

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, gueule de flammes attaque, il inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et 3 blessures chacune à jusqu'à deux autres cibles chacune.

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 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

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

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

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

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

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

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
{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

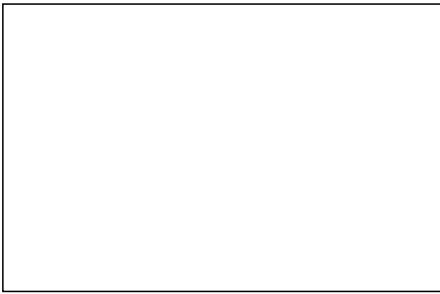
R

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

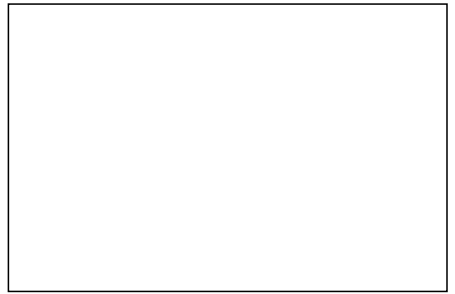
R

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

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

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