

Marcheur phyrexian

{0}

Créature-artefact : phyrexian et construction

C

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur phyrexian

{0}

Créature-artefact : phyrexian et construction

C

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur phyrexian

{0}

Créature-artefact : phyrexian et construction

C

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur phyrexian

{0}

Créature-artefact : phyrexian et construction

C

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite

{0}

Créature-artefact : construction

U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite

{0}

Créature-artefact : construction

U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite

{0}

Créature-artefact : construction

U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite

{0}

Créature-artefact : construction

U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère

{0}

Créature-artefact : mécanoptère

U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère

{0}

Créature-artefact : mécanoptère

U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère

{0}

Créature-artefact : mécanoptère

U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère

{0}

Créature-artefact : mécanoptère

U

Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère-bouclier

{0}

Créature-artefact : mur

U

Défenseur

À chaque fois que Sphère-bouclier bloque, mettez un marqueur -0/-1 sur elle.

0/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère-bouclier

{0}

Créature-artefact : mur

U

Défenseur

À chaque fois que Sphère-bouclier bloque, mettez un marqueur -0/-1 sur elle.

0/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère-bouclier

{0}

Créature-artefact : mur

U

Défenseur

À chaque fois que Sphère-bouclier bloque, mettez un marqueur -0/-1 sur elle.

0/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère-bouclier

{0}

Créature-artefact : mur

U

Défenseur

À chaque fois que Sphère-bouclier bloque, mettez un marqueur -0/-1 sur elle.

0/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atog

{1}{R}

Créature : atog

U

Sacrifiez un artefact : L'Atog gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atog

{1}{R}

Créature : atog

U

Sacrifiez un artefact : L'Atog gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atog

{1}{R}

Créature : atog

U

Sacrifiez un artefact : L'Atog gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atog

{1}{R}

Créature : atog

U

Sacrifiez un artefact : L'Atog gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Kobolds de Castel Kher

{0}

Créature : kobold

C

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Kobolds de Castel Kher

{0}

Créature : kobold

C

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Kobolds de Castel Kher

{0}

Créature : kobold

C

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Kobolds de Castel Kher

{0}

Créature : kobold

C

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation

{2}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur idyllique

{2}{W}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantement, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation

{2}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur idyllique

{2}{W}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantement, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur idyllique

{2}{W}

Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantement, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur idyllique

{2}{W}

Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantement, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



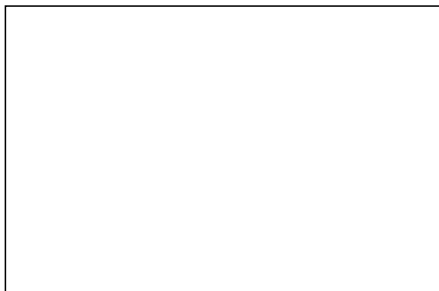
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poste de déflagration

{3}

Artefact

U

{T}, sacrifiez une créature : Le Poste de déflagration inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez dégager le Poste de déflagration.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poste de déflagration

{3}

Artefact

U

{T}, sacrifiez une créature : Le Poste de déflagration inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez dégager le Poste de déflagration.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poste de déflagration

{3}

Artefact

U

{T}, sacrifiez une créature : Le Poste de déflagration inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez dégager le Poste de déflagration.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poste de déflagration

{3}

Artefact

U

{T}, sacrifiez une créature : Le Poste de déflagration inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez dégager le Poste de déflagration.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombardement des gobelins

{1}{R}

Enchantement

R

Sacrifiez une créature : Le Bombardement des gobelins inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombardement des gobelins

{1}{R}

Enchantement

R

Sacrifiez une créature : Le Bombardement des gobelins inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombardement des gobelins

{1}{R}

Enchantement

R

Sacrifiez une créature : Le Bombardement des gobelins inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombardement des gobelins

{1}{R}

Enchantement

R

Sacrifiez une créature : Le Bombardement des gobelins inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renouvellement perpétuel

{2}{W}{W}



Enchantement

P

Jouez avec votre main révélée.

Si vous devez piocher une carte, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque à la place. Si c'est une carte de créature, mettez-la dans votre cimetière. Sinon, piochez cette carte.

À chaque fois qu'une créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez-la dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renouvellement perpétuel

{2}{W}{W}



Enchantement

P

Jouez avec votre main révélée.

Si vous devez piocher une carte, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque à la place. Si c'est une carte de créature, mettez-la dans votre cimetière. Sinon, piochez cette carte.

À chaque fois qu'une créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez-la dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renouvellement perpétuel

{2}{W}{W}



Enchantement

P

Jouez avec votre main révélée.

Si vous devez piocher une carte, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque à la place. Si c'est une carte de créature, mettez-la dans votre cimetière. Sinon, piochez cette carte.

À chaque fois qu'une créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez-la dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renouvellement perpétuel

{2}{W}{W}



Enchantement

P

Jouez avec votre main révélée.

Si vous devez piocher une carte, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque à la place. Si c'est une carte de créature, mettez-la dans votre cimetière. Sinon, piochez cette carte.

À chaque fois qu'une créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez-la dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

