

Archive mobile {3}



Créature-artefact : golem R

Défenseur

L'Archive mobile arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle.

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur pioche une carte pour chaque marqueur +1/+1 sur l'Archive mobile.

{2}{W}{U} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Archive mobile.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archive mobile {3}



Créature-artefact : golem R

Défenseur

L'Archive mobile arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle.

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur pioche une carte pour chaque marqueur +1/+1 sur l'Archive mobile.

{2}{W}{U} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Archive mobile.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archive mobile {3}



Créature-artefact : golem R

Défenseur

L'Archive mobile arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle.

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur pioche une carte pour chaque marqueur +1/+1 sur l'Archive mobile.

{2}{W}{U} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Archive mobile.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archive mobile {3}



Créature-artefact : golem R

Défenseur

L'Archive mobile arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle.

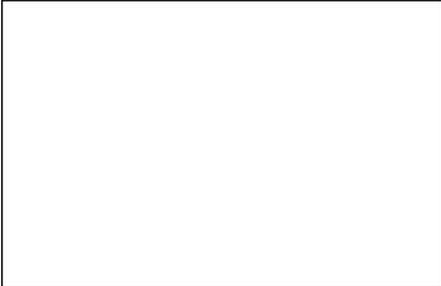
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur pioche une carte pour chaque marqueur +1/+1 sur l'Archive mobile.

{2}{W}{U} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Archive mobile.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piqueur entravarc {2}

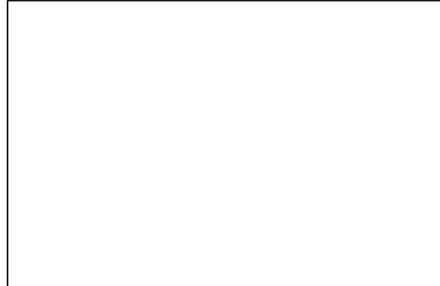


Créature-artefact : insecte **C**
Vol
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piqueur entravarc {2}

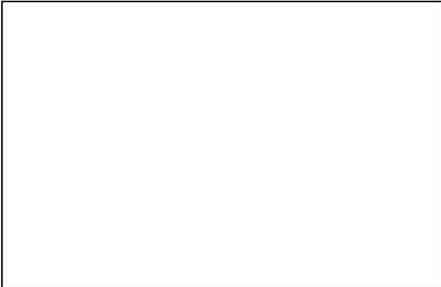


Créature-artefact : insecte **C**
Vol
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piqueur entravarc {2}

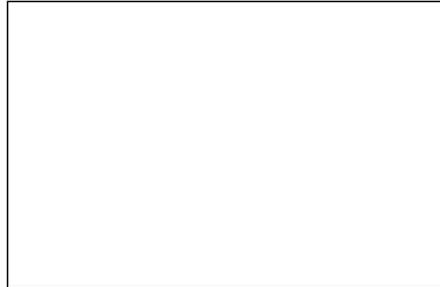


Créature-artefact : insecte **C**
Vol
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piqueur entravarc {2}

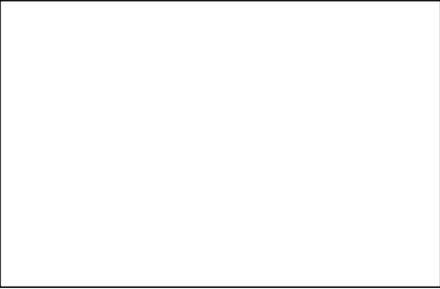


Créature-artefact : insecte **C**
Vol
Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur psychotique {5}



Créature-artefact : phyrexian et horreur **R**

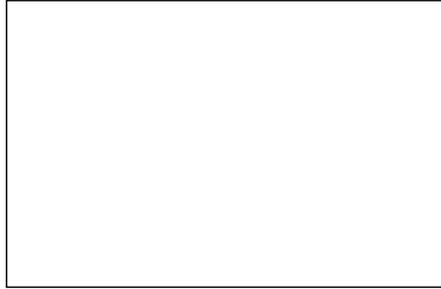
La force et l'endurance du Rampeur psychotique sont chacune égales au nombre de cartes dans votre main.

À chaque fois que vous piochez une carte, chaque adversaire perd 1 point de vie.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur psychotique {5}



Créature-artefact : phyrexian et horreur **R**

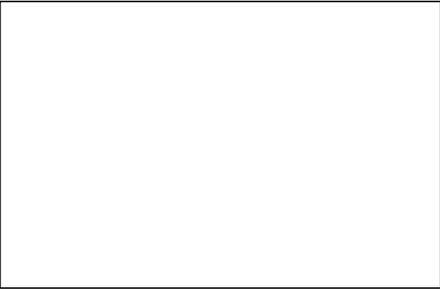
La force et l'endurance du Rampeur psychotique sont chacune égales au nombre de cartes dans votre main.

À chaque fois que vous piochez une carte, chaque adversaire perd 1 point de vie.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur psychotique {5}



Créature-artefact : phyrexian et horreur **R**

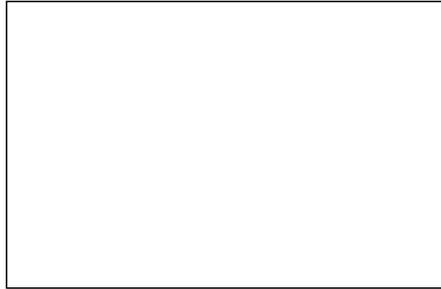
La force et l'endurance du Rampeur psychotique sont chacune égales au nombre de cartes dans votre main.

À chaque fois que vous piochez une carte, chaque adversaire perd 1 point de vie.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur psychotique {5}



Créature-artefact : phyrexian et horreur **R**

La force et l'endurance du Rampeur psychotique sont chacune égales au nombre de cartes dans votre main.

À chaque fois que vous piochez une carte, chaque adversaire perd 1 point de vie.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Travailleur entravarc {1}



Créature-artefact : construction **C**

Modularité 1 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur(s) +1/+1 sur elle. Quand elle est mise dans un cimetière, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-artefact ciblée.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Travailleur entravarc {1}



Créature-artefact : construction **C**

Modularité 1 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur(s) +1/+1 sur elle. Quand elle est mise dans un cimetière, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-artefact ciblée.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Travailleur entravarc {1}



Créature-artefact : construction **C**

Modularité 1 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur(s) +1/+1 sur elle. Quand elle est mise dans un cimetière, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-artefact ciblée.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Travailleur entravarc {1}



Créature-artefact : construction **C**

Modularité 1 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur(s) +1/+1 sur elle. Quand elle est mise dans un cimetière, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-artefact ciblée.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pari de Tezzeret

{3}{UP}



Rituel

R

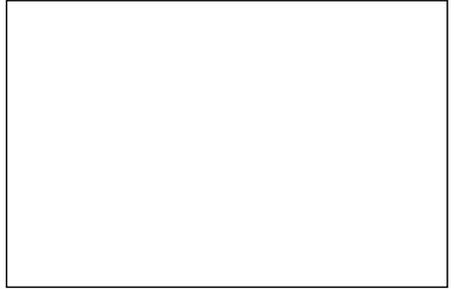
{{UP}} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)

Piochez deux cartes, puis proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pari de Tezzeret

{3}{UP}



Rituel

R

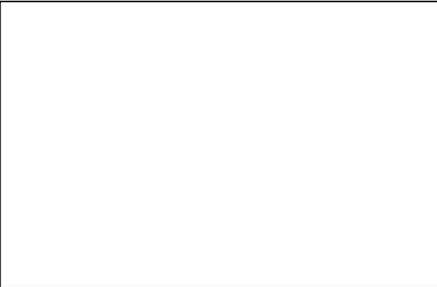
{{UP}} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)

Piochez deux cartes, puis proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pari de Tezzeret

{3}{UP}



Rituel

R

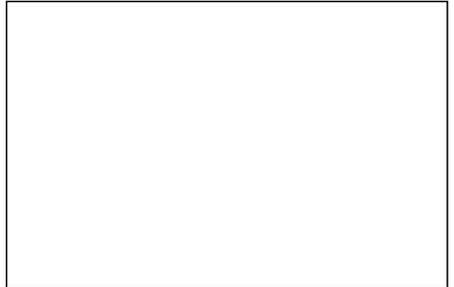
{{UP}} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)

Piochez deux cartes, puis proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pari de Tezzeret

{3}{UP}



Rituel

R

{{UP}} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)

Piochez deux cartes, puis proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

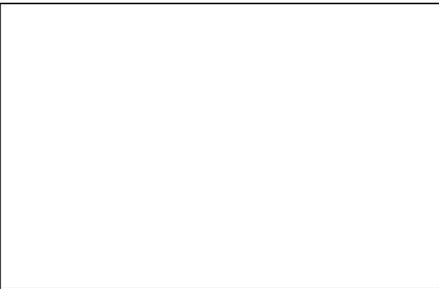
R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

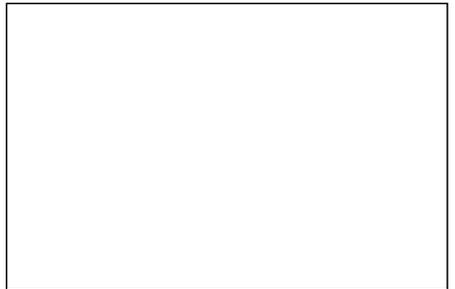
R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



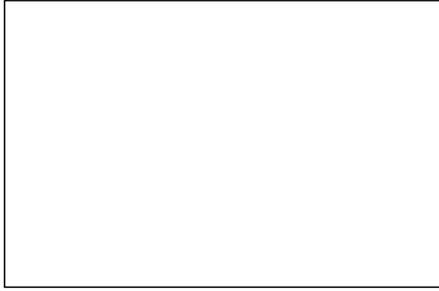
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



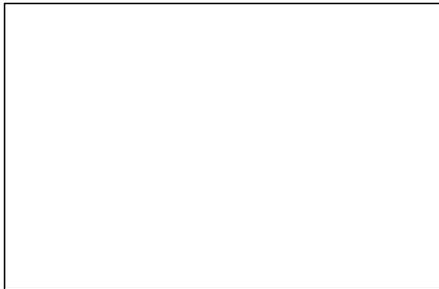
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

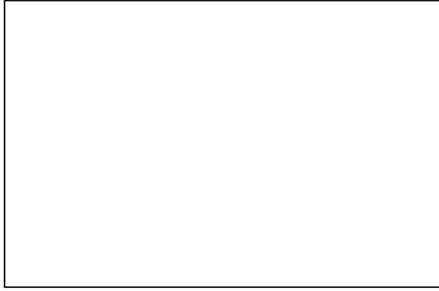


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

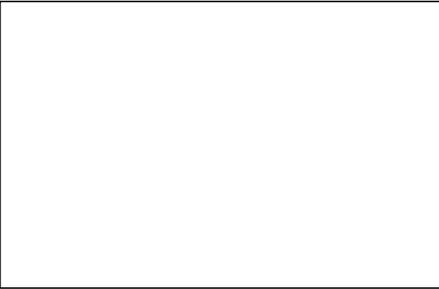


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

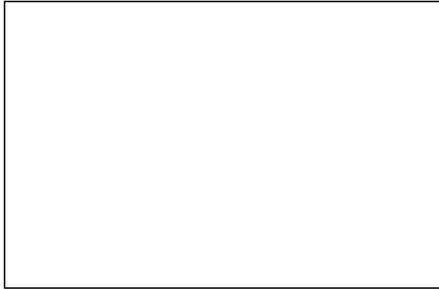


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



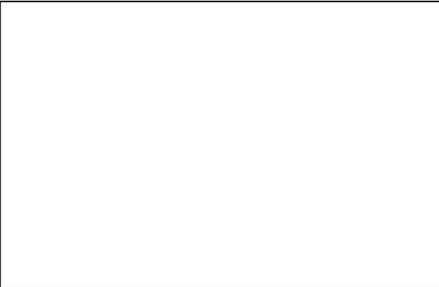
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



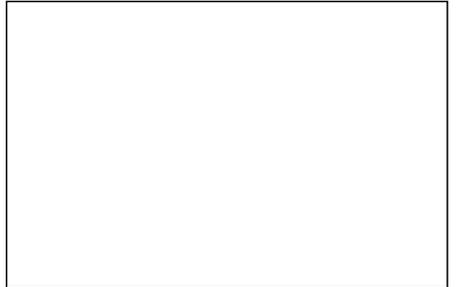
Terrain de base : marais

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
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boîte à mystère de Téfèiri

{4}



Artefact

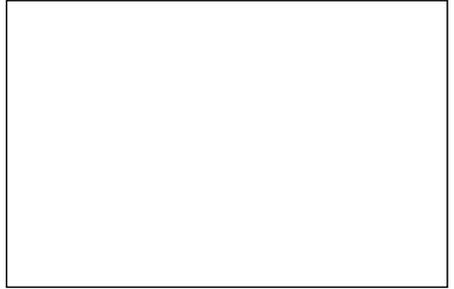
R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur met les cartes dans sa main au-dessous de sa bibliothèque dans n'importe quel ordre, puis pioche autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boîte à mystère de Téfèiri

{4}



Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur met les cartes dans sa main au-dessous de sa bibliothèque dans n'importe quel ordre, puis pioche autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boîte à mystère de Téfèiri

{4}



Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur met les cartes dans sa main au-dessous de sa bibliothèque dans n'importe quel ordre, puis pioche autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boîte à mystère de Téfèiri

{4}



Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur met les cartes dans sa main au-dessous de sa bibliothèque dans n'importe quel ordre, puis pioche autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves du monde souterrain

{B}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rêves du monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves du monde souterrain

{B}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rêves du monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves du monde souterrain

{B}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rêves du monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves du monde souterrain

{B}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rêves du monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fructification forcée

{4}{U}{U}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur pioche sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fructification forcée

{4}{U}{U}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur pioche sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fructification forcée

{4}{U}{U}



Enchantement

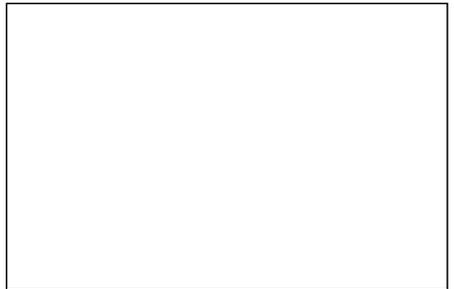
R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur pioche sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fructification forcée

{4}{U}{U}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, ce joueur pioche sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Possession psychique

{2}{U}{U}



Enchantement : aura

R

Enchanter : adversaire

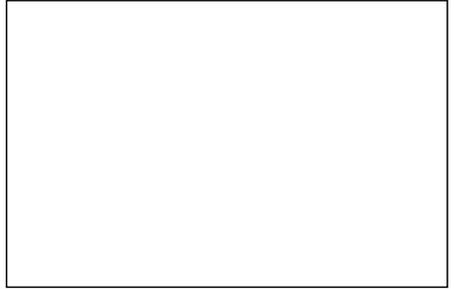
Sautez votre étape de pioche.

À chaque fois que l'adversaire enchanté pioche une carte,
vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Possession psychique

{2}{U}{U}



Enchantement : aura

R

Enchanter : adversaire

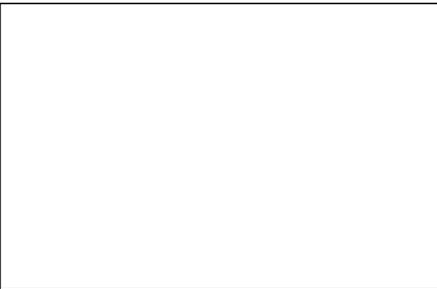
Sautez votre étape de pioche.

À chaque fois que l'adversaire enchanté pioche une carte,
vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Possession psychique

{2}{U}{U}



Enchantement : aura

R

Enchanter : adversaire

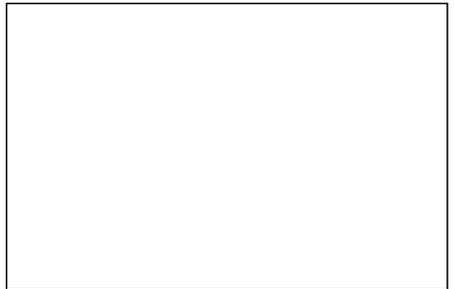
Sautez votre étape de pioche.

À chaque fois que l'adversaire enchanté pioche une carte,
vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Possession psychique

{2}{U}{U}



Enchantement : aura

R

Enchanter : adversaire

Sautez votre étape de pioche.

À chaque fois que l'adversaire enchanté pioche une carte,
vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

