Colosse de pestacier {12}

Créature-artefact : phyrexian et golem **M**

Piétinement, infection, indestructible
Si le Colosse de pestacier devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révélez le Colosse de pestacier et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse de pestacier {12}

Créature-artefact : phyrexian et golem **M**

Piétinement, infection, indestructible
Si le Colosse de pestacier devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révélez le Colosse de pestacier et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse de pestacier {12}

Créature-artefact : phyrexian et golem **M**

Piétinement, infection, indestructible
Si le Colosse de pestacier devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révélez le Colosse de pestacier et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse de pestacier {12}

Créature-artefact : phyrexian et golem **M**

Piétinement, infection, indestructible
Si le Colosse de pestacier devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révélez le Colosse de pestacier et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin des sylves {1}{G}

Créature : changeforme **C**

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin des sylves {1}{G}

Créature : changeforme **C**

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin des sylves {1}{G}

Créature : changeforme **C**

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin des sylves {1}{G}

Créature : changeforme **C**

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre mondéchine {8}{G}{G}{G}

Créature : guivre M

Piétinement
Quand la Guivre mondéchine meurt, créez trois jetons de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.
Quand la Guivre mondéchine est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

15/15

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre mondéchine {8}{G}{G}{G}

Créature : guivre M

Piétinement
Quand la Guivre mondéchine meurt, créez trois jetons de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.
Quand la Guivre mondéchine est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

15/15

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre mondéchine {8}{G}{G}{G}

Créature : guivre M

Piétinement
Quand la Guivre mondéchine meurt, créez trois jetons de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.
Quand la Guivre mondéchine est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

15/15

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre mondéchine {8}{G}{G}{G}

Créature : guivre M

Piétinement
Quand la Guivre mondéchine meurt, créez trois jetons de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.
Quand la Guivre mondéchine est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

15/15

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin amiboïde {1}{U}

Créature : changeforme **C**

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
{T} : Une créature ciblée acquiert tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.
{T} : Une créature ciblée perd tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin amiboïde {1}{U}

Créature : changeforme **C**

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
{T} : Une créature ciblée acquiert tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.
{T} : Une créature ciblée perd tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin amiboïde {1}{U}

Créature : changeforme **C**

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
{T} : Une créature ciblée acquiert tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.
{T} : Une créature ciblée perd tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin amiboïde {1}{U}

Créature : changeforme **C**

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
{T} : Une créature ciblée acquiert tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.
{T} : Une créature ciblée perd tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin pruinephalène {U}

Créature : changeforme **C**

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
Engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Le Changelin bruinephalène acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin pruinephalène {U}

Créature : changeforme **C**

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
Engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Le Changelin bruinephalène acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin pruinephalène {U}

Créature : changeforme **C**

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
Engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Le Changelin bruinephalène acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin pruinephalène {U}

Créature : changeforme **C**

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
Engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Le Changelin bruinephalène acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Partageforme {1}{U}

Créature : changeforme R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
{2}{U} : Un changeforme ciblé devient une copie d'une créature ciblée jusqu'à votre prochain tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Partageforme {1}{U}

Créature : changeforme R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
{2}{U} : Un changeforme ciblé devient une copie d'une créature ciblée jusqu'à votre prochain tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Partageforme {1}{U}

Créature : changeforme R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
{2}{U} : Un changeforme ciblé devient une copie d'une créature ciblée jusqu'à votre prochain tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Partageforme {1}{U}

Créature : changeforme R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
{2}{U} : Un changeforme ciblé devient une copie d'une créature ciblée jusqu'à votre prochain tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progénitus {W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}

Créature légendaire : hydre et avatar M

Protection contre tout
Si Progénitus devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révélez Progénitus et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progénitus {W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}

Créature légendaire : hydre et avatar M

Protection contre tout
Si Progénitus devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révélez Progénitus et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progénitus {W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}

Créature légendaire : hydre et avatar M

Protection contre tout
Si Progénitus devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révélez Progénitus et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progénitus {W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}

Créature légendaire : hydre et avatar M

Protection contre tout
Si Progénitus devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révélez Progénitus et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

10/10

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

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

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

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

Chemin des descendants {2}{G}

Enchantement R

Au début de votre entretien, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature qui partage un type de créature avec une créature que vous contrôlez, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Si vous ne la lancez pas, mettez-la au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin des descendants {2}{G}

Enchantement R

Au début de votre entretien, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature qui partage un type de créature avec une créature que vous contrôlez, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Si vous ne la lancez pas, mettez-la au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin des descendants {2}{G}

Enchantement R

Au début de votre entretien, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature qui partage un type de créature avec une créature que vous contrôlez, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Si vous ne la lancez pas, mettez-la au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin des descendants {2}{G}

Enchantement R

Au début de votre entretien, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature qui partage un type de créature avec une créature que vous contrôlez, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Si vous ne la lancez pas, mettez-la au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel aux frères {3}{U}

Enchantement : aura R

Enchanter : créature
Au début de votre entretien, vous pouvez regarder les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Si vous faites ainsi, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi elles qui partage un type de créature avec la créature enchantée, puis vous mettez le reste de ces cartes au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel aux frères {3}{U}

Enchantement : aura R

Enchanter : créature
Au début de votre entretien, vous pouvez regarder les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Si vous faites ainsi, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi elles qui partage un type de créature avec la créature enchantée, puis vous mettez le reste de ces cartes au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel aux frères {3}{U}

Enchantement : aura R

Enchanter : créature
Au début de votre entretien, vous pouvez regarder les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Si vous faites ainsi, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi elles qui partage un type de créature avec la créature enchantée, puis vous mettez le reste de ces cartes au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel aux frères {3}{U}

Enchantement : aura R

Enchanter : créature
Au début de votre entretien, vous pouvez regarder les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Si vous faites ainsi, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi elles qui partage un type de créature avec la créature enchantée, puis vous mettez le reste de ces cartes au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast