

Âme tourmentée {B}



Créature : esprit **C**

L'Âme tourmentée ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme tourmentée {B}



Créature : esprit **C**

L'Âme tourmentée ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme tourmentée {B}



Créature : esprit **C**

L'Âme tourmentée ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme tourmentée {B}



Créature : esprit **C**

L'Âme tourmentée ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe d'Urborg {1}{G}



Créature : elfe et druide **C**  
 {T} : Ajoutez {B}, {G} ou {U}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe d'Urborg {1}{G}



Créature : elfe et druide **C**  
 {T} : Ajoutez {B}, {G} ou {U}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe d'Urborg {1}{G}



Créature : elfe et druide **C**  
 {T} : Ajoutez {B}, {G} ou {U}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pionnier elfe {G}



Créature : elfe et druide **C**  
 Quand le Pionnier elfe arrive en jeu, vous pouvez mettre en jeu un terrain de base engagé depuis votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pionnier elfe {G}



Créature : elfe et druide C  
Quand le Pionnier elfe arrive en jeu, vous pouvez mettre en jeu un terrain de base engagé depuis votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de brouillard {1}{U}



Créature : mur U  
Défenseur, vol  
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par le Banc de brouillard.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pionnier elfe {G}



Créature : elfe et druide C  
Quand le Pionnier elfe arrive en jeu, vous pouvez mettre en jeu un terrain de base engagé depuis votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de brouillard {1}{U}



Créature : mur U  
Défenseur, vol  
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par le Banc de brouillard.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Banc de brouillard** {1}{U}



Créature : mur U  
 Défenseur, vol  
 Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par le Banc de brouillard.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Crabe d'hèdron** {U}



Créature : crabe U  
 Toucheterre ? 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'hèdron** {U}



Créature : crabe U  
 Toucheterre ? 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'hèdron** {U}



Créature : crabe U  
 Toucheterre ? 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

Toucheterre ? 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

Phantasme de Jace {U}



Créature : illusion U

Vol

Le Phantasme de Jace gagne +4/+4 tant qu'un adversaire a au moins dix cartes dans son cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme de Jace {U}



Créature : illusion U

Vol

Le Phantasme de Jace gagne +4/+4 tant qu'un adversaire a au moins dix cartes dans son cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpture mentale {1}{U}



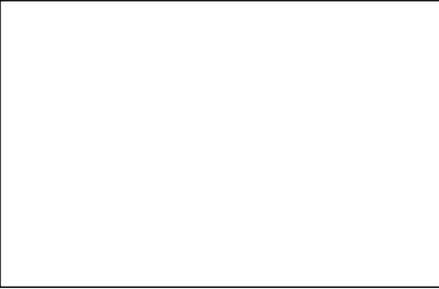
Rituel C

Un adversaire ciblé meule sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpture mentale

{1}{U}



Rituel

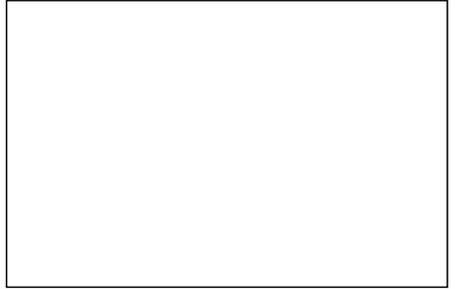
C

Un adversaire ciblé meule sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpture mentale

{1}{U}



Rituel

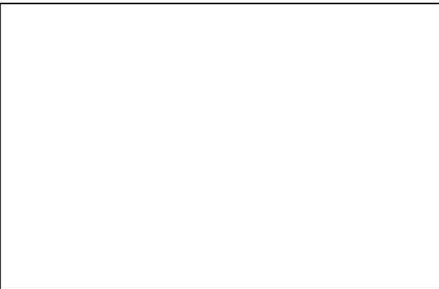
C

Un adversaire ciblé meule sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sculpture mentale

{1}{U}



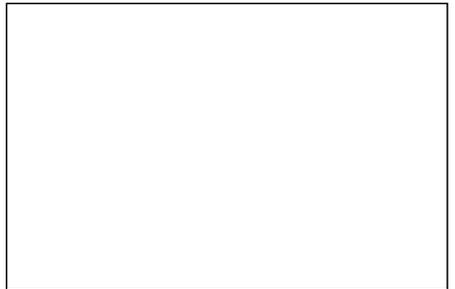
Rituel

C

Un adversaire ciblé meule sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



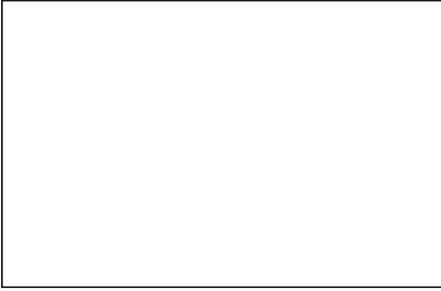
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



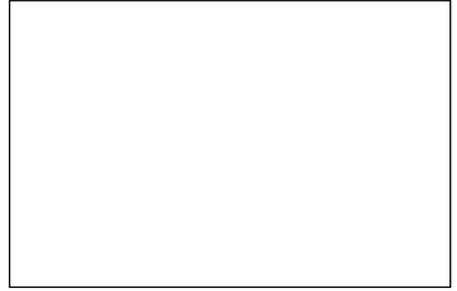
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



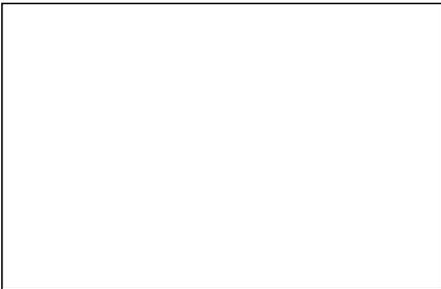
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



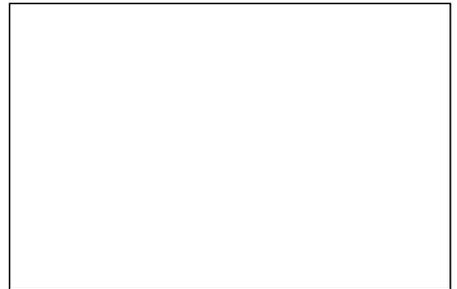
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

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  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

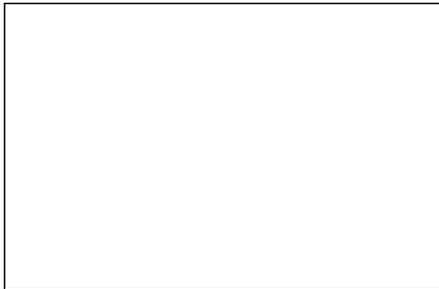


Terrain de base : île  
{U}

**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

île



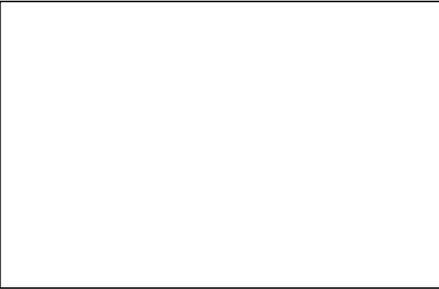
Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



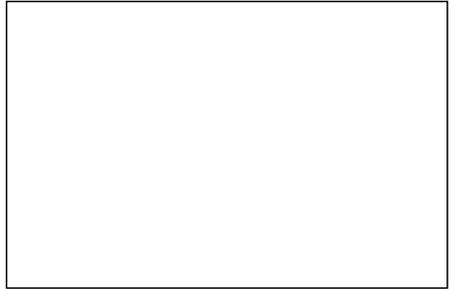
Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

**C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



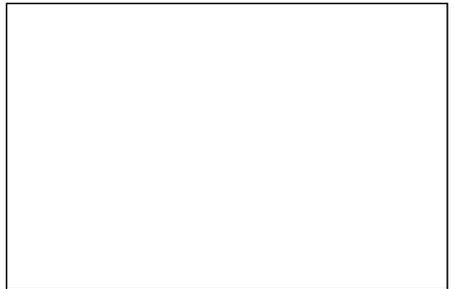
Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille extraplanaire

{3}



Artefact

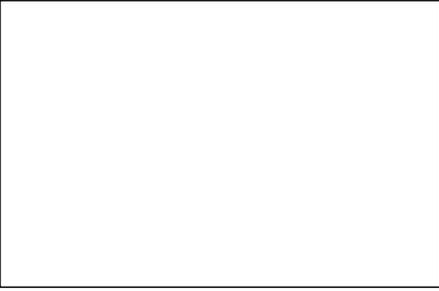
M

Empreinte ? Quand la Lentille extraplanaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler le terrain ciblé que vous contrôlez.  
À chaque fois qu'un terrain avec le même nom que la carte exilée est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana de n'importe quel type produit par ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille extraplanaire

{3}



Artefact

M

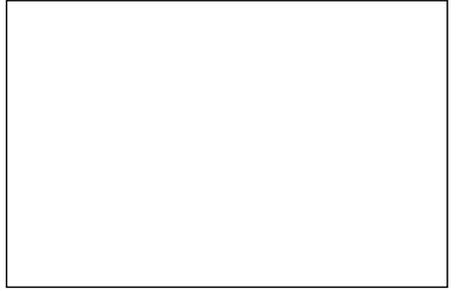
Empreinte ? Quand la Lentille extraplanaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler le terrain ciblé que vous contrôlez.

À chaque fois qu'un terrain avec le même nom que la carte exilée est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana de n'importe quel type produit par ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sablier de délire

{3}



Artefact

R

{X}, {T} : Un joueur ciblé meule X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sablier de délire

{3}



Artefact

R

{X}, {T} : Un joueur ciblé meule X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sablier de délire

{3}



Artefact

R

{X}, {T} : Un joueur ciblé meule X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sablier de délire

{3}



Artefact

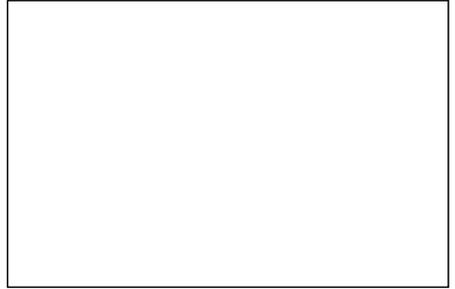
R

{X}, {T} : Un joueur ciblé meule X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence

{1}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence

{1}{U}



Éphémère

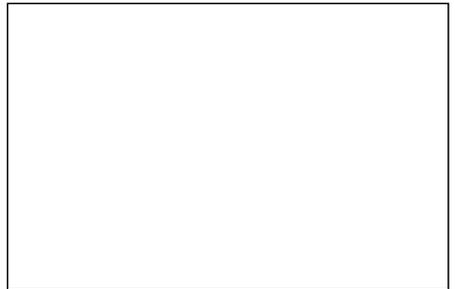
U

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence

{1}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fusion avec la nature

{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, mettre cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fusion avec la nature

{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, mettre cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fusion avec la nature

{G}

Enchantement : aura

U

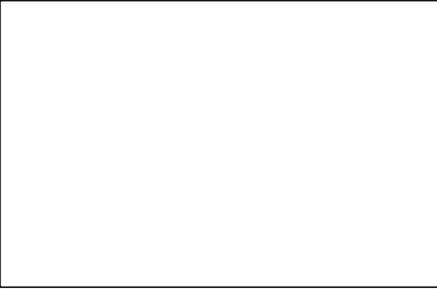
Enchanter créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, mettre cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fusion avec la nature

{G}



Enchantement : aura

U

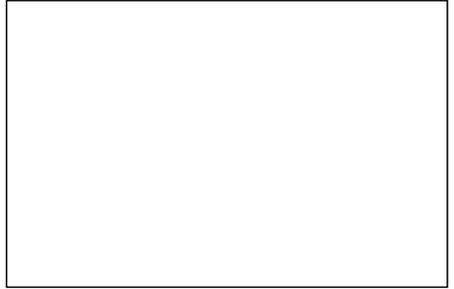
Enchanter créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, mettre cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur

{1}{B}



Éphémère

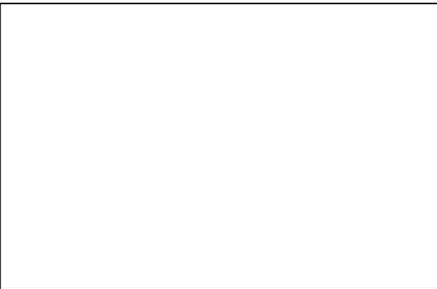
C

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur

{1}{B}



Éphémère

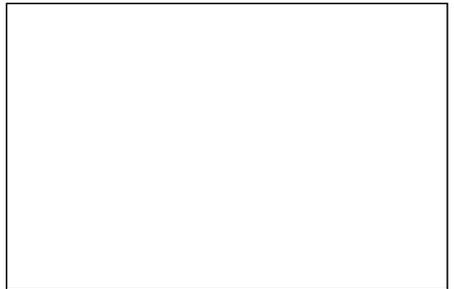
C

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur

{1}{B}



Éphémère

C

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur

{1}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinvocation

{U}



Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinvocation

{U}



Éphémère

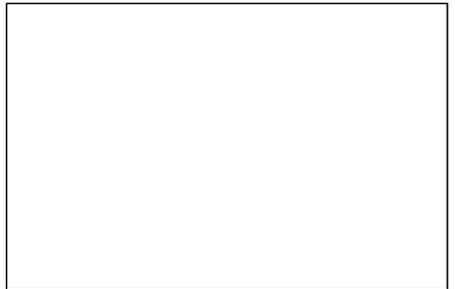
C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinvocation

{U}



Éphémère

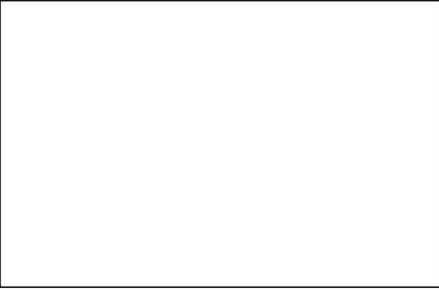
C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinvocation

{U}



Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast