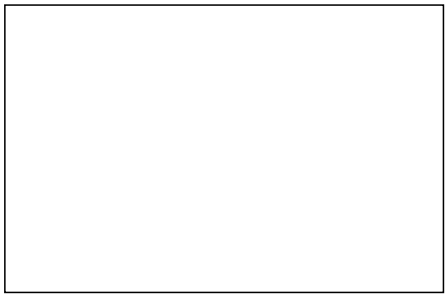
Élémental d'épines {5}{G}{G}



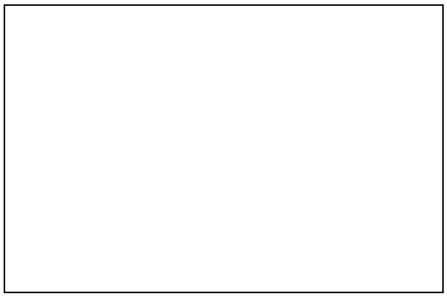
Créature : élémental U

Vous pouvez faire que l'Élémental d'épines attribue ses blessures de combat comme s'il n'était pas bloqué.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'épines {5}{G}{G}



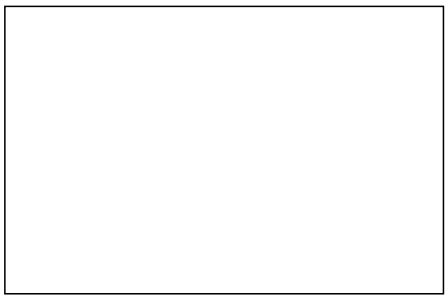
Créature : élémental U

Vous pouvez faire que l'Élémental d'épines attribue ses blessures de combat comme s'il n'était pas bloqué.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'épines {5}{G}{G}



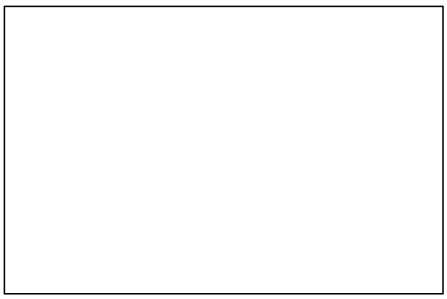
Créature : élémental U

Vous pouvez faire que l'Élémental d'épines attribue ses blessures de combat comme s'il n'était pas bloqué.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'épines {5}{G}{G}



Créature : élémental U

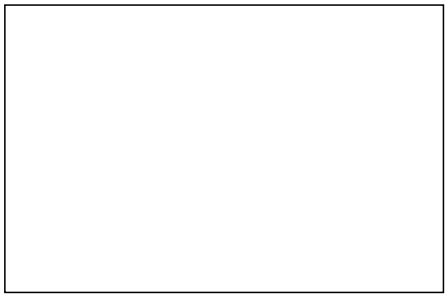
Vous pouvez faire que l'Élémental d'épines attribue ses blessures de combat comme s'il n'était pas bloqué.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akroma, ange de la Fureur {5}{R}{R}{R}



Créature légendaire : ange M

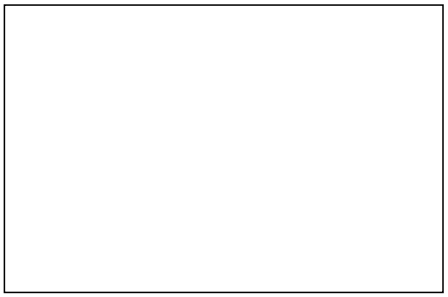
Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Vol, piétinement, protection contre le blanc et contre le bleu

{R} : Akroma, ange de la Fureur gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
Mue {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mue.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akroma, ange de la Colère {5}{W}{W}{W}



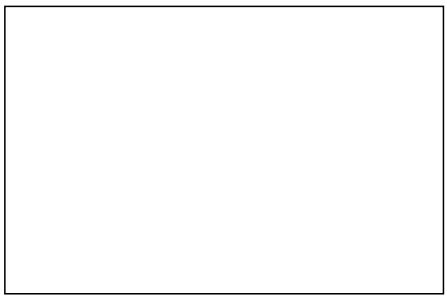
Créature légendaire : ange M

Vol, initiative, vigilance, piétinement, célérité, protection contre le noir, protection contre le rouge

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akroma, ange de la Fureur {5}{R}{R}{R}



Créature légendaire : ange M

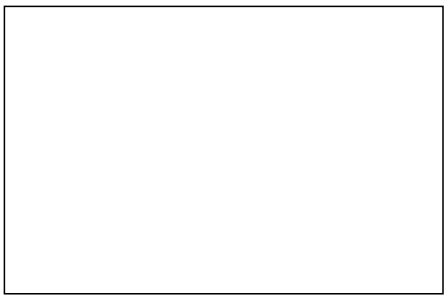
Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Vol, piétinement, protection contre le blanc et contre le bleu

{R} : Akroma, ange de la Fureur gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
Mue {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mue.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akroma, ange de la Colère {5}{W}{W}{W}



Créature légendaire : ange M

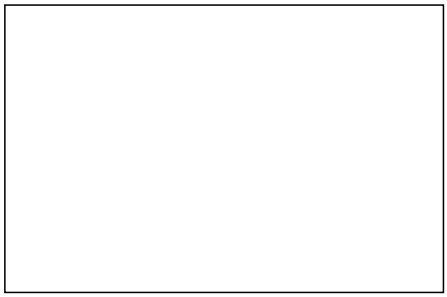
Vol, initiative, vigilance, piétinement, célérité, protection contre le noir, protection contre le rouge

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange Avacyn {3}{W}{W}



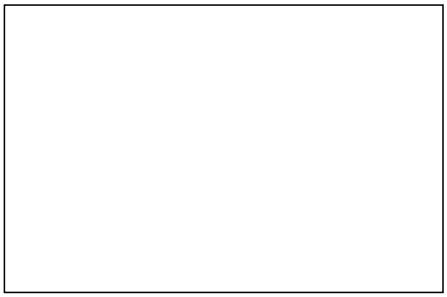
Créature légendaire : ange M

Flash
Vol, vigilance
Quand l'Archange Avacyn arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
Quand une créature non-Ange que vous contrôlez meurt, transformez l'Archange Avacyn au début du prochain entretien.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elesh Norn, Grand Cénobite {5}{W}{W}



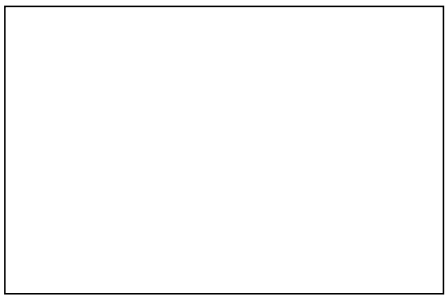
Créature légendaire : phyrexian et praetor M

Vigilance
Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2.
Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -2/-2.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange Avacyn {3}{W}{W}



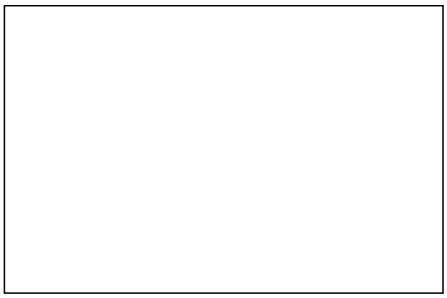
Créature légendaire : ange M

Flash
Vol, vigilance
Quand l'Archange Avacyn arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
Quand une créature non-Ange que vous contrôlez meurt, transformez l'Archange Avacyn au début du prochain entretien.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elesh Norn, Grand Cénobite {5}{W}{W}



Créature légendaire : phyrexian et praetor M

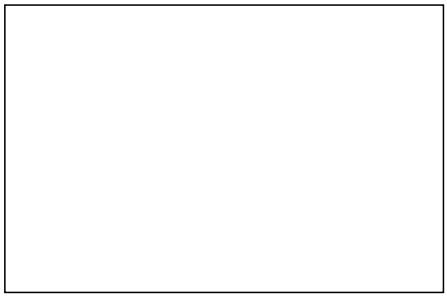
Vigilance
Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2.
Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -2/-2.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elesh Norn, Grand Cénobite {5}{W}{W}



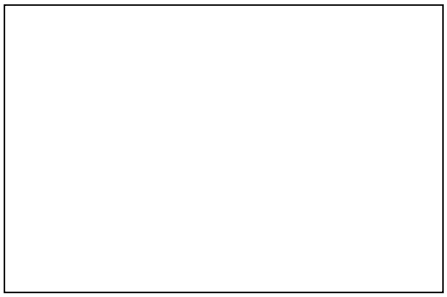
Créature légendaire : phyrexian et praetor M

Vigilance
Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2.
Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -2/-2.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jareth, titan léonin {3}{W}{W}{W}



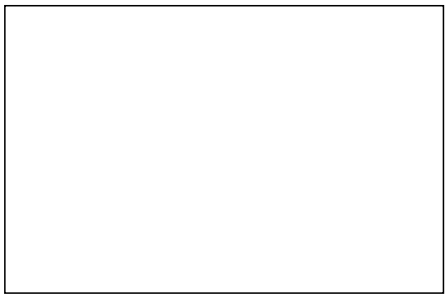
Créature légendaire : chat et géant R

À chaque fois que Jareth, titan léonin bloque, il gagne +7/+7 jusqu'à la fin du tour.
{W} : Jareth acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elesh Norn, Grand Cénobite {5}{W}{W}



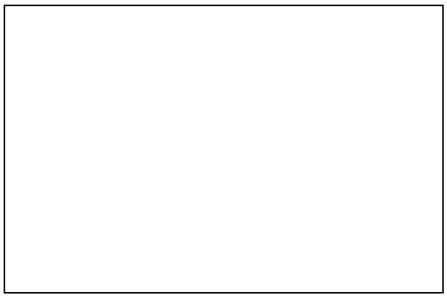
Créature légendaire : phyrexian et praetor M

Vigilance
Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2.
Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -2/-2.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jareth, titan léonin {3}{W}{W}{W}



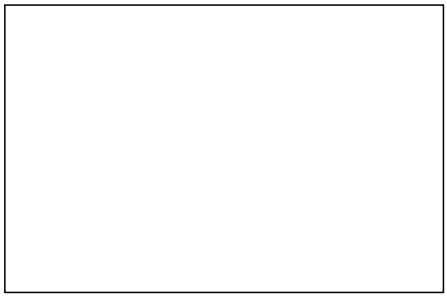
Créature légendaire : chat et géant R

À chaque fois que Jareth, titan léonin bloque, il gagne +7/+7 jusqu'à la fin du tour.
{W} : Jareth acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reya Aubevenant {6}{W}{W}{W}



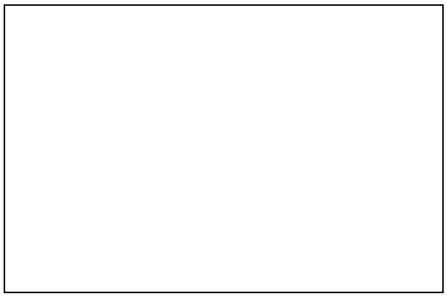
Créature légendaire : ange R

Vol
Au début de votre entretien, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shalaï, Voix de l'abondance {3}{W}



Créature légendaire : ange R

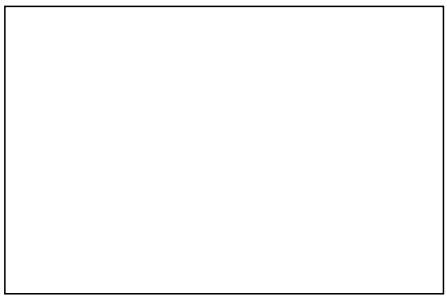
Vol
Vous, les planeswalkers que vous contrôlez et les autres créatures que vous contrôlez avez la défense talismanique.

{4}{G}{G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reya Aubevenant {6}{W}{W}{W}



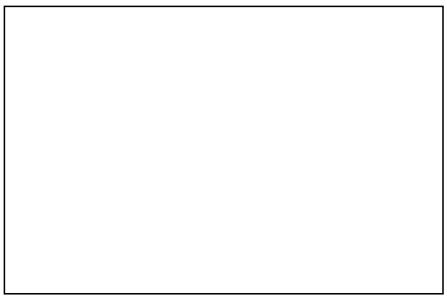
Créature légendaire : ange R

Vol
Au début de votre entretien, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shalaï, Voix de l'abondance {3}{W}



Créature légendaire : ange R

Vol
Vous, les planeswalkers que vous contrôlez et les autres créatures que vous contrôlez avez la défense talismanique.

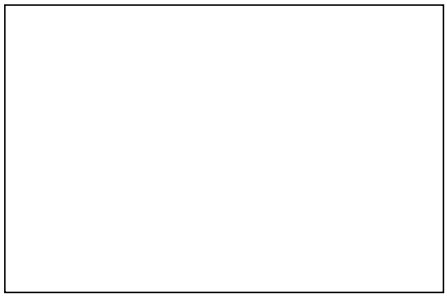
{4}{G}{G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinge du Vent d'acier {5}{W}{U}{B}



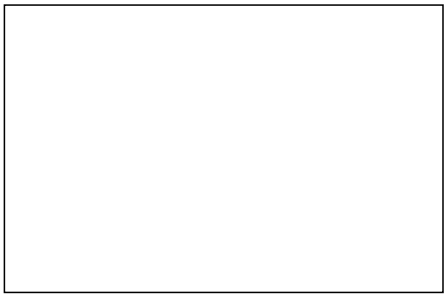
Créature-artefact : sphinx **M**

Vol, initiative, vigilance, lien de vie, protection contre le rouge et protection contre le vert

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterrement {1}{B}

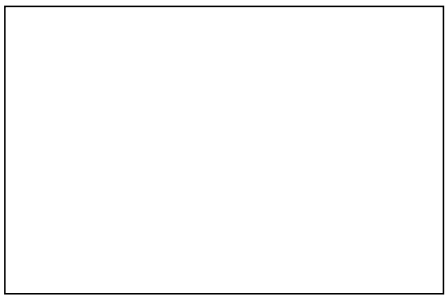


Rituel **C**

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinge du Vent d'acier {5}{W}{U}{B}



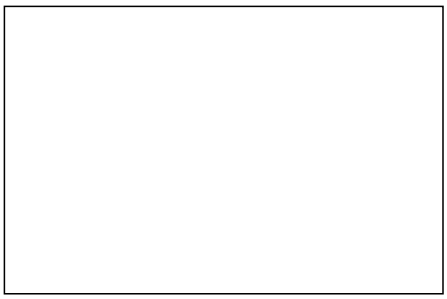
Créature-artefact : sphinx **M**

Vol, initiative, vigilance, lien de vie, protection contre le rouge et protection contre le vert

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterrement {1}{B}



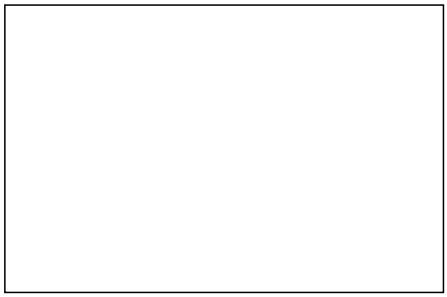
Rituel **C**

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterrement {1}{B}

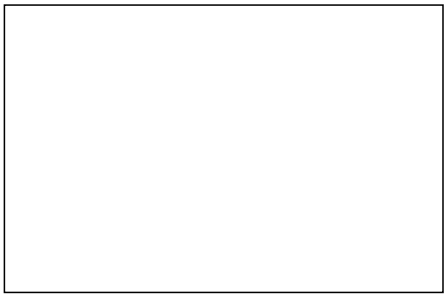


Rituel **C**

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterré vivant {2}{B}

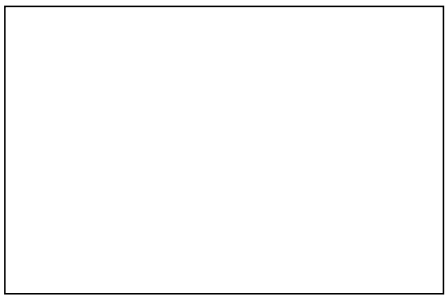


Rituel **U**

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterrement {1}{B}

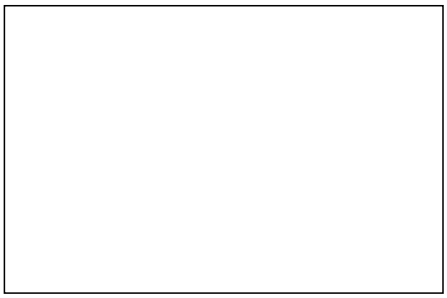


Rituel **C**

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterré vivant {2}{B}

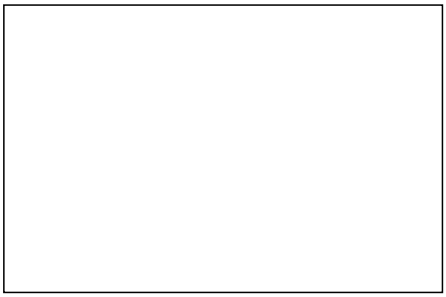


Rituel **U**

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterré vivant {2}{B}

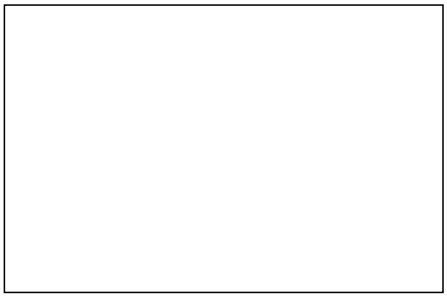


Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation

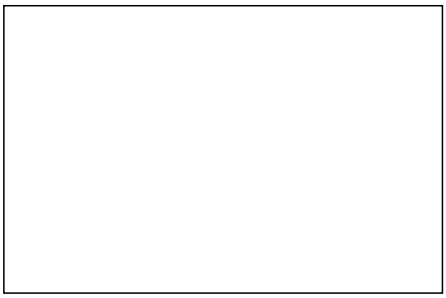


Terrain : marais et montagne R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterré vivant {2}{B}

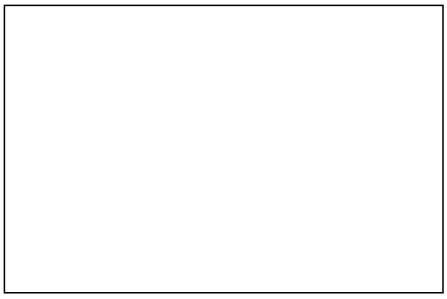


Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation

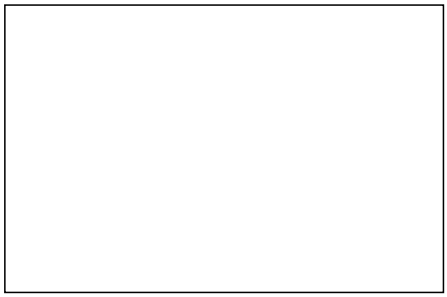


Terrain : marais et montagne R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation

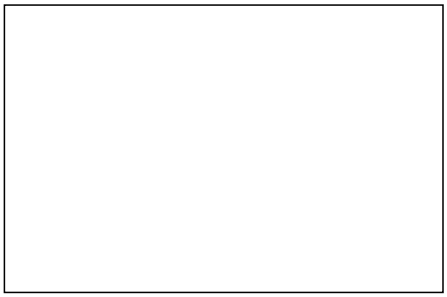


Terrain : marais et montagne R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île volcanique

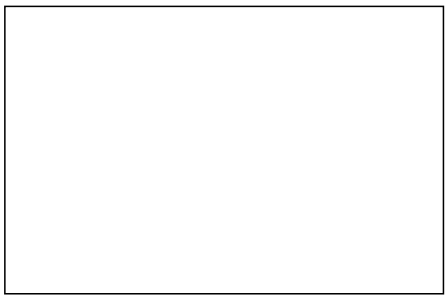


Terrain : île et montagne R

({T} : Ajoutez {U} ou {R}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation

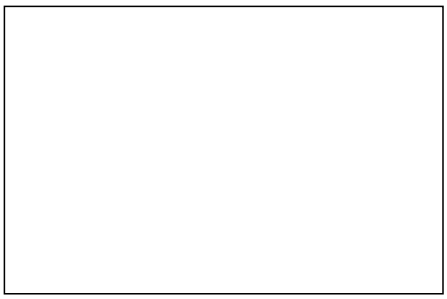


Terrain : marais et montagne R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île volcanique



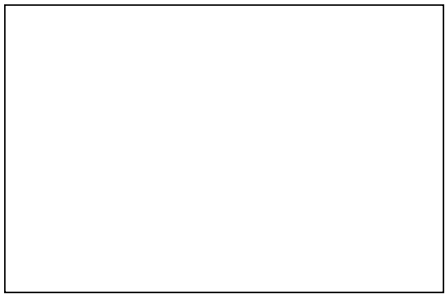
Terrain : île et montagne R

({T} : Ajoutez {U} ou {R}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île volcanique

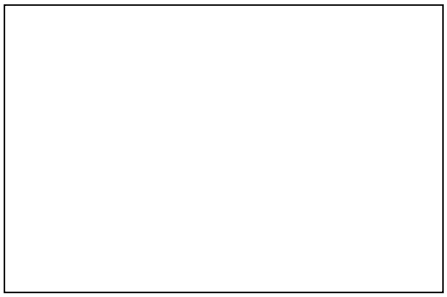


Terrain : île et montagne R

({T} : Ajoutez {U} ou {R}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine

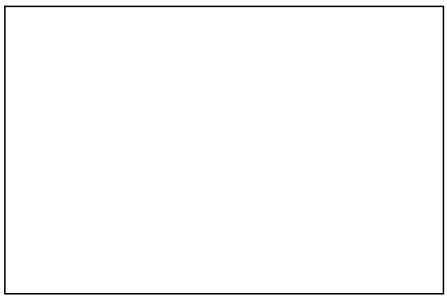


Terrain : île et marais R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île volcanique

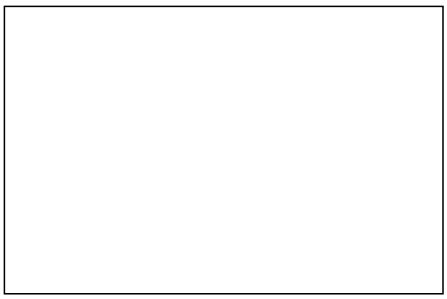


Terrain : île et montagne R

({T} : Ajoutez {U} ou {R}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



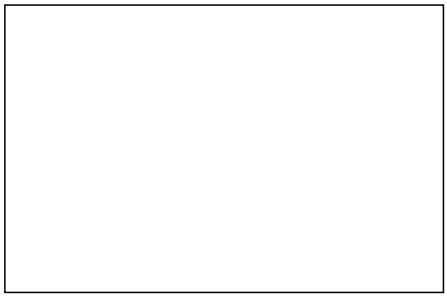
Terrain : île et marais R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine

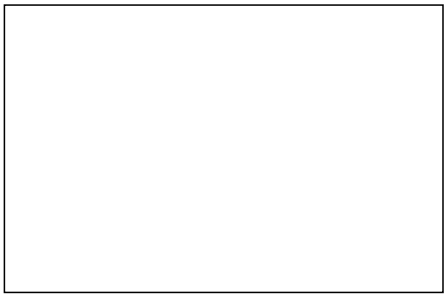


Terrain : île et marais R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paradis inconnu

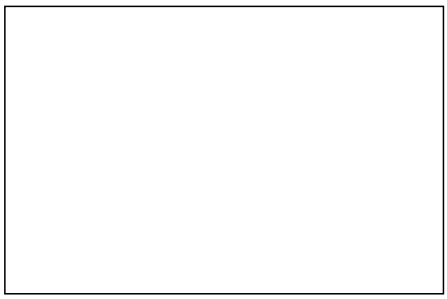


Terrain R

{T}: Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur. Pendant votre prochaine étape de dégagement, au moment où vous dégagez vos permanents, renvoyez le Paradis inconnu dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine

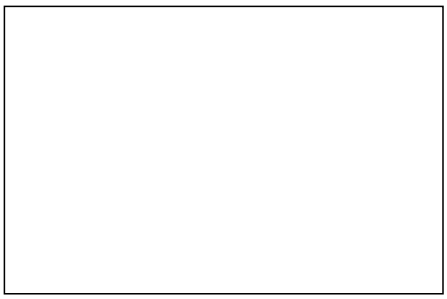


Terrain : île et marais R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paradis inconnu



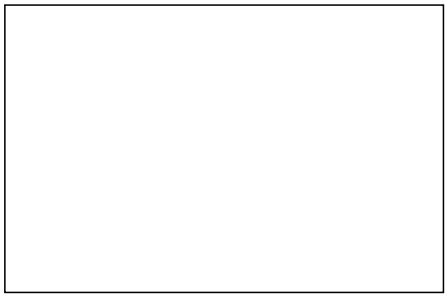
Terrain R

{T}: Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur. Pendant votre prochaine étape de dégagement, au moment où vous dégagez vos permanents, renvoyez le Paradis inconnu dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paradis inconnu

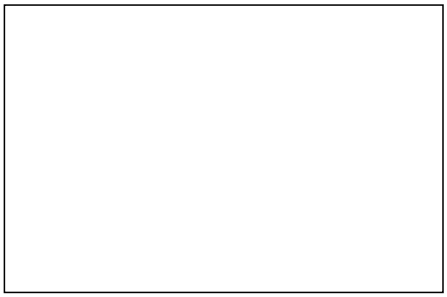


Terrain R

{T}: Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur. Pendant votre prochaine étape de dégagement, au moment où vous dégagez vos permanents, renvoyez le Paradis inconnu dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine de Mishra

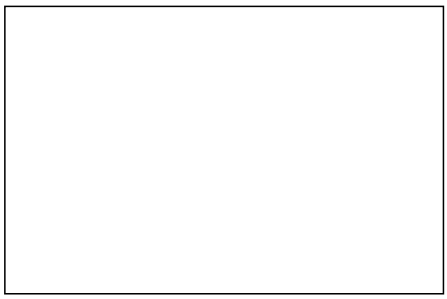


Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{1} : L'Usine de Mishra devient une créature-artefact 2/2 Ouvrier spécialisé jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.
{T} : Une créature Ouvrier spécialisé ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paradis inconnu

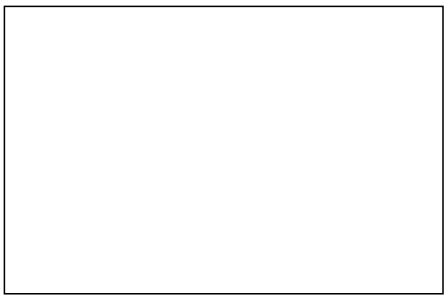


Terrain R

{T}: Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur. Pendant votre prochaine étape de dégagement, au moment où vous dégagez vos permanents, renvoyez le Paradis inconnu dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine de Mishra

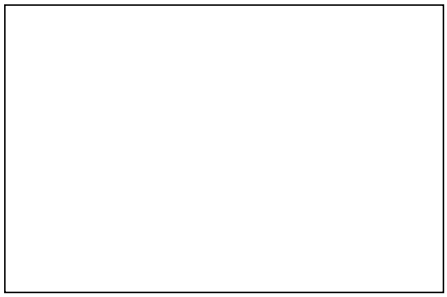


Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{1} : L'Usine de Mishra devient une créature-artefact 2/2 Ouvrier spécialisé jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.
{T} : Une créature Ouvrier spécialisé ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine de Mishra

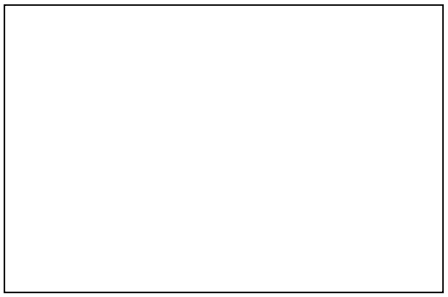


Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{1} : L'Usine de Mishra devient une créature-artefact 2/2 Ouvrier spécialisé jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.
{T} : Une créature Ouvrier spécialisé ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus {0}

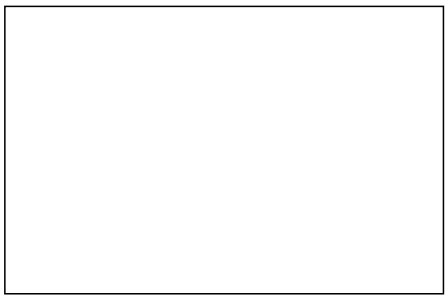


Artefact C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine de Mishra

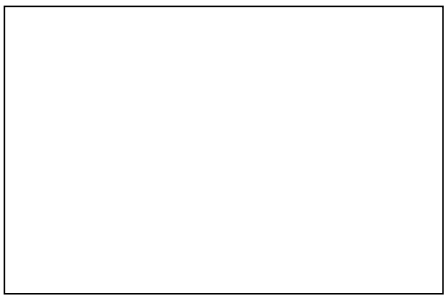


Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{1} : L'Usine de Mishra devient une créature-artefact 2/2 Ouvrier spécialisé jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.
{T} : Une créature Ouvrier spécialisé ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus {0}

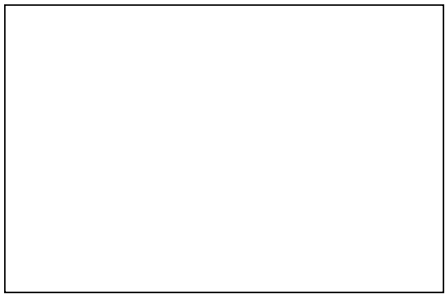


Artefact C

{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}

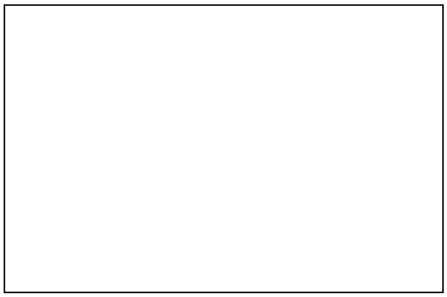


Artefact **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ensevelissement {B}

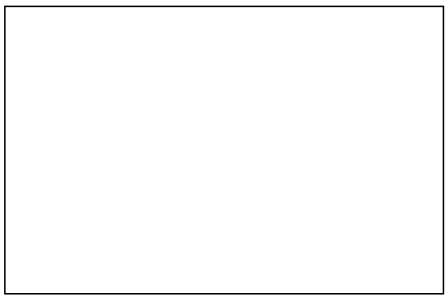


Éphémère **R**

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus {0}

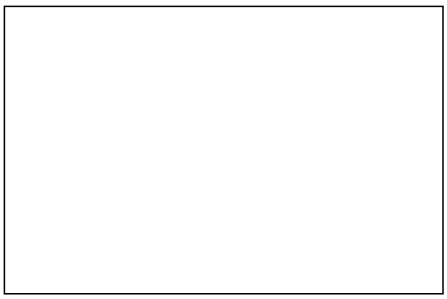


Artefact **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ensevelissement {B}



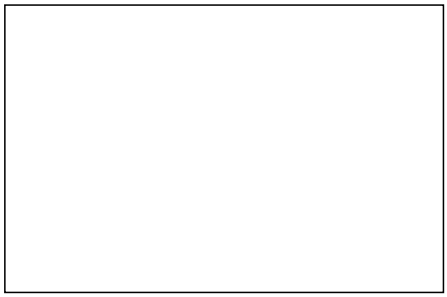
Éphémère **R**

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ensevelissement {B}

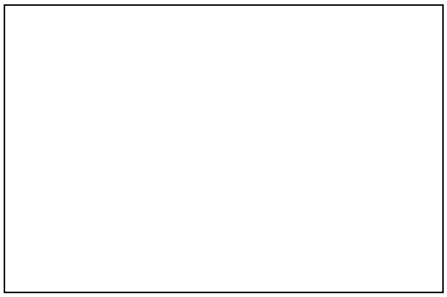


Éphémère R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur vampirique {B}

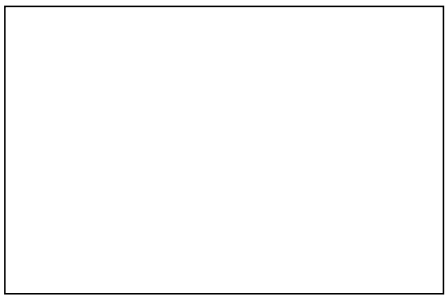


Éphémère M

Cherchez dans votre bibliothèque une carte, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ensevelissement {B}

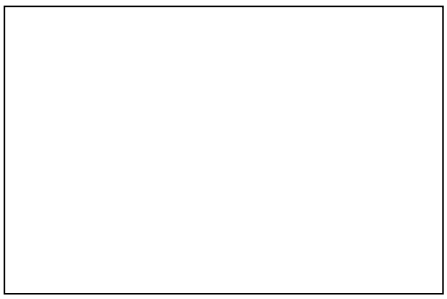


Éphémère R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur vampirique {B}



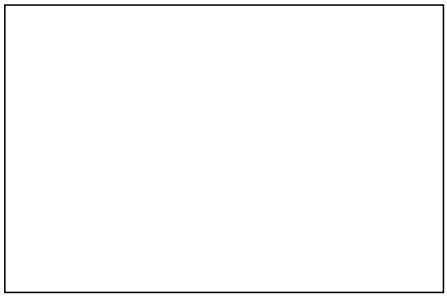
Éphémère M

Cherchez dans votre bibliothèque une carte, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur vampirique {B}

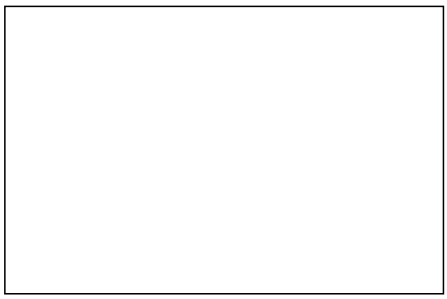


Éphémère **M**

Cherchez dans votre bibliothèque une carte, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur vampirique {B}



Éphémère **M**

Cherchez dans votre bibliothèque une carte, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast