

La Vieille Ronge-os

{5}{G}{G}

Créature légendaire : dragon

M

Vol

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, créez autant de jetons Trésor.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakuseth, gueule de flammes

{4}{R}{R}{R}

Créature légendaire : dragon

R

Vol

À chaque fois que Drakuseth attaque, il inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et 3 blessures chacune à jusqu'à deux autres cibles.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Vieille Ronge-os

{5}{G}{G}

Créature légendaire : dragon

M

Vol

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, créez autant de jetons Trésor.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magda, Hors-la-loi intrépide

{1}{R}

Créature légendaire : nain et berserker

R

Les autres nains que vous contrôlez gagnent +1/+0.

À chaque fois qu'un nain que vous contrôlez devient engagé, créez un jeton Trésor.

Sacrifiez cinq trésors : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou de dragon, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez votre bibliothèque.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magda, Hors-la-loi intrépide

{1}{R}

Créature légendaire : nain et berserker

R

Les autres nains que vous contrôlez gagnent +1/+0.

À chaque fois qu'un nain que vous contrôlez devient engagé, créez un jeton Trésor.

Sacrifiez cinq trésors : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou de dragon, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez votre bibliothèque.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magda, Hors-la-loi intrépide

{1}{R}

Créature légendaire : nain et berserker

R

Les autres nains que vous contrôlez gagnent +1/+0.

À chaque fois qu'un nain que vous contrôlez devient engagé, créez un jeton Trésor.

Sacrifiez cinq trésors : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou de dragon, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez votre bibliothèque.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magda, Hors-la-loi intrépide

{1}{R}

Créature légendaire : nain et berserker

R

Les autres nains que vous contrôlez gagnent +1/+0.

À chaque fois qu'un nain que vous contrôlez devient engagé, créez un jeton Trésor.

Sacrifiez cinq trésors : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou de dragon, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez votre bibliothèque.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plargg, doyen du chaos

{1}{R}

Créature légendaire : orque et shaman

R

{T}, défaussez-vous d'une carte : Piochez une carte.

{4}{R}, {T} : Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz une carte non-légendaire, non terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana. Mettez toutes les cartes révélées non lancées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plargg, doyen du chaos

{1}{R}

Créature légendaire : orque et shamane

R

{T}, défaussez-vous d'une carte : Piochez une carte.
{4}{R}, {T} : Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte non-légendaire, non terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana. Mettez toutes les cartes révélées non lancées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plargg, doyen du chaos

{1}{R}

Créature légendaire : orque et shamane

R

{T}, défaussez-vous d'une carte : Piochez une carte.
{4}{R}, {T} : Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte non-légendaire, non terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana. Mettez toutes les cartes révélées non lancées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plargg, doyen du chaos

{1}{R}

Créature légendaire : orque et shamane

R

{T}, défaussez-vous d'une carte : Piochez une carte.
{4}{R}, {T} : Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte non-légendaire, non terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana. Mettez toutes les cartes révélées non lancées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur du mont Vélius

{5}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol
Double initiative (Cette créature inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)
Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez acquièrent la double initiative jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur du mont Vélius

{5}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

Double initiative (Cette créature inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez acquièrent la double initiative jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archétype de façonneur d'outils

{W}

Créature : nain et artificier

R

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez un artefact, l'Archétype de façonneur d'outils gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tour. Si vous contrôlez au moins trois artefacts, il acquiert aussi l'initiative jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archétype de façonneur d'outils

{W}

Créature : nain et artificier

R

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez un artefact, l'Archétype de façonneur d'outils gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tour. Si vous contrôlez au moins trois artefacts, il acquiert aussi l'initiative jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archétype de façonneur d'outils

{W}

Créature : nain et artificier


R

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez un artefact, l'Archétype de façonneur d'outils gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tour. Si vous contrôlez au moins trois artefacts, il acquiert aussi l'initiative jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archétype de façonneur d'outils {W}




Créature : nain et artificier **R**

Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez un artefact, l'Archétype de façonneur d'outils gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tour. Si vous contrôlez au moins trois artefacts, il acquiert aussi l'initiative jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnon bouclier inébranlable {W}




Créature : nain et soldat **C**

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnon bouclier inébranlable {W}




Créature : nain et soldat **C**

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnon bouclier inébranlable {W}

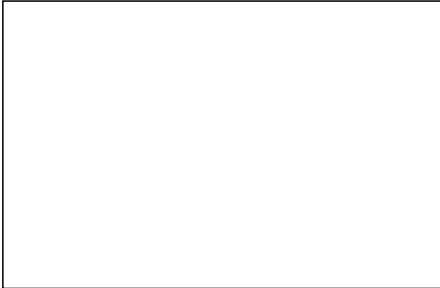


Créature : nain et soldat **C**

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnon bouclier inébranlable {W}

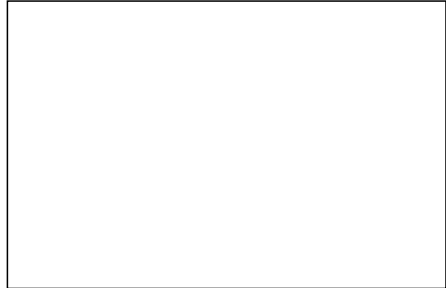


Créature : nain et soldat C

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À bord de l'Aquilon {1}{W}




Rituel U

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte historique parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À bord de l'Aquilon {1}{W}




Rituel U

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte historique parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À bord de l'Aquilon {1}{W}



Rituel U

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte historique parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À bord de l'Aquilon

{1}{W}

Rituel

U

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte historique parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine **R**

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

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
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

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
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Point de vue exaltant



Terrain

R

Le Point de vue exaltant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Point de vue exaltant



Terrain

R

Le Point de vue exaltant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Point de vue exaltant



Terrain

R

Le Point de vue exaltant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Point de vue exaltant



Terrain

R

Le Point de vue exaltant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne guide-âmes

{1}



Artefact

U

Quand cet artefact arrive sur le champ de bataille, exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

{T}, sacrifiez cet artefact : Exilez le cimetière de chaque adversaire.

{1}, {T}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne guide-âmes

{1}



Artefact

U

Quand cet artefact arrive sur le champ de bataille, exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

{T}, sacrifiez cet artefact : Exilez le cimetière de chaque adversaire.

{1}, {T}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne guide-âmes

{1}



Artefact

U

Quand cet artefact arrive sur le champ de bataille, exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

{T}, sacrifiez cet artefact : Exilez le cimetière de chaque adversaire.

{1}, {T}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne guide-âmes

{1}



Artefact

U

Quand cet artefact arrive sur le champ de bataille, exiliez une carte ciblée depuis un cimetière.

{T}, sacrifiez cet artefact : Exiliez le cimetière de chaque adversaire.

{1}, {T}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bûcher funéraire cathartique

{1}{R}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

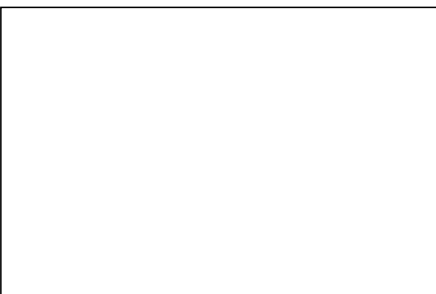
? Le Bûcher funéraire cathartique inflige 3 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

? Défaussez-vous de jusqu'à deux cartes, puis piochez autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bûcher funéraire cathartique

{1}{R}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

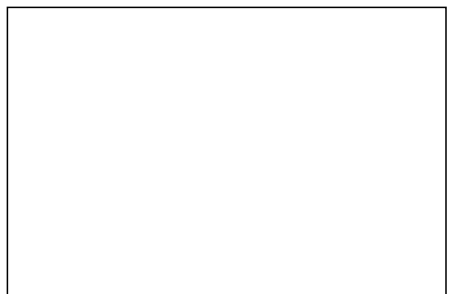
? Le Bûcher funéraire cathartique inflige 3 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

? Défaussez-vous de jusqu'à deux cartes, puis piochez autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bûcher funéraire cathartique

{1}{R}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Le Bûcher funéraire cathartique inflige 3 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

? Défaussez-vous de jusqu'à deux cartes, puis piochez autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marche de la lumière fantasmagorique

{X}{W}



Éphémère

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez exiler n'importe quel nombre de cartes blanches depuis votre main. Ce sort coûte {2} de moins à lancer pour chaque carte exilée de cette manière.

Exilez un artefact ciblé, une créature ciblée ou un enchantement ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marche de la lumière fantasmagorique

{X}{W}



Éphémère

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez exiler n'importe quel nombre de cartes blanches depuis votre main. Ce sort coûte {2} de moins à lancer pour chaque carte exilée de cette manière.

Exilez un artefact ciblé, une créature ciblée ou un enchantement ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marche de la lumière fantasmagorique

{X}{W}



Éphémère

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez exiler n'importe quel nombre de cartes blanches depuis votre main. Ce sort coûte {2} de moins à lancer pour chaque carte exilée de cette manière.

Exilez un artefact ciblé, une créature ciblée ou un enchantement ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marche de la lumière fantasmagorique

{X}{W}



Éphémère

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez exiler n'importe quel nombre de cartes blanches depuis votre main. Ce sort coûte {2} de moins à lancer pour chaque carte exilée de cette manière.

Exilez un artefact ciblé, une créature ciblée ou un enchantement ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

