Mur d'acier {1}

Créature-artefact : mur **C**

Défenseur

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'acier {1}

Créature-artefact : mur **C**

Défenseur

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'acier {1}

Créature-artefact : mur **C**

Défenseur

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'acier {1}

Créature-artefact : mur **C**

Défenseur

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'amarante {4}

Créature-artefact : mur U

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 U

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 U

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

Sphère-bouclier {0}

Créature-artefact : mur U

Défenseur
À chaque fois que Sphère-bouclier bloque, mettez un marqueur -0/-1 sur elle.

0/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère-bouclier {0}

Créature-artefact : mur U

Défenseur
À chaque fois que Sphère-bouclier bloque, mettez un marqueur -0/-1 sur elle.

0/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère-bouclier {0}

Créature-artefact : mur U

Défenseur
À chaque fois que Sphère-bouclier bloque, mettez un marqueur -0/-1 sur elle.

0/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère-bouclier {0}

Créature-artefact : mur U

Défenseur
À chaque fois que Sphère-bouclier bloque, mettez un marqueur -0/-1 sur elle.

0/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mannichi, le rêve fiévreux {2}{R}

Créature légendaire : esprit R

{1}{R} : Échangez la force et l'endurance de chaque créature jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mannichi, le rêve fiévreux {2}{R}

Créature légendaire : esprit R

{1}{R} : Échangez la force et l'endurance de chaque créature jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mannichi, le rêve fiévreux {2}{R}

Créature légendaire : esprit R

{1}{R} : Échangez la force et l'endurance de chaque créature jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mannichi, le rêve fiévreux {2}{R}

Créature légendaire : esprit R

{1}{R} : Échangez la force et l'endurance de chaque créature jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de runes {1}{U}

Créature : mur C

Défenseur
Quand le Mur de runes arrive sur le champ de bataille, regard 1.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de runes {1}{U}

Créature : mur C

Défenseur
Quand le Mur de runes arrive sur le champ de bataille, regard 1.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de runes {1}{U}

Créature : mur C

Défenseur
Quand le Mur de runes arrive sur le champ de bataille, regard 1.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de runes {1}{U}

Créature : mur C

Défenseur
Quand le Mur de runes arrive sur le champ de bataille, regard 1.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'échardes {1}{W}

Créature neigeuse : mur U

Défenseur, vol
Entretien cumulatif ? Un adversaire gagne 1 point de vie.

1/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'échardes {1}{W}

Créature neigeuse : mur U

Défenseur, vol
Entretien cumulatif ? Un adversaire gagne 1 point de vie.

1/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'échardes {1}{W}

Créature neigeuse : mur U

Défenseur, vol
Entretien cumulatif ? Un adversaire gagne 1 point de vie.

1/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'échardes {1}{W}

Créature neigeuse : mur U

Défenseur, vol
Entretien cumulatif ? Un adversaire gagne 1 point de vie.

1/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de déni {1}{W}{U}

Créature : mur U

Défenseur, vol
Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

0/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de déni {1}{W}{U}

Créature : mur U

Défenseur, vol
Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

0/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pramikon, rempart du ciel {U}{R}{W}

Créature légendaire : mur M

Vol, défenseur
Au moment où Pramikon, rempart du ciel arrive sur le champ de bataille, choisissez gauche ou droite.
Chaque joueur peut uniquement attaquer l'adversaire le plus près de lui dans la direction choisie et les planeswalkers contrôlés par cet adversaire.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de déni {1}{W}{U}

Créature : mur U

Défenseur, vol
Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

0/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pramikon, rempart du ciel {U}{R}{W}

Créature légendaire : mur M

Vol, défenseur
Au moment où Pramikon, rempart du ciel arrive sur le champ de bataille, choisissez gauche ou droite.
Chaque joueur peut uniquement attaquer l'adversaire le plus près de lui dans la direction choisie et les planeswalkers contrôlés par cet adversaire.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Braisereth

Terrain R

Le Château Braisereth arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne.
{T} : Ajoutez {R}.
{1}{R}{R}, {T} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Vantress

Terrain R

Le Château Vantress arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une île.
{T} : Add {U}.
{2}{U}{U}, {T} : Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Braisereth

Terrain R

Le Château Braisereth arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne.
{T} : Ajoutez {R}.
{1}{R}{R}, {T} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Vantress

Terrain R

Le Château Vantress arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une île.
{T} : Add {U}.
{2}{U}{U}, {T} : Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur

Terrain : île et montagne R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur

Terrain : île et montagne R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée

Terrain : plaine et île R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée

Terrain : plaine et île R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée

Terrain : plaine et île R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée

Terrain : plaine et île R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bannières déployées {R}

Éphémère **C**

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bannières déployées {R}

Éphémère **C**

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bannières déployées {R}

Éphémère **C**

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bannières déployées {R}

Éphémère **C**

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierres agressives {1}{W}

Enchantement R

Les créatures Mur peuvent attaquer comme si elles n'avaient pas le défenseur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierres agressives {1}{W}

Enchantement R

Les créatures Mur peuvent attaquer comme si elles n'avaient pas le défenseur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierres agressives {1}{W}

Enchantement R

Les créatures Mur peuvent attaquer comme si elles n'avaient pas le défenseur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierres agressives {1}{W}

Enchantement R

Les créatures Mur peuvent attaquer comme si elles n'avaient pas le défenseur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast