

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rudolement

{2}{R}



Rituel

N'importe quel joueur peut faire que le Rudolement lui inflige 5 blessures. Si personne ne le fait, le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rudolement

{2}{R}



Rituel

N'importe quel joueur peut faire que le Rudolement lui inflige 5 blessures. Si personne ne le fait, le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rudolement

{2}{R}



Rituel

N'importe quel joueur peut faire que le Rudolement lui inflige 5 blessures. Si personne ne le fait, le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rudolement

{2}{R}



Rituel

N'importe quel joueur peut faire que le Rudolement lui inflige 5 blessures. Si personne ne le fait, le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de flétrissement

{1}{B}{R}



Rituel

L'Éclair de flétrissement inflige 3 blessures au joueur ciblé.  
Ce joueur se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de flétrissement

{1}{B}{R}



Rituel

L'Éclair de flétrissement inflige 3 blessures au joueur ciblé.  
Ce joueur se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de flétrissement

{1}{B}{R}



Rituel

L'Éclair de flétrissement inflige 3 blessures au joueur ciblé.  
Ce joueur se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de flétrissement

{1}{B}{R}



Rituel

L'Éclair de flétrissement inflige 3 blessures au joueur ciblé.  
Ce joueur se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tibalt, Sang-de-démon

{R}{R}

Planeswalker : Tibalt

{+1} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte au hasard.

{-4} : Tibalt Sang-de-démon inflige au joueur ciblé un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans la main de ce joueur.

{-6} : Acquérez le contrôle de toutes les créatures jusqu'à la fin du tour. Dégagez-les. Elles acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tibalt, Sang-de-démon

{R}{R}

Planeswalker : Tibalt

{+1} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte au hasard.

{-4} : Tibalt Sang-de-démon inflige au joueur ciblé un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans la main de ce joueur.

{-6} : Acquérez le contrôle de toutes les créatures jusqu'à la fin du tour. Dégagez-les. Elles acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tibalt, Sang-de-démon

{R}{R}

Planeswalker : Tibalt

{+1} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte au hasard.

{-4} : Tibalt Sang-de-démon inflige au joueur ciblé un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans la main de ce joueur.

{-6} : Acquérez le contrôle de toutes les créatures jusqu'à la fin du tour. Dégagez-les. Elles acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tibalt, Sang-de-démon

{R}{R}

Planeswalker : Tibalt

{+1} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte au hasard.

{-4} : Tibalt Sang-de-démon inflige au joueur ciblé un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans la main de ce joueur.

{-6} : Acquérez le contrôle de toutes les créatures jusqu'à la fin du tour. Dégagez-les. Elles acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

