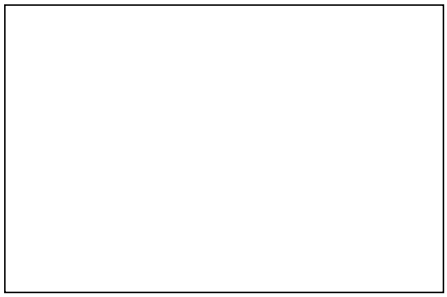
Changemur {X}



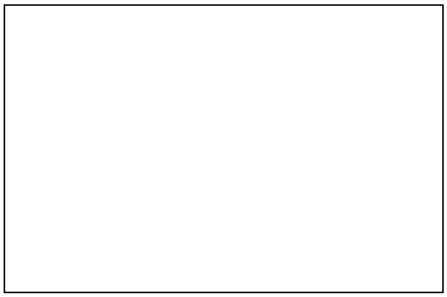
Créature-artefact : mur U

Défenseur
Le Changemur arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changemur {X}



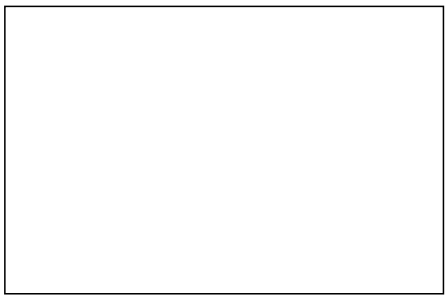
Créature-artefact : mur U

Défenseur
Le Changemur arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changemur {X}



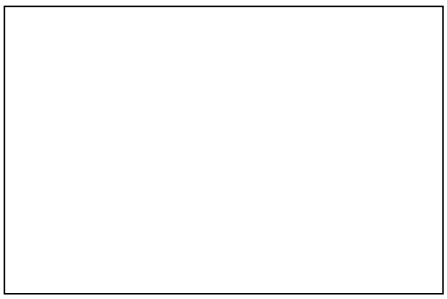
Créature-artefact : mur U

Défenseur
Le Changemur arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changemur {X}



Créature-artefact : mur U

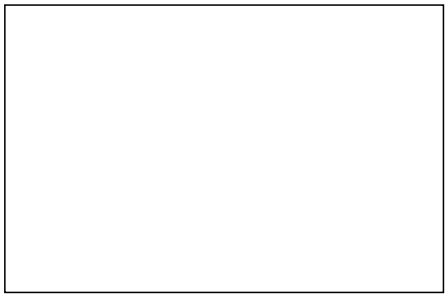
Défenseur
Le Changemur arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeur phyrexian {X}



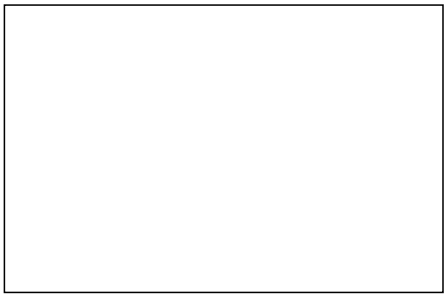
Créature-artefact : phyrexian et construction R

Le Maraudeur phyrexian arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.
Le Maraudeur phyrexian ne peut pas bloquer.
Le Maraudeur phyrexian ne peut pas attaquer à moins que vous ne payiez {1} pour chaque marqueur +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeur phyrexian {X}



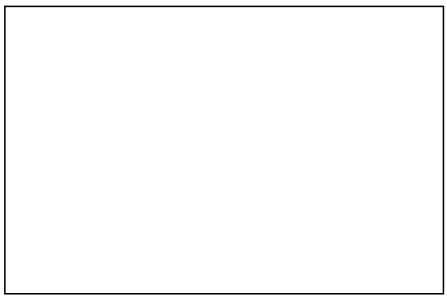
Créature-artefact : phyrexian et construction R

Le Maraudeur phyrexian arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.
Le Maraudeur phyrexian ne peut pas bloquer.
Le Maraudeur phyrexian ne peut pas attaquer à moins que vous ne payiez {1} pour chaque marqueur +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeur phyrexian {X}



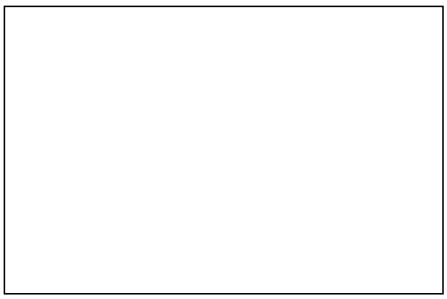
Créature-artefact : phyrexian et construction R

Le Maraudeur phyrexian arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.
Le Maraudeur phyrexian ne peut pas bloquer.
Le Maraudeur phyrexian ne peut pas attaquer à moins que vous ne payiez {1} pour chaque marqueur +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeur phyrexian {X}



Créature-artefact : phyrexian et construction R

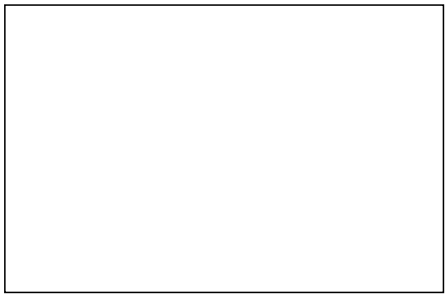
Le Maraudeur phyrexian arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.
Le Maraudeur phyrexian ne peut pas bloquer.
Le Maraudeur phyrexian ne peut pas attaquer à moins que vous ne payiez {1} pour chaque marqueur +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition des rues {3}{B}{B}



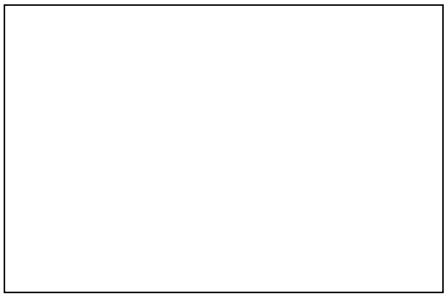
Créature : apparition **C**

Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)
Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition des rues {3}{B}{B}



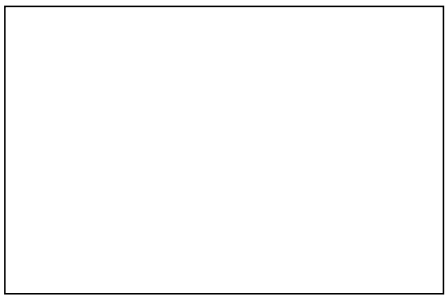
Créature : apparition **C**

Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)
Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition des rues {3}{B}{B}



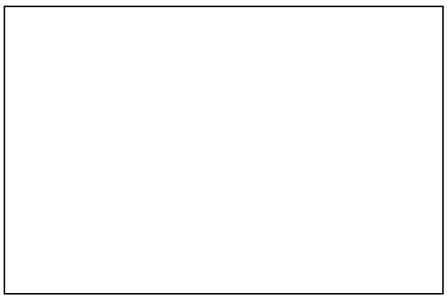
Créature : apparition **C**

Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)
Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition des rues {3}{B}{B}



Créature : apparition **C**

Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)
Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple du Caveau {B}

Créature : humain et clerc **C**

À chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez faire que l'adversaire ciblé perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple du Caveau {B}

Créature : humain et clerc **C**

À chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez faire que l'adversaire ciblé perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple du Caveau {B}

Créature : humain et clerc **C**

À chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez faire que l'adversaire ciblé perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple du Caveau {B}

Créature : humain et clerc **C**

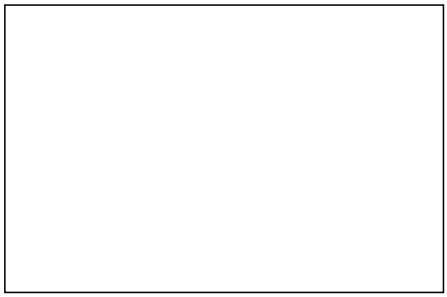
À chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez faire que l'adversaire ciblé perde 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse protéenne {5}{G}{G}



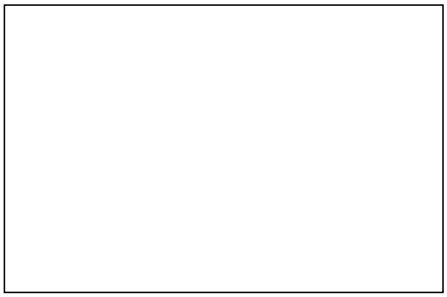
Créature : bête R

Quand la Carcasse protéenne meurt, cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de créature dont la valeur de mana totale est inférieure ou égale à 6, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse protéenne {5}{G}{G}



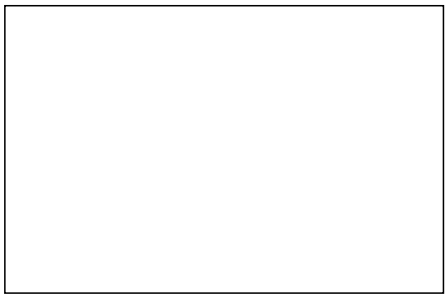
Créature : bête R

Quand la Carcasse protéenne meurt, cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de créature dont la valeur de mana totale est inférieure ou égale à 6, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse protéenne {5}{G}{G}



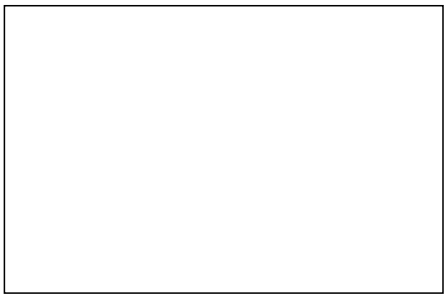
Créature : bête R

Quand la Carcasse protéenne meurt, cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de créature dont la valeur de mana totale est inférieure ou égale à 6, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse protéenne {5}{G}{G}



Créature : bête R

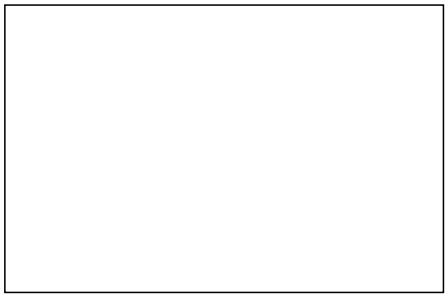
Quand la Carcasse protéenne meurt, cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de créature dont la valeur de mana totale est inférieure ou égale à 6, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel elfe {2}{G}



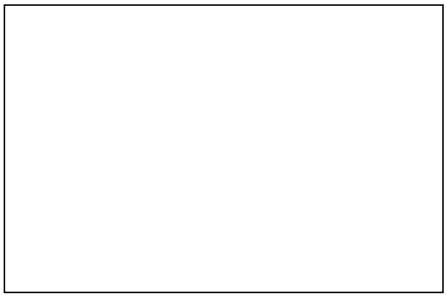
Créature : elfe et esprit U

Exilez le Guide spirituel elfe de votre main : Ajoutez {G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel elfe {2}{G}



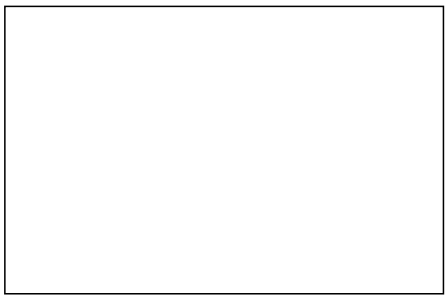
Créature : elfe et esprit U

Exilez le Guide spirituel elfe de votre main : Ajoutez {G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel elfe {2}{G}



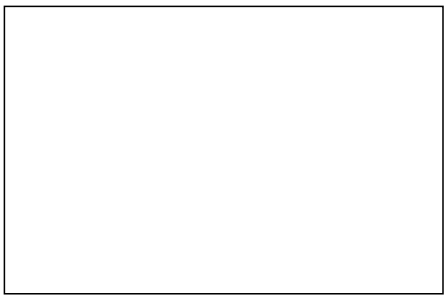
Créature : elfe et esprit U

Exilez le Guide spirituel elfe de votre main : Ajoutez {G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel elfe {2}{G}



Créature : elfe et esprit U

Exilez le Guide spirituel elfe de votre main : Ajoutez {G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel simiesque {2}{R}

Créature : grand singe et esprit **C**

Exilez le Guide spirituel simiesque depuis votre main : Ajoutez {R}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel simiesque {2}{R}

Créature : grand singe et esprit **C**

Exilez le Guide spirituel simiesque depuis votre main : Ajoutez {R}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel simiesque {2}{R}

Créature : grand singe et esprit **C**

Exilez le Guide spirituel simiesque depuis votre main : Ajoutez {R}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel simiesque {2}{R}

Créature : grand singe et esprit **C**

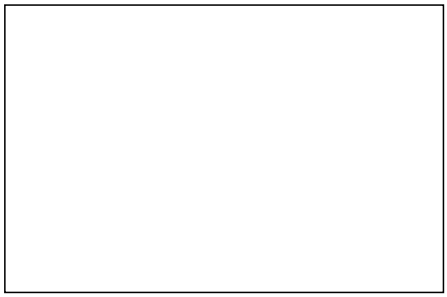
Exilez le Guide spirituel simiesque depuis votre main : Ajoutez {R}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes aux gemmes

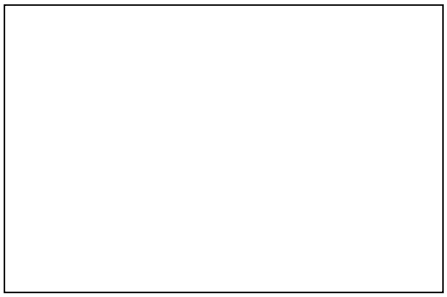


Terrain légendaire M

Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sont dans votre main de départ et que vous ne jouez pas en premier, vous pouvez commencer la partie avec les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sur le champ de bataille avec, sur elles, un marqueur « chance ». Si vous faites ainsi, exilez une carte de votre main.
{T} : Ajoutez {C}. Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond ont un marqueur « chance » sur elles, à la place, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes aux gemmes

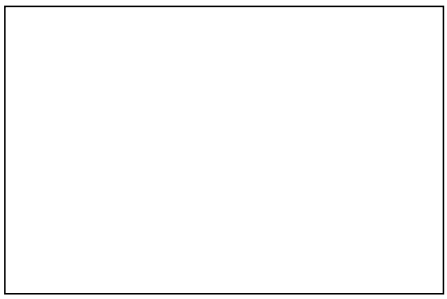


Terrain légendaire M

Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sont dans votre main de départ et que vous ne jouez pas en premier, vous pouvez commencer la partie avec les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sur le champ de bataille avec, sur elles, un marqueur « chance ». Si vous faites ainsi, exilez une carte de votre main.
{T} : Ajoutez {C}. Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond ont un marqueur « chance » sur elles, à la place, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes aux gemmes

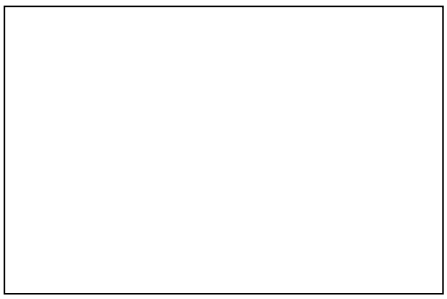


Terrain légendaire M

Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sont dans votre main de départ et que vous ne jouez pas en premier, vous pouvez commencer la partie avec les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sur le champ de bataille avec, sur elles, un marqueur « chance ». Si vous faites ainsi, exilez une carte de votre main.
{T} : Ajoutez {C}. Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond ont un marqueur « chance » sur elles, à la place, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes aux gemmes



Terrain légendaire M

Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sont dans votre main de départ et que vous ne jouez pas en premier, vous pouvez commencer la partie avec les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sur le champ de bataille avec, sur elles, un marqueur « chance ». Si vous faites ainsi, exilez une carte de votre main.
{T} : Ajoutez {C}. Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond ont un marqueur « chance » sur elles, à la place, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

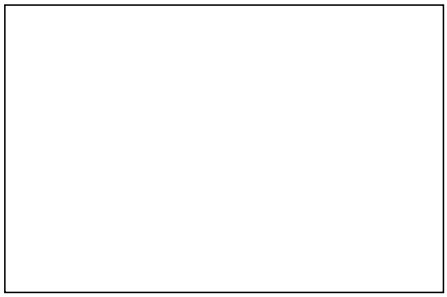
Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus {0}

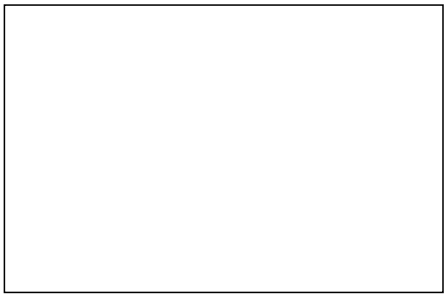


Artefact **C**

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus {0}

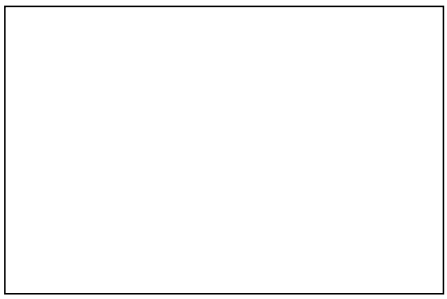


Artefact **C**

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus {0}

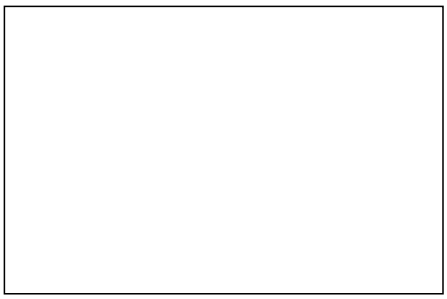


Artefact **C**

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus {0}



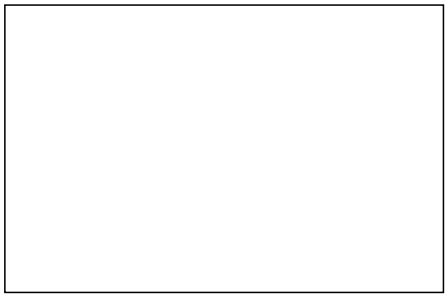
Artefact **C**

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de l'invocateur {0}



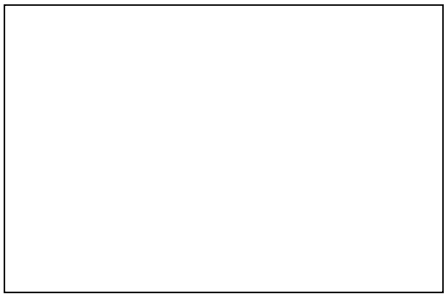
Éphémère R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Au début de votre prochain entretien, payez {2}{G}{G}. Si vous ne le faites pas, vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de l'invocateur {0}



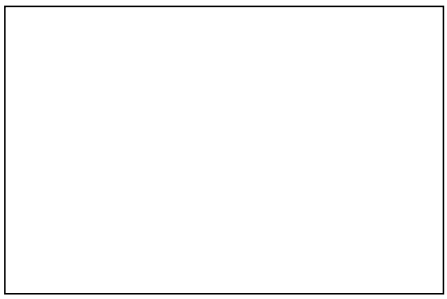
Éphémère R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Au début de votre prochain entretien, payez {2}{G}{G}. Si vous ne le faites pas, vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de l'invocateur {0}



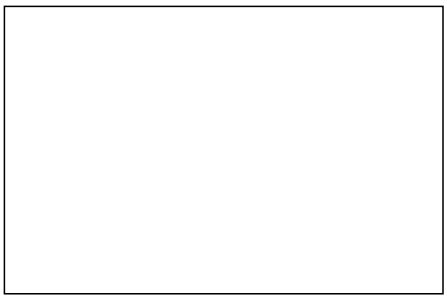
Éphémère R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Au début de votre prochain entretien, payez {2}{G}{G}. Si vous ne le faites pas, vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de l'invocateur {0}



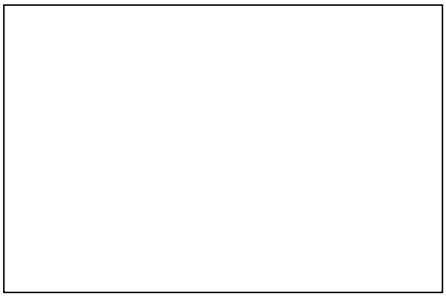
Éphémère R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Au début de votre prochain entretien, payez {2}{G}{G}. Si vous ne le faites pas, vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flash {1}{U}

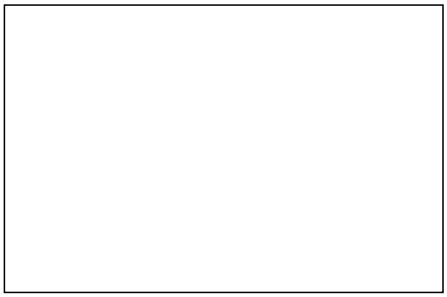


Éphémère R

Vous pouvez mettre un carte de créature sur le champ de bataille depuis votre main. Si vous faites ainsi, sacrifiez-la à moins de payer son coût de mana réduit de jusqu'à {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flash {1}{U}

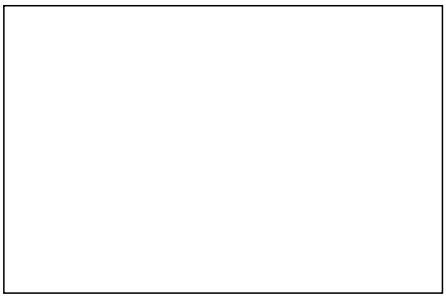


Éphémère R

Vous pouvez mettre un carte de créature sur le champ de bataille depuis votre main. Si vous faites ainsi, sacrifiez-la à moins de payer son coût de mana réduit de jusqu'à {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flash {1}{U}

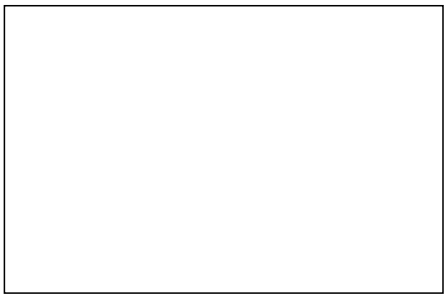


Éphémère R

Vous pouvez mettre un carte de créature sur le champ de bataille depuis votre main. Si vous faites ainsi, sacrifiez-la à moins de payer son coût de mana réduit de jusqu'à {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flash {1}{U}

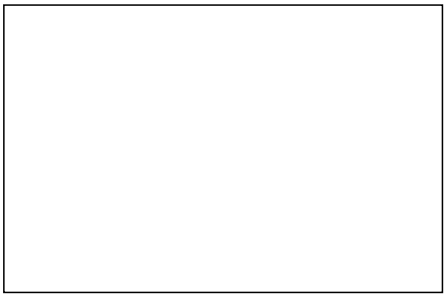


Éphémère R

Vous pouvez mettre un carte de créature sur le champ de bataille depuis votre main. Si vous faites ainsi, sacrifiez-la à moins de payer son coût de mana réduit de jusqu'à {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté {3}{U}{U}

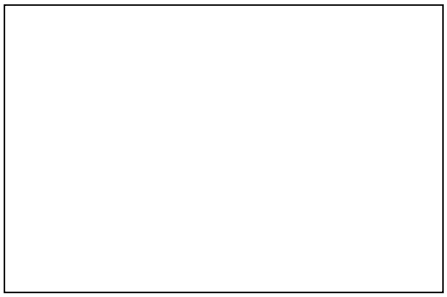


Éphémère U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté {3}{U}{U}

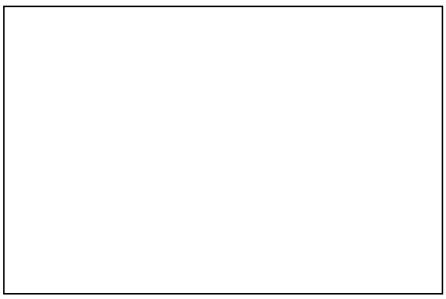


Éphémère U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté {3}{U}{U}

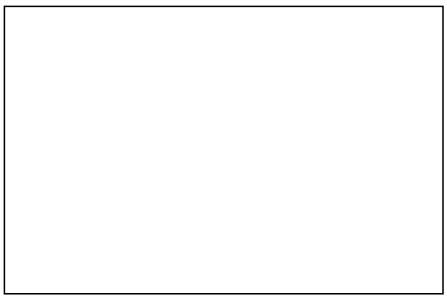


Éphémère U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté {3}{U}{U}

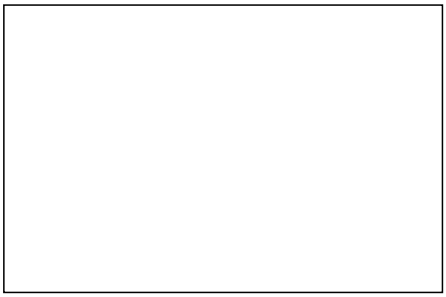


Éphémère U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de négation {0}

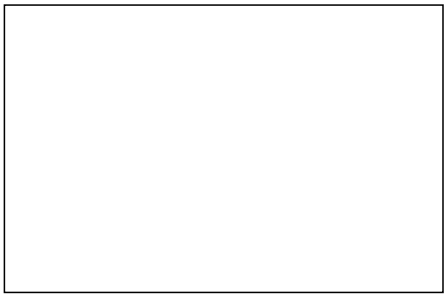


Éphémère R

Contrecarrez un sort ciblé.
Au début de votre prochain entretien, payez {3}{U}{U}. Si vous ne le faites pas, vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de négation {0}

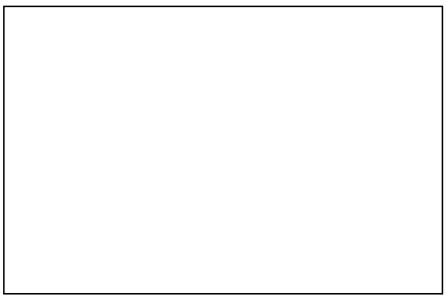


Éphémère R

Contrecarrez un sort ciblé.
Au début de votre prochain entretien, payez {3}{U}{U}. Si vous ne le faites pas, vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de négation {0}

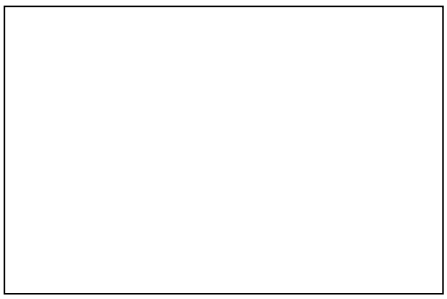


Éphémère R

Contrecarrez un sort ciblé.
Au début de votre prochain entretien, payez {3}{U}{U}. Si vous ne le faites pas, vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de négation {0}



Éphémère R

Contrecarrez un sort ciblé.
Au début de votre prochain entretien, payez {3}{U}{U}. Si vous ne le faites pas, vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice mystique {U}

Éphémère U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémère ou de rituel, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice mystique {U}

Éphémère U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémère ou de rituel, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice mystique {U}

Éphémère U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémère ou de rituel, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice mystique {U}

Éphémère U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémère ou de rituel, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast