

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

Baloths déchaînés

{4}{G}{G}

Créature : bête

M

Piétinement

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez créer un jeton de créature 4/4 verte Bête.

6/6

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

Baloths déchaînés

{4}{G}{G}

Créature : bête

M


Piétinement

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez créer un jeton de créature 4/4 verte Bête.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireuse de la tribu Sakura {G}




Créature : serpent et shamane et éclaireur **C**
{T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireuse de la tribu Sakura {G}

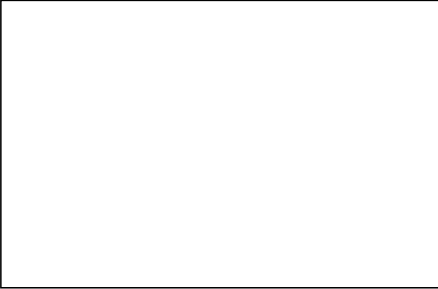


Créature : serpent et shamane et éclaireur **C**
{T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireuse de la tribu Sakura {G}

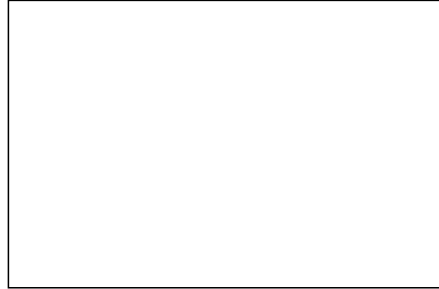


Créature : serpent et shamane et éclaireur **C**
{T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireuse de la tribu Sakura {G}




Créature : serpent et shamane et éclaireur **C**
{T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

1/1

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

Crabe d'hèdron {U}

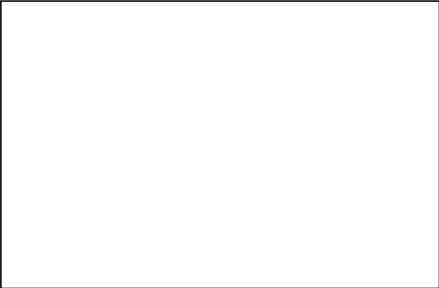


Créature : crabe U
 <i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur ciblé meule trois cartes.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe d'hédron {U}



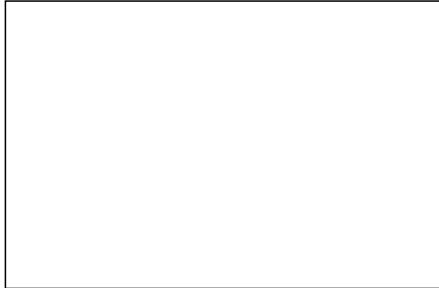
Créature : crabe U

<i>>Toucheterre</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

Crabe d'hédron {U}




Créature : crabe U

<i>>Toucheterre</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

Crabe d'hédron {U}




Créature : crabe U

<i>>Toucheterre</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.

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}



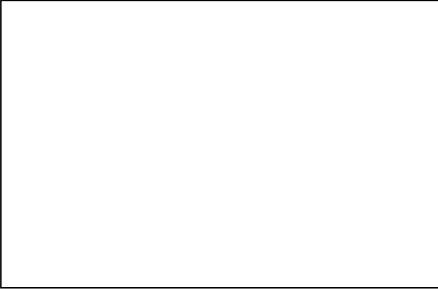
Rituel **C**

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorer {1}{G}



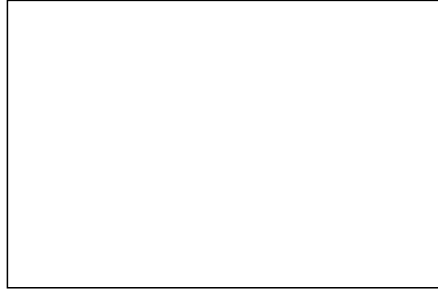
Rituel **C**

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



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
{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

île



Terrain de base : île

C

{U}

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

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

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

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

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

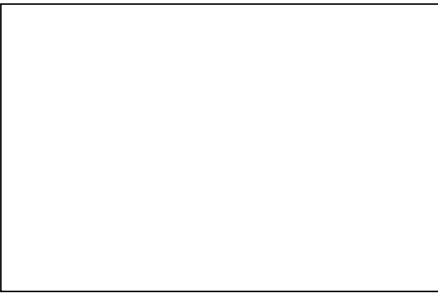
M

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

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

Visions de l'au-delà

{U}

Éphémère

R

Piochez une carte. Si un cimetière contient au moins vingt cartes, piochez trois cartes à la place.

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

Visions de l'au-delà

{U}

Éphémère

R

Piochez une carte. Si un cimetière contient au moins vingt cartes, piochez trois cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions de l'au-delà

{U}



Éphémère

R

Piochez une carte. Si un cimetière contient au moins vingt cartes, piochez trois cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repli vers le Kazandou

{2}{G}



Enchantement

U

<i>Toucheterre</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

Visions de l'au-delà

{U}



Éphémère

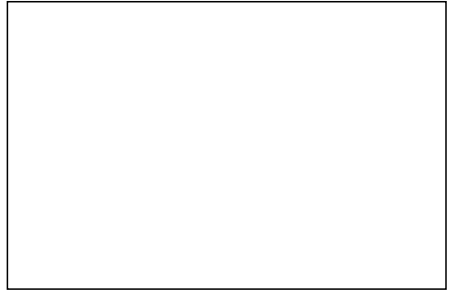
R

Piochez une carte. Si un cimetière contient au moins vingt cartes, piochez trois cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repli vers le Kazandou

{2}{G}



Enchantement

U

<i>Toucheterre</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

<i>Toucheterre</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

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

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

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

