

Azusa, égarée mais en quête

{2}{G}

Créature légendaire : humain et moine

R

Vous pouvez jouer deux terrains supplémentaires pendant chacun de vos tours.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe d'hédron

{U}

Créature : crabe

U

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur ciblé meule trois cartes.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Azusa, égarée mais en quête

{2}{G}

Créature légendaire : humain et moine

R

Vous pouvez jouer deux terrains supplémentaires pendant chacun de vos tours.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe d'hédron

{U}

Créature : crabe

U

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur ciblé meule trois cartes.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe d'hédon {U}



Créature : crabe U

&lt;i>&gt;Toucheterre&lt;/i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur ciblé meule trois cartes.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorer {1}{G}



Rituel C

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe d'hédon {U}



Créature : crabe U

&lt;i>&gt;Toucheterre&lt;/i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur ciblé meule trois cartes.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorer {1}{G}



Rituel C

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorer {1}{G}



Rituel **C**  
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

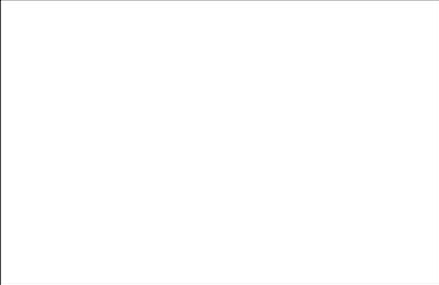
Forêt



Terrain de base : forêt **C**  
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

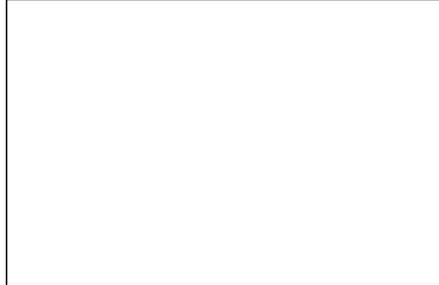
Explorer {1}{G}



Rituel **C**  
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt **C**  
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



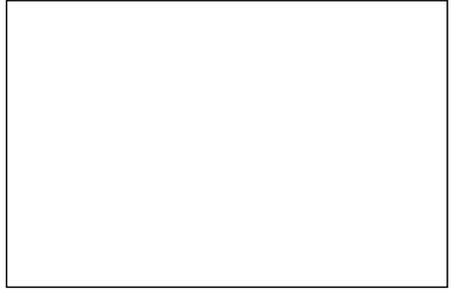
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



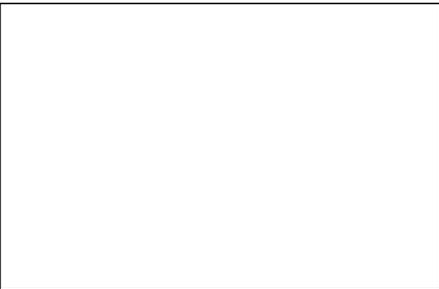
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



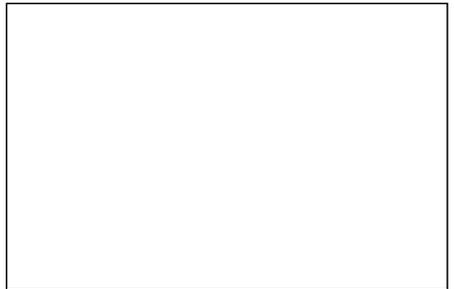
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



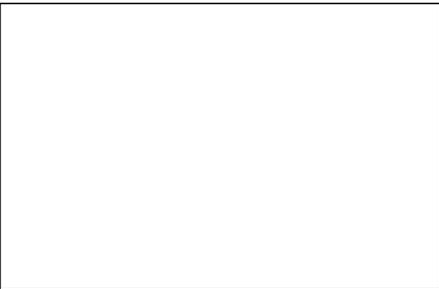
Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



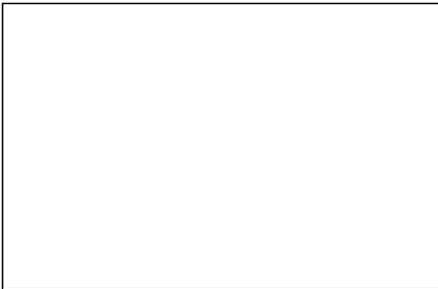
Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

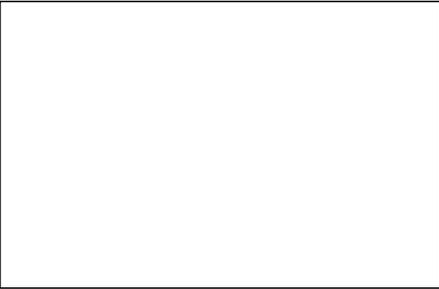


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

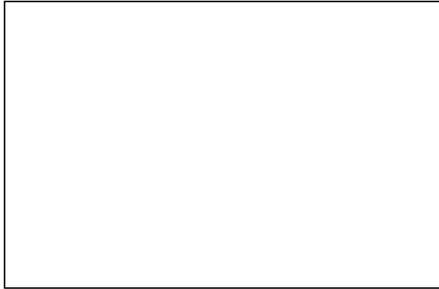


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des encrimites



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Nexus des encrimites devient une créature-artefact 1/1 Phyrexian et Scintimite avec le vol et l'infection jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oboro, le palais dans les nuages



Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {U}.

{1} : Renvoyez le Bac de Châteaubouc dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des encrimites



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Nexus des encrimites devient une créature-artefact 1/1 Phyrexian et Scintimite avec le vol et l'infection jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuset des mondes

{3}



Artefact

M

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme



Terrain

U

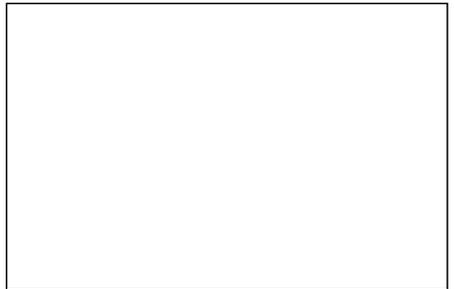
{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuset des mondes

{3}



Artefact

M

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuset des mondes

{3}



Artefact

M

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège aux archives

{3}{U}{U}



Éphémère : piège

R

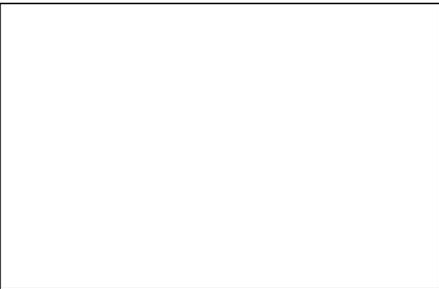
Si un adversaire a cherché dans sa bibliothèque ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.

Un adversaire ciblé meule treize cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège aux archives

{3}{U}{U}



Éphémère : piège

R

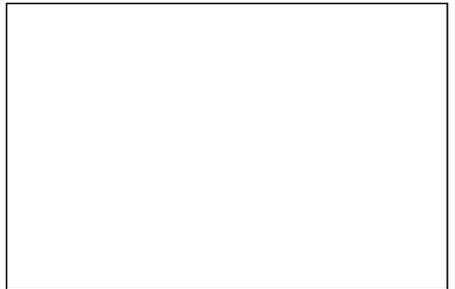
Si un adversaire a cherché dans sa bibliothèque ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.

Un adversaire ciblé meule treize cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège aux archives

{3}{U}{U}



Éphémère : piège

R

Si un adversaire a cherché dans sa bibliothèque ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.

Un adversaire ciblé meule treize cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège aux archives

{3}{U}{U}

Éphémère : piège

R

Si un adversaire a cherché dans sa bibliothèque ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.

Un adversaire ciblé meule treize cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}

Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}

Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}

Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}



Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploration

{G}



Enchantement

R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chacun de vos tours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploration

{G}



Enchantement

R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chacun de vos tours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploration

{G}



Enchantement

R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chacun de vos tours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploration

{G}



Enchantement

R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chacun de vos tours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien de mana

{G}



Enchantement

R

Au début de votre étape de fin, vous pouvez révéler votre main et mettre sur le champ de bataille toutes les cartes de terrain qui y sont. Si vous faites ainsi, défaussez-vous de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien de mana

{G}



Enchantement

R

Au début de votre étape de fin, vous pouvez révéler votre main et mettre sur le champ de bataille toutes les cartes de terrain qui y sont. Si vous faites ainsi, défaussez-vous de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien de mana

{G}



Enchantement

R

Au début de votre étape de fin, vous pouvez révéler votre main et mettre sur le champ de bataille toutes les cartes de terrain qui y sont. Si vous faites ainsi, défaussez-vous de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repli vers le Kazandou

{2}{G}



Enchantement

U

&lt;i>&gt;Toucheterre&lt;/i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?  
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.  
? Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repli vers le Kazandou

{2}{G}



Enchantement

U

&lt;i>&gt;Toucheterre&lt;/i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?  
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.  
? Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repli vers le Kazandou

{2}{G}



Enchantement

U

&lt;i>&gt;Toucheterre&lt;/i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?  
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.  
? Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Routes marchandes

{1}{U}



Enchantement

R

{1} : Renvoyez un terrain ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.  
{1}, défaussez-vous d'une carte : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Routes marchandes

{1}{U}



Enchantement

R

{1} : Renvoyez un terrain ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{1}, défaussez-vous d'une carte : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surcharge

{1}{U}



Enchantement

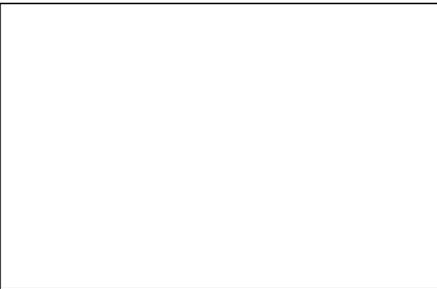
R

À chaque fois qu'un joueur met une créature non-jeton sur le champ de bataille, ce joueur renvoie un terrain qu'il contrôle dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Routes marchandes

{1}{U}



Enchantement

R

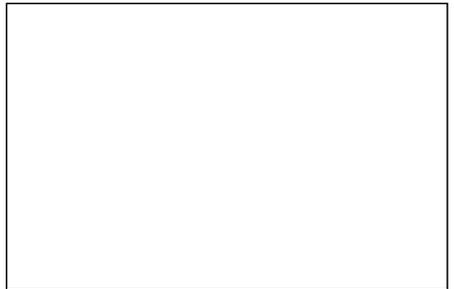
{1} : Renvoyez un terrain ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{1}, défaussez-vous d'une carte : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surcharge

{1}{U}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un joueur met une créature non-jeton sur le champ de bataille, ce joueur renvoie un terrain qu'il contrôle dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surcharge

{1}{U}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un joueur met une créature non-jeton sur le champ de bataille, ce joueur renvoie un terrain qu'il contrôle dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tutelle du sphinx

{2}{U}

Enchantement

U

À chaque fois que vous piochez une carte, un adversaire ciblé meule deux cartes. Si deux cartes non-terrain qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.

{5}{U} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tutelle du sphinx

{2}{U}

Enchantement

U

À chaque fois que vous piochez une carte, un adversaire ciblé meule deux cartes. Si deux cartes non-terrain qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.

{5}{U} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tutelle du sphinx

{2}{U}

Enchantement

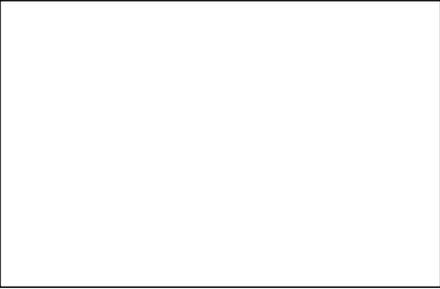
U

À chaque fois que vous piochez une carte, un adversaire ciblé meule deux cartes. Si deux cartes non-terrain qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.

{5}{U} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cérébrefaceur soratami {3}{U}



Créature : lunaréen et sorcier U

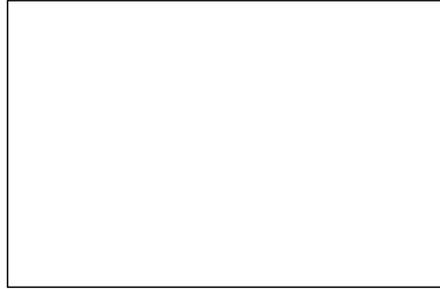
Vol

{2}, Renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Un joueur ciblé meule deux cartes.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cérébrefaceur soratami {3}{U}



Créature : lunaréen et sorcier U

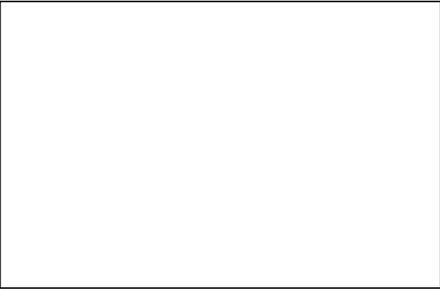
Vol

{2}, Renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Un joueur ciblé meule deux cartes.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cérébrefaceur soratami {3}{U}



Créature : lunaréen et sorcier U

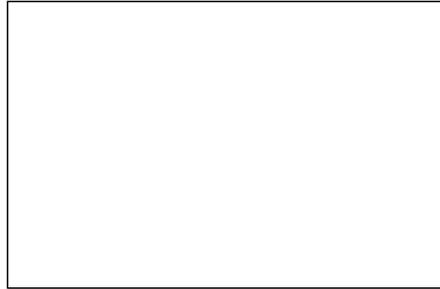
Vol

{2}, Renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Un joueur ciblé meule deux cartes.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelieu {2}{G}{G}



Rituel M

Sacrifiez n'importe quel nombre de terrains. Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à ce même nombre de cartes de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelieu

{2}{G}{G}



Rituel

M

Sacrifiez n'importe quel nombre de terrains. Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à ce même nombre de cartes de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelieu

{2}{G}{G}



Rituel

M

Sacrifiez n'importe quel nombre de terrains. Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à ce même nombre de cartes de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelieu

{2}{G}{G}



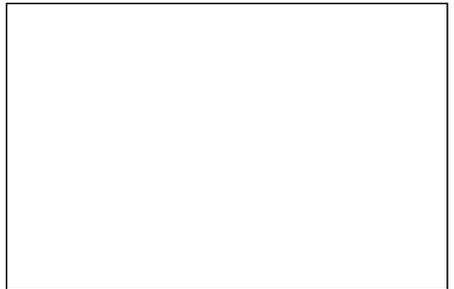
Rituel

M

Sacrifiez n'importe quel nombre de terrains. Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à ce même nombre de cartes de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité des traîtres



Terrain

R

Quand vous jouez un autre terrain, sacrifiez la Cité des traîtres.  
{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité des traîtres



Terrain

R

Quand vous jouez un autre terrain, sacrifiez la Cité des traîtres.

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaudron de l'orage

{5}



Artefact

R

Chaque joueur peut jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de ses tours.

À chaque fois qu'un terrain est engagé pour du mana, renvoyez-le dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité des traîtres



Terrain

R

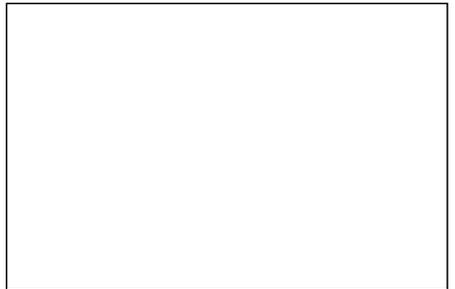
Quand vous jouez un autre terrain, sacrifiez la Cité des traîtres.

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaudron de l'orage

{5}



Artefact

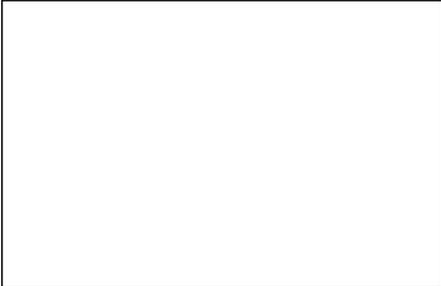
R

Chaque joueur peut jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de ses tours.

À chaque fois qu'un terrain est engagé pour du mana, renvoyez-le dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

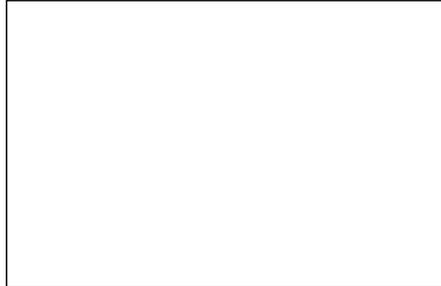
Orbe zuranienne {0}



Artefact U  
Sacrifiez un terrain : Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

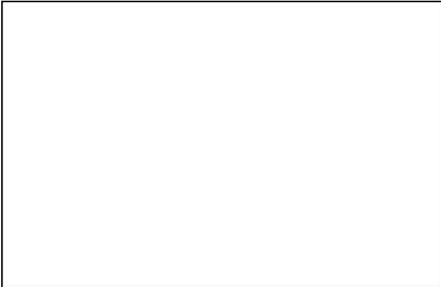
Orbe zuranienne {0}



Artefact U  
Sacrifiez un terrain : Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe zuranienne {0}



Artefact U  
Sacrifiez un terrain : Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast