

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière sinueuse



Terrain
La Rivière sinueuse arrive sur le champ de bataille
engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière sinueuse



Terrain

La Rivière sinueuse arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité tranquille



Terrain

L'Immensité tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité tranquille



Terrain

L'Immensité tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau des sylves



Terrain

Le Ruisseau des sylves arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau des sylves



Terrain

Le Ruisseau des sylves arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divination

{2}{U}



Rituel

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divination

{2}{U}



Rituel

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceller

{1}{W}



Enchantement

Flash

Quand Sceller arrive sur le champ de bataille, exilez une créature engagée ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que Sceller quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceller

{1}{W}



Enchantement

Flash

Quand Sceller arrive sur le champ de bataille, exilez une créature engagée ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que Sceller quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reconstruction patiente

{3}{U}{U}



Enchantement

Au début de votre entretien, l'adversaire ciblé met les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière, puis vous piochez une carte pour chaque carte de terrain mise dans ce cimetière de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reconstruction patiente

{3}{U}{U}



Enchantement

Au début de votre entretien, l'adversaire ciblé met les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière, puis vous piochez une carte pour chaque carte de terrain mise dans ce cimetière de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reconstruction patiente

{3}{U}{U}



Enchantement

Au début de votre entretien, l'adversaire ciblé met les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière, puis vous piochez une carte pour chaque carte de terrain mise dans ce cimetière de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reconstruction patiente

{3}{U}{U}



Enchantement

Au début de votre entretien, l'adversaire ciblé met les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière, puis vous piochez une carte pour chaque carte de terrain mise dans ce cimetière de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nova purificatrice

{3}{W}{W}



Rituel

Choisissez l'un —

- Détruisez toutes les créatures.
- Détruisez tous les artefacts et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nova purificatrice

{3}{W}{W}



Rituel

Choisissez l'un —

- Détruisez toutes les créatures.
- Détruisez tous les artefacts et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nova purificatrice

{3}{W}{W}



Rituel

Choisissez l'un —

- Détruisez toutes les créatures.
- Détruisez tous les artefacts et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corrosion psychique

{2}{U}



Enchantement

À chaque fois que vous piochez une carte, chaque adversaire met les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corrosion psychique

{2}{U}



Enchantement

À chaque fois que vous piochez une carte, chaque adversaire met les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corrosion psychique

{2}{U}



Enchantement

À chaque fois que vous piochez une carte, chaque adversaire met les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corrosion psychique

{2}{U}




Enchantement

À chaque fois que vous piochez une carte, chaque adversaire met les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de vignes {G}




Créature : plante et mur
Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de vignes {G}




Créature : plante et mur
Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de vignes {G}




Créature : plante et mur
Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor des humbles {2}{W}



Créature : humain et soldat
À chaque fois qu'une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor des humbles

{2}{W}

Créature : humain et soldat

À chaque fois qu'une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor des humbles

{2}{W}

Créature : humain et soldat

À chaque fois qu'une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor des humbles

{2}{W}

Créature : humain et soldat

À chaque fois qu'une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'amarante

{4}

Créature-artefact : mur


Défenseur

{2} : Le Mur d'amarante acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

0/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'amarante {4}




Créature-artefact : mur
 Défenseur
 {2} : Le Mur d'amarante acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

0/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de brume {1}{U}




Créature : mur
 Défenseur

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'amarante {4}




Créature-artefact : mur
 Défenseur
 {2} : Le Mur d'amarante acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

0/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de brume {1}{U}




Créature : mur
 Défenseur

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de brume {1}{U}




Créature : mur
Défenseur

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcades, le stratège {1}{G}{W}{U}




Créature légendaire : ancêtre et dragon
Vol, vigilance
À chaque fois qu'une créature avec le défenseur arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

Chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force et peut attaquer comme si elle n'avait pas le défenseur.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcades, le stratège {1}{G}{W}{U}




Créature légendaire : ancêtre et dragon
Vol, vigilance
À chaque fois qu'une créature avec le défenseur arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

Chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force et peut attaquer comme si elle n'avait pas le défenseur.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcades, le stratège {1}{G}{W}{U}



Créature légendaire : ancêtre et dragon
Vol, vigilance
À chaque fois qu'une créature avec le défenseur arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

Chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force et peut attaquer comme si elle n'avait pas le défenseur.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcades, le stratège

{1}{G}{W}{U}



Créature légendaire : ancêtre et dragon

Vol, vigilance

À chaque fois qu'une créature avec le défenseur arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

Chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force et peut attaquer comme si elle n'avait pas le défenseur.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibliothèque suspecte

{2}



Créature-artefact : mur

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

{3}, {T} : La créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibliothèque suspecte

{2}



Créature-artefact : mur

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

{3}, {T} : La créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibliothèque suspecte

{2}



Créature-artefact : mur

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

{3}, {T} : La créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

