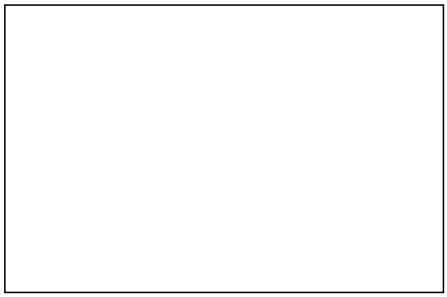
Créature : elfe et sorcier R

Mue {1}{G}
Quand le Mageforce tribal est retourné face visible, les créatures du type de votre choix gagnent +2/+2 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pionnier elfe {G}



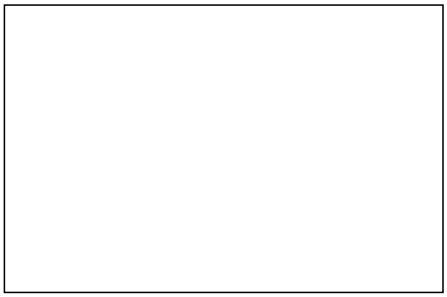
Créature : elfe et druide **C**

Quand le Pionnier elfe arrive en jeu, vous pouvez mettre en jeu un terrain de base engagé depuis votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pionnier elfe {G}



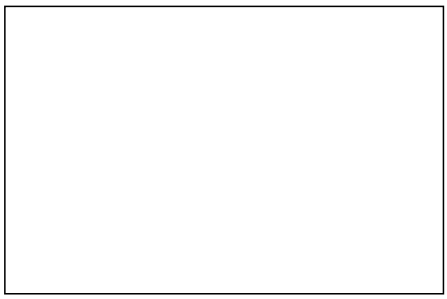
Créature : elfe et druide **C**

Quand le Pionnier elfe arrive en jeu, vous pouvez mettre en jeu un terrain de base engagé depuis votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pionnier elfe {G}



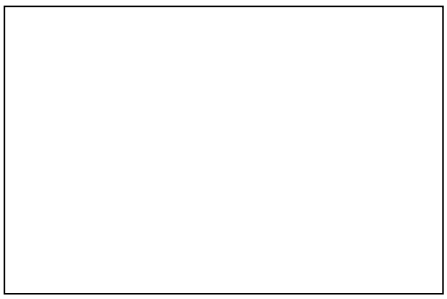
Créature : elfe et druide **C**

Quand le Pionnier elfe arrive en jeu, vous pouvez mettre en jeu un terrain de base engagé depuis votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe à carapace de chrome {4}{U}



Créature : crabe et bête **R**

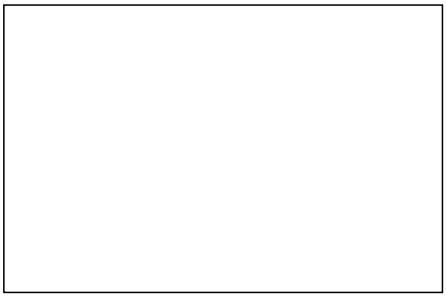
Mue {4}{U} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)
Quand le Crabe à carapace de chrome est retourné face visible, vous pouvez échanger le contrôle d'une créature ciblée que vous contrôlez contre celui d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe à carapace de chrome {4}{U}



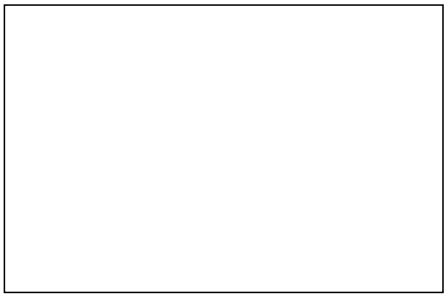
Créature : crabe et bête R

Mue {4}{U} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)
Quand le Crabe à carapace de chrome est retourné face visible, vous pouvez échanger le contrôle d'une créature ciblée que vous contrôlez contre celui d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dermoplasme {2}{U}



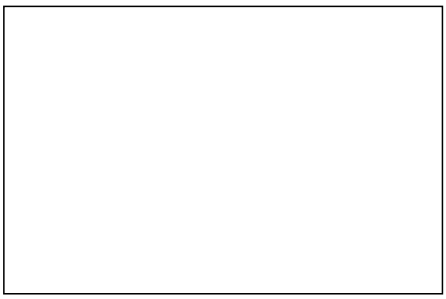
Créature : changeforme R

Vol
Mue {2}{U}{U}
Quand le Dermoplasme est retourné face visible, vous pouvez mettre une carte de créature avec une capacité de mue depuis votre main sur le champ de bataille, face visible. Si vous faites ainsi, renvoyez le Dermoplasme dans la main de son propriétaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dermoplasme {2}{U}



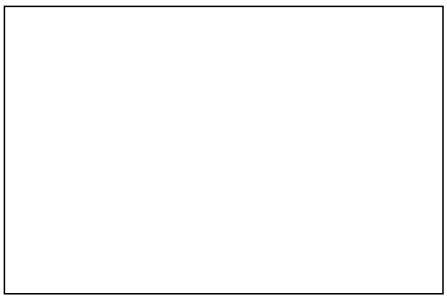
Créature : changeforme R

Vol
Mue {2}{U}{U}
Quand le Dermoplasme est retourné face visible, vous pouvez mettre une carte de créature avec une capacité de mue depuis votre main sur le champ de bataille, face visible. Si vous faites ainsi, renvoyez le Dermoplasme dans la main de son propriétaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dermoplasme {2}{U}



Créature : changeforme R

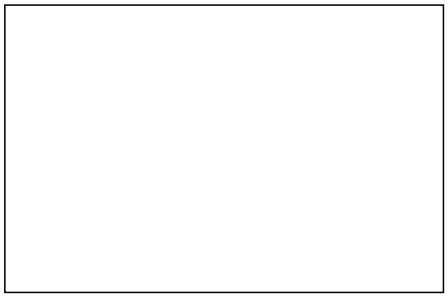
Vol
Mue {2}{U}{U}
Quand le Dermoplasme est retourné face visible, vous pouvez mettre une carte de créature avec une capacité de mue depuis votre main sur le champ de bataille, face visible. Si vous faites ainsi, renvoyez le Dermoplasme dans la main de son propriétaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dermoplasme {2}{U}



Créature : changeforme R

Vol
Mue {2}{U}{U}
Quand le Dermoplasme est retourné face visible, vous pouvez mettre une carte de créature avec une capacité de mue depuis votre main sur le champ de bataille, face visible. Si vous faites ainsi, renvoyez le Dermoplasme dans la main de son propriétaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon de vif-argent {4}{U}{U}



Créature : dragon R

Vol
{U} : Si un sort ciblé n'a qu'une cible et si cette cible est le Dragon de vif-argent, changez la cible de ce sort pour qu'il cible une autre créature.
Mue {4}{U} (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon de vif-argent {4}{U}{U}

Créature : dragon R

Vol
{U} : Si un sort ciblé n'a qu'une cible et si cette cible est le Dragon de vif-argent, changez la cible de ce sort pour qu'il cible une autre créature.
Mue {4}{U} (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ixidor, sculpteur de réalité {3}{U}{U}



Créature légendaire : humain et sorcier R

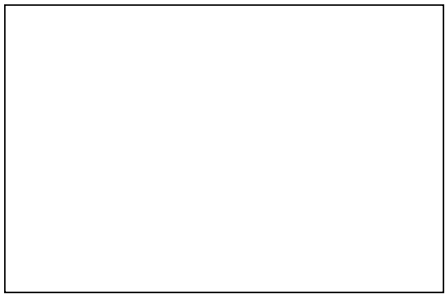
Les créatures face cachée gagnent +1/+1.
{2}{U} : Retournez une créature face cachée ciblée pour la mettre face visible.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ixidor, sculpteur de réalité {3}{U}{U}



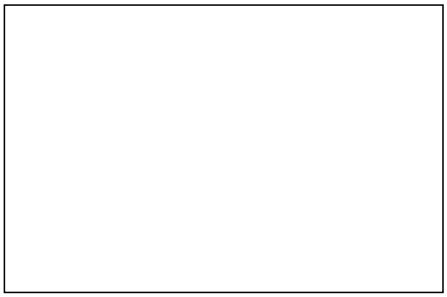
Créature légendaire : humain et sorcier R

Les créatures face cachée gagnent +1/+1.
{2}{U} : Retournez une créature face cachée ciblée pour la mettre face visible.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plieur de volonté {1}{U}



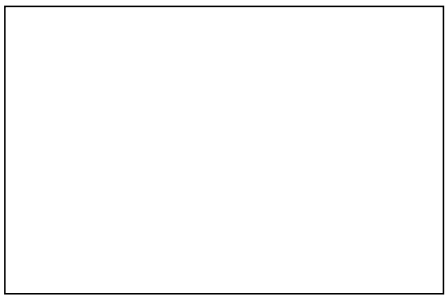
Créature : humain et sorcier U

Mue {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)
Quand le Plieur de volonté est retourné face visible, changez la cible d'un sort ou d'une capacité ciblée avec une cible unique.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plieur de volonté {1}{U}



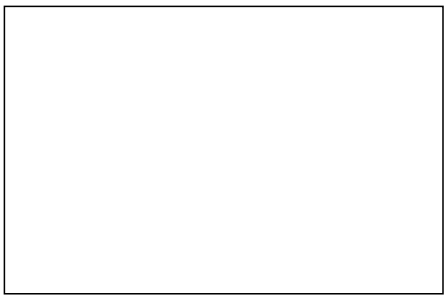
Créature : humain et sorcier U

Mue {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)
Quand le Plieur de volonté est retourné face visible, changez la cible d'un sort ou d'une capacité ciblée avec une cible unique.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plieur de volonté {1}{U}



Créature : humain et sorcier U

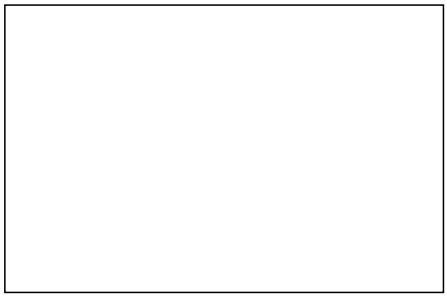
Mue {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)
Quand le Plieur de volonté est retourné face visible, changez la cible d'un sort ou d'une capacité ciblée avec une cible unique.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plieur de volonté {1}{U}



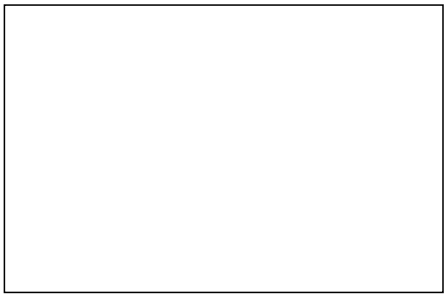
Créature : humain et sorcier U

Mue {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)
Quand le Plieur de volonté est retourné face visible, changez la cible d'un sort ou d'une capacité ciblée avec une cible unique.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prodige videmage {U}{U}



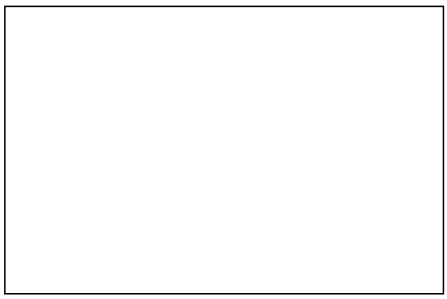
Créature : humain et sorcier P

{U}{U}, sacrifiez un sorcier : Contrecarrez un sort ciblé.
Mue {U}

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prodige videmage {U}{U}



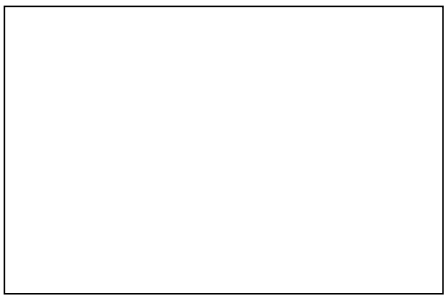
Créature : humain et sorcier P

{U}{U}, sacrifiez un sorcier : Contrecarrez un sort ciblé.
Mue {U}

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prodige videmage {U}{U}



Créature : humain et sorcier P

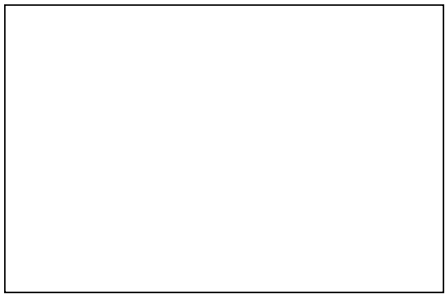
{U}{U}, sacrifiez un sorcier : Contrecarrez un sort ciblé.
Mue {U}

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prodige videmage {U}{U}



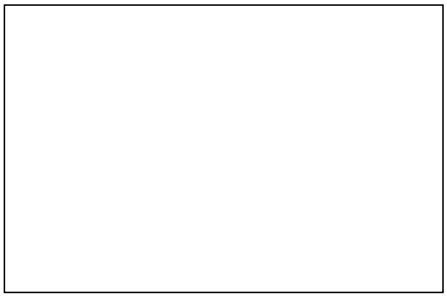
Créature : humain et sorcier P

{U}{U}, sacrifiez un sorcier : Contrecarrez un sort ciblé.
Mue {U}

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

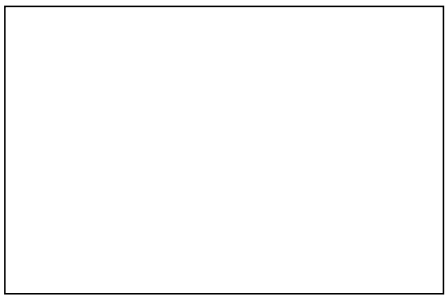


Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

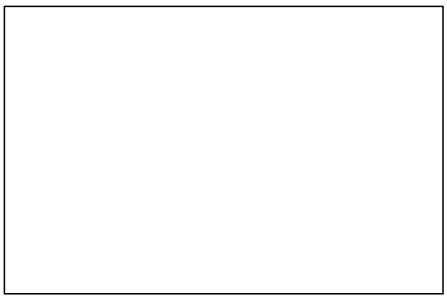


Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



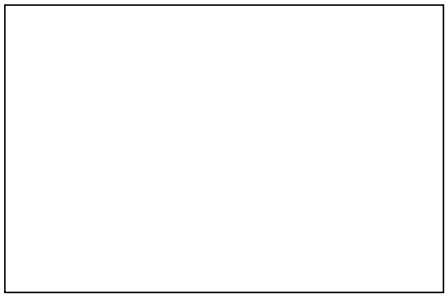
Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

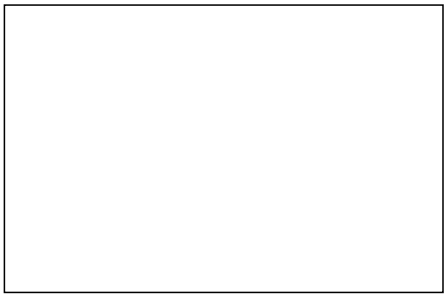


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

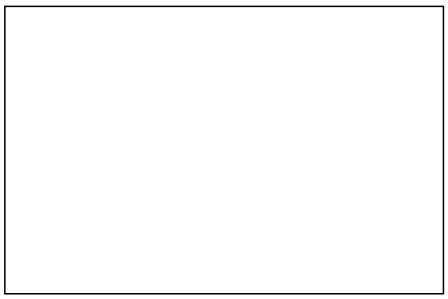


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

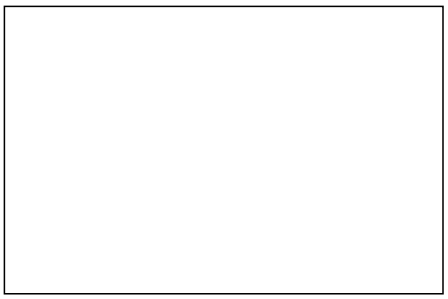


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

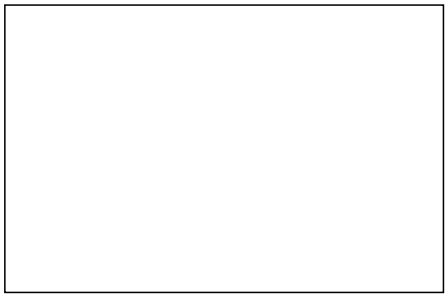


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

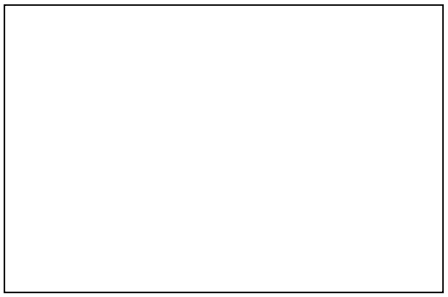


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

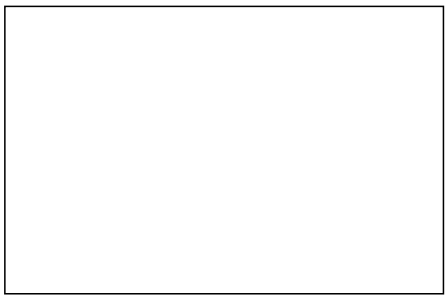


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

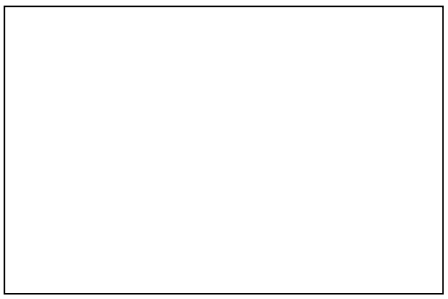


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

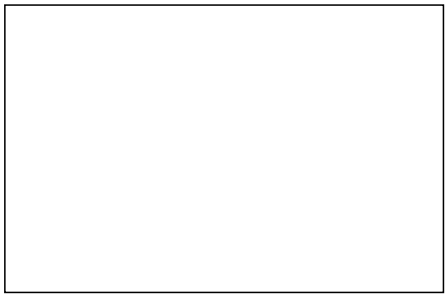
Laboratoire du projet Jusant

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{1}{U}, {T} : Renvoyez un sorcier ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Laboratoire du projet Jusant

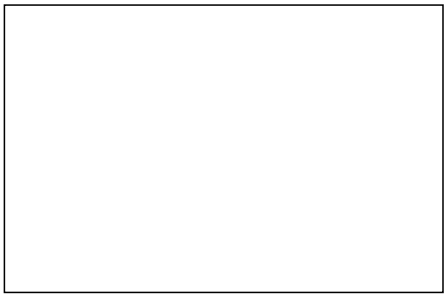


Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{1}{U}, {T} : Renvoyez un sorcier ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ciseaux à rêve {2}

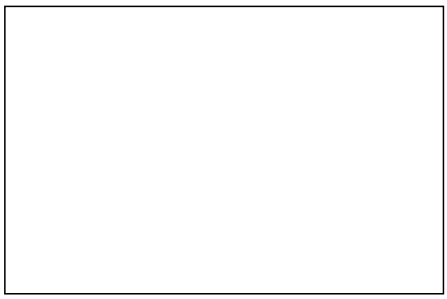


Artefact R

Les sorts de créatures que vous lancez face cachée coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Laboratoire du projet Jusant

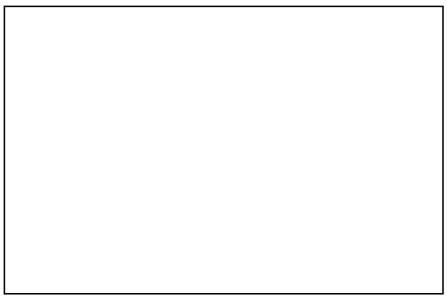


Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{1}{U}, {T} : Renvoyez un sorcier ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ciseaux à rêve {2}

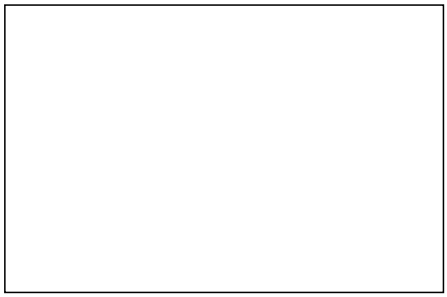


Artefact R

Les sorts de créatures que vous lancez face cachée coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ciseaux à rêve {2}

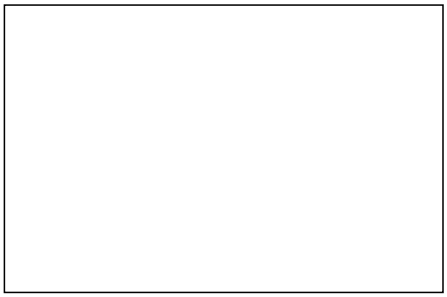


Artefact R

Les sorts de créatures que vous lancez face cachée coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détermination d'acier {1}{G}

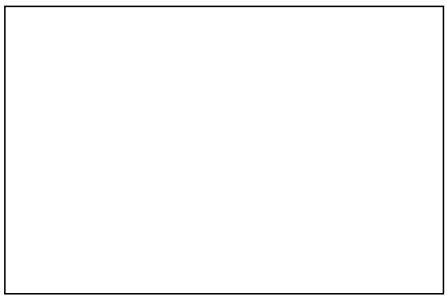


Enchantement R

Au moment où la Détermination d'acier arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Les créatures du type choisi ont le linceul.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ciseaux à rêve {2}

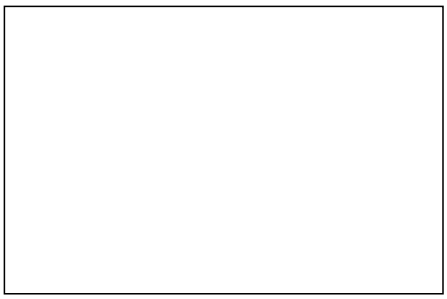


Artefact R

Les sorts de créatures que vous lancez face cachée coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détermination d'acier {1}{G}



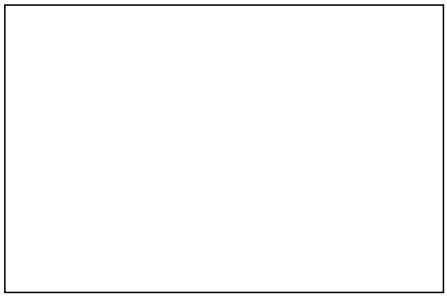
Enchantement R

Au moment où la Détermination d'acier arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Les créatures du type choisi ont le linceul.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre krosian {2}{G}



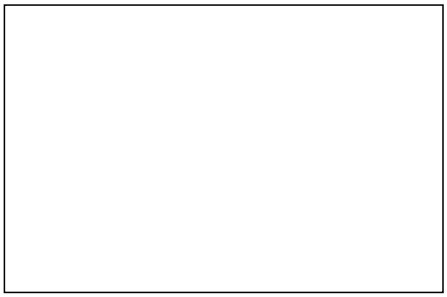
Créature : bête U

Les sorts de bête que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
{1}{G} : Régénérez la bête ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de racines {4}{G}{G}



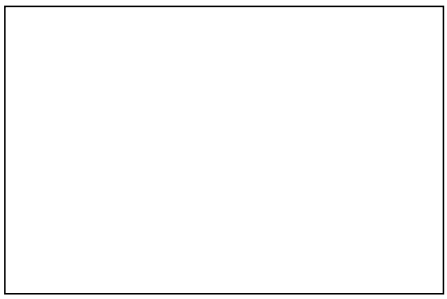
Créature : élémental R

Mue {5}{G}{G}
Quand l'Élémental de racines est retourné face visible, vous pouvez mettre une carte de créature de votre main sur le champ de bataille.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchoteur primordial {4}{G}



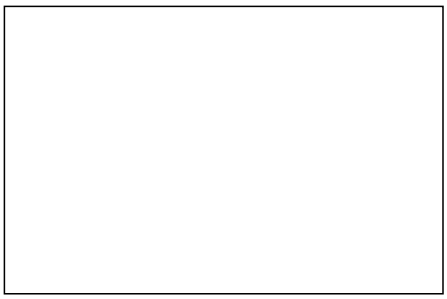
Créature : elfe et soldat R

Le Chuchoteur primordial gagne +2/+2 pour chaque créature face cachée sur le champ de bataille.
Mue {3}{G}

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alerteur skirkien {1}{R}



Créature : humain et sorcier R

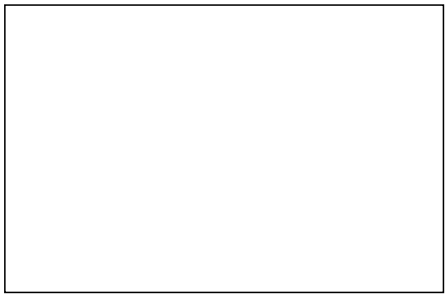
Célérité
{T} : Retournez face visible une créature ciblée face cachée que vous contrôlez. Au début de la prochaine étape de fin, sacrifiez-la.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chatfeu incandescent {1}{R}{R}{R}



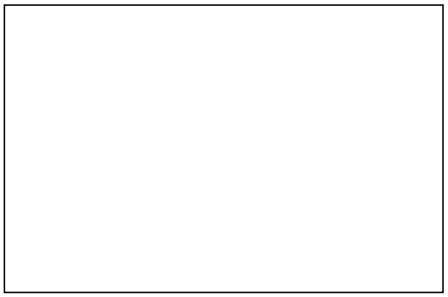
Créature : élémental et chat R

Piétinement, célérité
Au début de l'étape de fin, sacrifiez le Chatfeu incandescent.
Mue {R}{R}

7/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprentie videmage {1}{U}



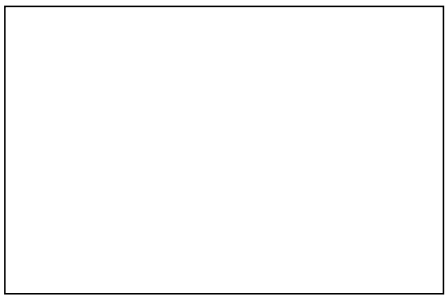
Créature : humain et sorcier C

Mue {2}{U}{U}
Quand l'Apprentie videmage est retournée face visible, contrecarrez un sort ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental éclaroc {5}{R}{R}



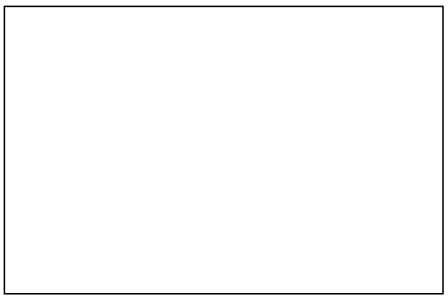
Créature : élémental R

Double initiative
Mue {4}{R}{R}

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changeforme du projet Jusant {3}{U}{U}



Créature : changeforme U

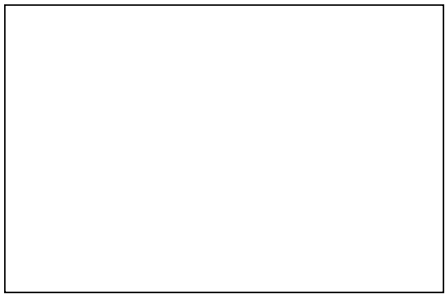
{2}{U}{U}, sacrifiez le Changeforme du projet Jusant : Choisissez un type de créature. Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature de ce type. Mettez cette carte sur le champ de bataille et mélangez les autres à votre bibliothèque.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître de la guilde du corbeau {1}{U}{U}



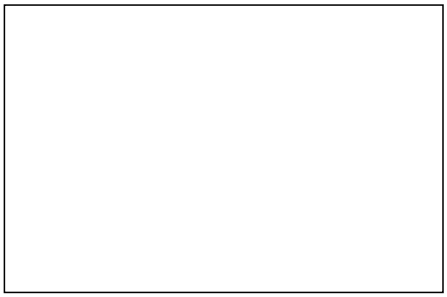
Créature : humain et sorcier et mutant R

À chaque fois que le Maître de la guilde du corbeau inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile les dix cartes du dessus de sa bibliothèque.
Mue {2}{U}{U}

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tisseur de mensonges {5}{U}{U}



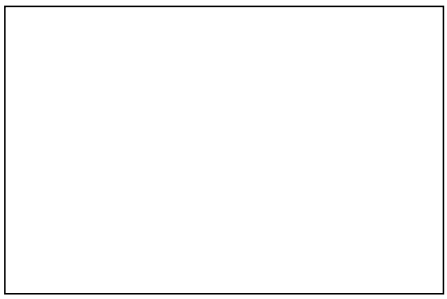
Créature : bête R

Mue {4}{U}
Quand le Tisseur de mensonges est retourné face visible, retournez faces cachées n'importe quel nombre de créatures ciblées avec des capacités de mue autre que le Tisseur de mensonges.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître du voile {2}{U}{U}



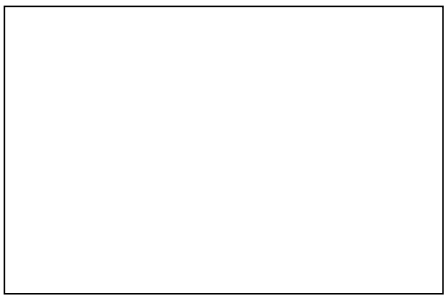
Créature : humain et sorcier U

Mue {2}{U}
Quand le Maître du voile est retourné face visible, vous pouvez retourner face cachée une créature ciblée avec une capacité de mue.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange exalté {4}{W}{W}



Créature : ange R

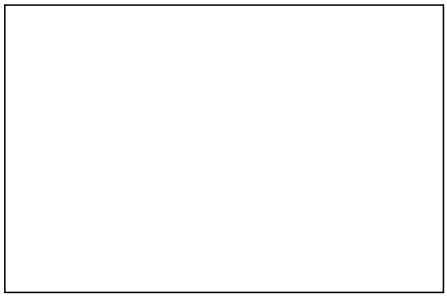
Vol
À chaque fois que l'Ange exalté inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.
Mue {2}{W}{W}

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relieur daru {W}



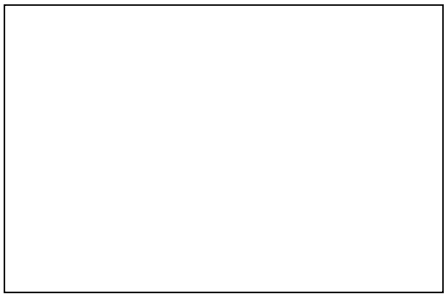
Créature : humain et clerc U

Mue {W}
Quand le Relieur daru est retourné face visible, régénérez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récidive {1}{U}

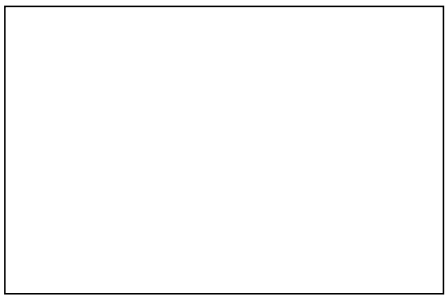


Éphémère C

Retournez une créature avec une capacité de mue ciblée face cachée.
Recyclage {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stratège du front {W}



Créature : humain et soldat C

Mue {W}
Quand le Stratège du front est retourné face visible, prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées par les créatures non-soldat ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast