

Cariatide sculptée {1}{G}{G}



Créature : esprit U
 Défenseur
 Quand la Cariatide sculptée arrive sur le champ de bataille,
 piochez une carte.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sculptée {1}{G}{G}



Créature : esprit U
 Défenseur
 Quand la Cariatide sculptée arrive sur le champ de bataille,
 piochez une carte.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sculptée {1}{G}{G}



Créature : esprit U
 Défenseur
 Quand la Cariatide sculptée arrive sur le champ de bataille,
 piochez une carte.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien des terres {G}



Créature : humain et druide U
 {1}{G} : Renvoyez la carte de terrain de base ciblée depuis
 votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien des terres {G}



Créature : humain et druide U

{1}{G} : Renvoyez la carte de terrain de base ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lierre grimpe-porte {1}{G}



Créature : plante C

Défenseur

Quand le Lierre grimpe-porte arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de porte, la révéler, la mettre dans votre main puis mélanger.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien des terres {G}



Créature : humain et druide U

{1}{G} : Renvoyez la carte de terrain de base ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lierre grimpe-porte {1}{G}



Créature : plante C

Défenseur

Quand le Lierre grimpe-porte arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de porte, la révéler, la mettre dans votre main puis mélanger.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lierre grimpe-porte

{1}{G}

Créature : plante

C

Défenseur

Quand le Lierre grimpe-porte arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de porte, la révéler, la mettre dans votre main puis mélanger.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger sylvestre

{1}{G}

Créature : elfe et éclairé et ranger

C

Quand le Ranger sylvestre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lierre grimpe-porte

{1}{G}

Créature : plante

C

Défenseur

Quand le Lierre grimpe-porte arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de porte, la révéler, la mettre dans votre main puis mélanger.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger sylvestre

{1}{G}

Créature : elfe et éclairé et ranger

C

Quand le Ranger sylvestre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger sylvestre {1}{G}



Créature : elfe et éclairer et ranger C

Quand le Ranger sylvestre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rempart luxuriant {1}{G}



Créature : mur U

Défenseur

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rempart luxuriant {1}{G}



Créature : mur U

Défenseur

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rempart luxuriant {1}{G}



Créature : mur U

Défenseur

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rempart luxuriant {1}{G}



Créature : mur U

Défenseur

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de Fléaudhache {2}{G}



Créature : humain et druide C

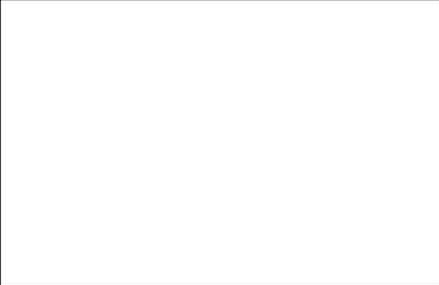
Défenseur

{T} : Ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix, X étant le nombre de créatures avec le défenseur que vous contrôlez.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de Fléaudhache {2}{G}



Créature : humain et druide C

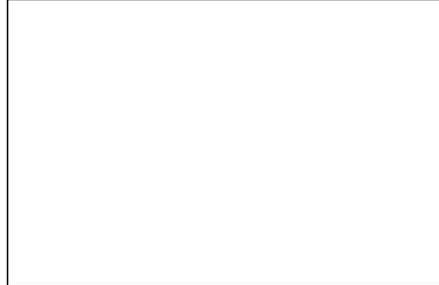
Défenseur

{T} : Ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix, X étant le nombre de créatures avec le défenseur que vous contrôlez.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de Fléaudhache {2}{G}



Créature : humain et druide C

Défenseur

{T} : Ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix, X étant le nombre de créatures avec le défenseur que vous contrôlez.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Injonction d'inaction

{1}{U}



Rituel

C

Détenez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.
(Jusqu'à votre prochain tour, cette créature ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.)
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Injonction d'inaction

{1}{U}



Rituel

C

Détenez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.
(Jusqu'à votre prochain tour, cette créature ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.)
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Injonction d'inaction

{1}{U}



Rituel

C

Détenez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.
(Jusqu'à votre prochain tour, cette créature ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.)
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du briseciel

{5}{UR}{UR}



Rituel

R

Créez un jeton de créature 5/5 bleue et rouge Élémental avec le vol.
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du briseciel

{5}{UR}{UR}



Rituel

R

Créez un jeton de créature 5/5 bleue et rouge Élémental avec le vol.
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portrait craché

{4}{GU}{GU}



Rituel

R

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée.
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portrait craché

{4}{GU}{GU}



Rituel

R

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée.
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portrait craché

{4}{GU}{GU}



Rituel

R

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée.
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de croissance des Simic



Terrain

U

La Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {G}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de croissance des Simic



Terrain

U

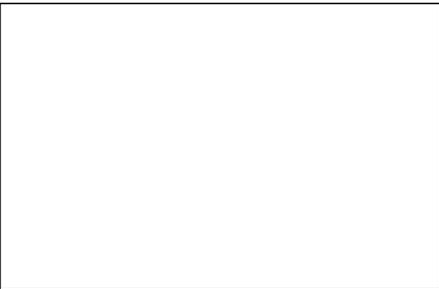
La Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {G}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de croissance des Simic



Terrain

U

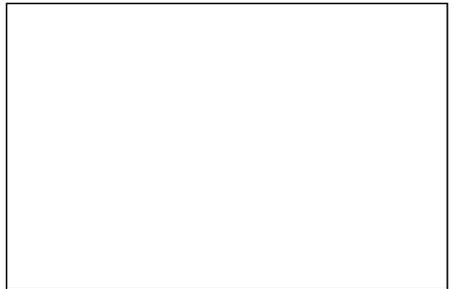
La Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {G}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de croissance des Simic



Terrain

U

La Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {G}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

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

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

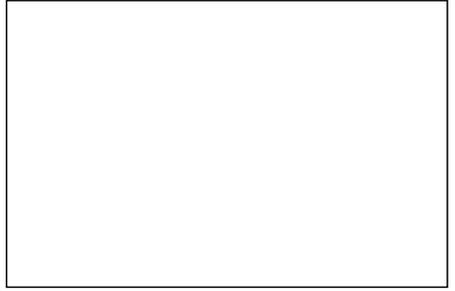
C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gemme de Khalni

{4}



Artefact

U

Quand la Gemme de Khalni arrive sur le champ de bataille, renvoyez deux terrains que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire.

{T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

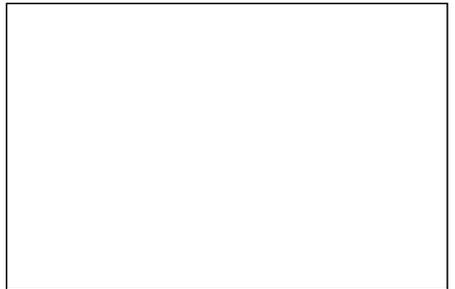
C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gemme de Khalni

{4}



Artefact

U

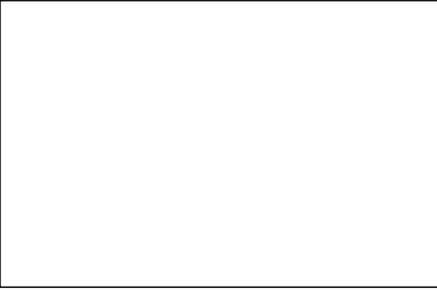
Quand la Gemme de Khalni arrive sur le champ de bataille, renvoyez deux terrains que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire.

{T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Borne frontière d'Herbebrume

{1}{W}{U}



Artefact

C

Vous pouvez payer {1} et renvoyer un terrain de base que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.

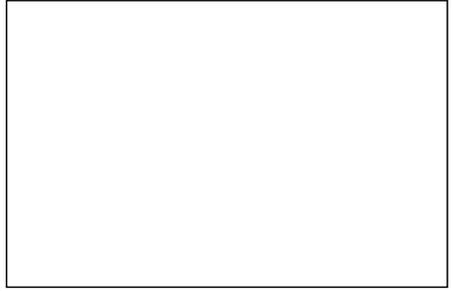
La Borne frontière d'Herbebrume arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Borne frontière de Feurustre

{1}{R}{G}



Artefact

C

Vous pouvez payer {1} et renvoyer un terrain de base que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.

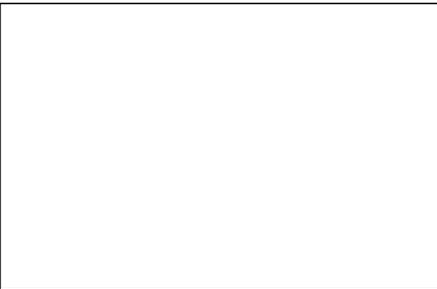
La Borne frontière de Feurustre arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Borne frontière d'Herbebrume

{1}{W}{U}



Artefact

C

Vous pouvez payer {1} et renvoyer un terrain de base que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.

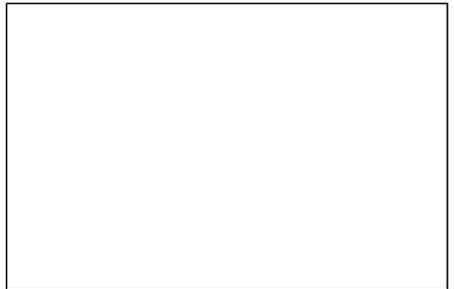
La Borne frontière d'Herbebrume arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Borne frontière de Feurustre

{1}{R}{G}



Artefact

C

Vous pouvez payer {1} et renvoyer un terrain de base que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.

La Borne frontière de Feurustre arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracture de rêve

{1}{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur pioche une carte.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracture de rêve

{1}{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur pioche une carte.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracture de rêve

{1}{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur pioche une carte.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonder les profondeurs

{1}{U}

Éphémère : arcanes

C

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'éphémère ou de rituel parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonder les profondeurs

{1}{U}



Éphémère : arcane

C

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'éphémère ou de rituel parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérité résonnante

{1}{U}



Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonder les profondeurs

{1}{U}



Éphémère : arcane

C

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'éphémère ou de rituel parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérité résonnante

{1}{U}



Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

