


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}



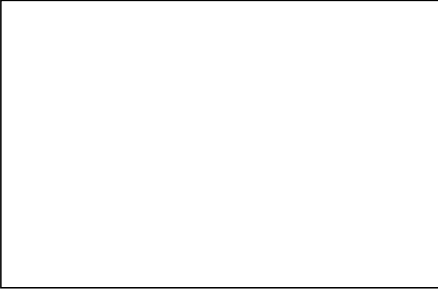
Rituel C

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorer {1}{G}



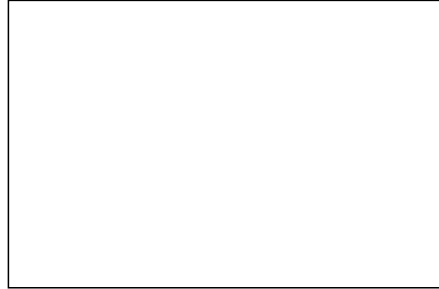
Rituel C

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

Citadelle maritime



Terrain

U

La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle maritime



Terrain

U

La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle maritime



Terrain

U

La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle maritime



Terrain

U

La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille engagée.

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

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

Nécropole croulante



Terrain

U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

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

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la jungle



Terrain

U

Le Reliquaire de la jungle arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la jungle



Terrain

U

Le Reliquaire de la jungle arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la jungle



Terrain

U

Le Reliquaire de la jungle arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la jungle



Terrain

U

Le Reliquaire de la jungle arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire ésotérique



Terrain

U

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire ésotérique



Terrain

U

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire ésotérique



Terrain

U

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire ésotérique



Terrain

U

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Statuaire de l'effroi



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{4} : Le Statuaire de l'effroi devient une créature-artefact
4/2 Golem jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Statuaire de l'effroi



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{4} : Le Statuaire de l'effroi devient une créature-artefact
4/2 Golem jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Statuaire de l'effroi



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{4} : Le Statuaire de l'effroi devient une créature-artefact
4/2 Golem jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Statuaire de l'effroi



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{4} : Le Statuaire de l'effroi devient une créature-artefact
4/2 Golem jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres sauvages



Terrain

U

Les Terres sauvages arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres sauvages



Terrain

U

Les Terres sauvages arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres sauvages



Terrain

U

Les Terres sauvages arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres sauvages



Terrain

U

Les Terres sauvages arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amulette de vigueur

{1}



Artefact

R

À chaque fois qu'un permanent arrive sur le champ de bataille engagé et sous votre contrôle, dégagez-le.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amulette de vigueur

{1}



Artefact

R

À chaque fois qu'un permanent arrive sur le champ de bataille engagé et sous votre contrôle, dégagez-le.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amulette de vigueur

{1}



Artefact

R

À chaque fois qu'un permanent arrive sur le champ de bataille engagé et sous votre contrôle, dégagez-le.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amulette de vigueur

{1}



Artefact

R

À chaque fois qu'un permanent arrive sur le champ de bataille engagé et sous votre contrôle, dégagez-le.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zendikon corrompu

{1}{B}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté est une créature 3/3 noire Limon. C'est toujours un terrain.

Quand le terrain enchanté meurt, renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zendikon corrompu

{1}{B}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté est une créature 3/3 noire Limon. C'est toujours un terrain.

Quand le terrain enchanté meurt, renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zendikon corrompu

{1}{B}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté est une créature 3/3 noire Limon. C'est toujours un terrain.

Quand le terrain enchanté meurt, renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zendikon corrompu

{1}{B}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté est une créature 3/3 noire Limon. C'est toujours un terrain.

Quand le terrain enchanté meurt, renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zendikon de Vastebois

{4}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté est une créature 6/4 verte Élémental.

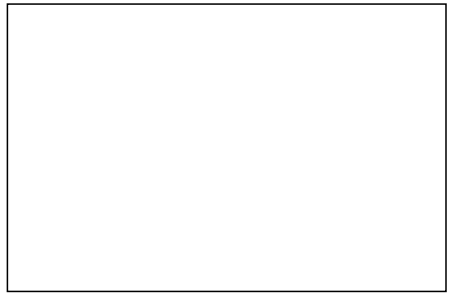
C'est toujours un terrain.

Quand le terrain enchanté meurt, renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zendikon érabouilleur

{2}{R}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté est une créature 4/2 rouge Bête avec le piétinement. C'est toujours un terrain.

Quand le terrain enchanté meurt, renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zendikon de Vastebois

{4}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté est une créature 6/4 verte Élémental.

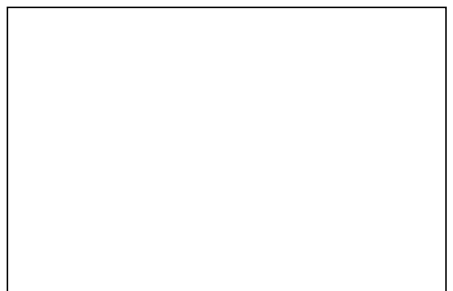
C'est toujours un terrain.

Quand le terrain enchanté meurt, renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zendikon érabouilleur

{2}{R}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté est une créature 4/2 rouge Bête avec le piétinement. C'est toujours un terrain.

Quand le terrain enchanté meurt, renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zendikon érabouilleur

{2}{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté est une créature 4/2 rouge Bête avec le piétinement. C'est toujours un terrain.

Quand le terrain enchanté meurt, renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zendikon de vent

{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté est une créature 2/2 bleue Élémental avec le vol. C'est toujours un terrain.

Quand le terrain enchanté meurt, renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zendikon érabouilleur

{2}{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté est une créature 4/2 rouge Bête avec le piétinement. C'est toujours un terrain.

Quand le terrain enchanté meurt, renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zendikon de vent

{U}

Enchantement : aura

C


Enchanter : terrain

Le terrain enchanté est une créature 2/2 bleue Élémental avec le vol. C'est toujours un terrain.

Quand le terrain enchanté meurt, renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zendikon de vent {U}



Enchantement : aura C


Enchanter : terrain

Le terrain enchanté est une créature 2/2 bleue Élémental avec le vol. C'est toujours un terrain.

Quand le terrain enchanté meurt, renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra Eternalis {2}{W}

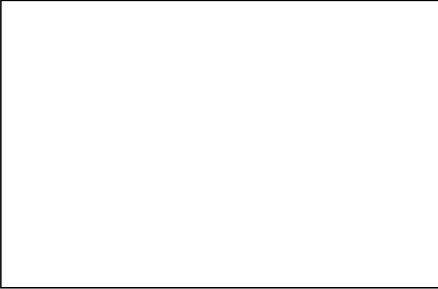


Enchantement R

Tous les terrains ont l'indestructible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zendikon de vent {U}



Enchantement : aura C

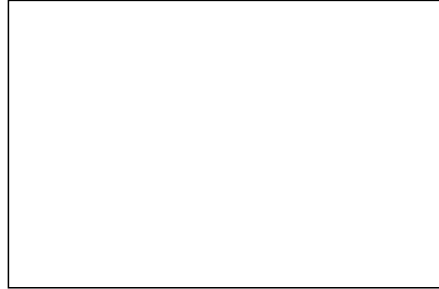
Enchanter : terrain

Le terrain enchanté est une créature 2/2 bleue Élémental avec le vol. C'est toujours un terrain.

Quand le terrain enchanté meurt, renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra Eternalis {2}{W}




Enchantement R

Tous les terrains ont l'indestructible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra Eternalis {2}{W}




Enchantement R

Tous les terrains ont l'indestructible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zendikon vigile {2}{W}



Enchantement : aura C

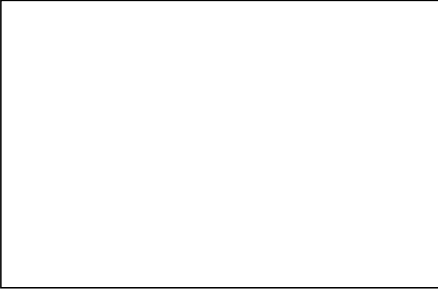
Enchanter : terrain

Le terrain enchanté est une créature 2/6 blanche Mur avec le défenseur. C'est toujours un terrain.

Quand le terrain enchanté meurt, renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra Eternalis {2}{W}

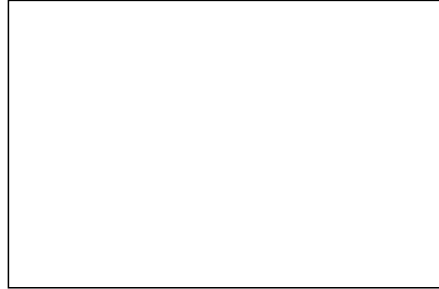


Enchantement R

Tous les terrains ont l'indestructible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zendikon vigile {2}{W}



Enchantement : aura C

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté est une créature 2/6 blanche Mur avec le défenseur. C'est toujours un terrain.

Quand le terrain enchanté meurt, renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

