

Citadelle maritime



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle maritime



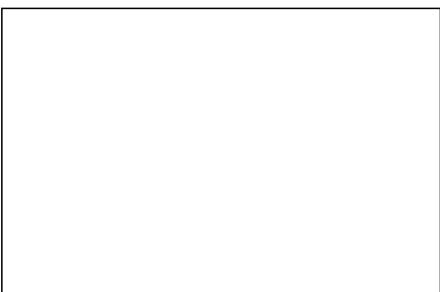
Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle maritime



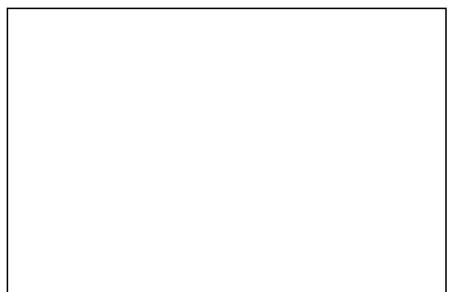
Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle maritime



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



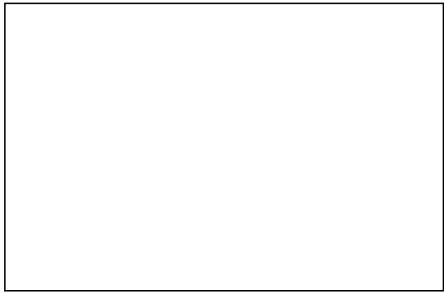
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



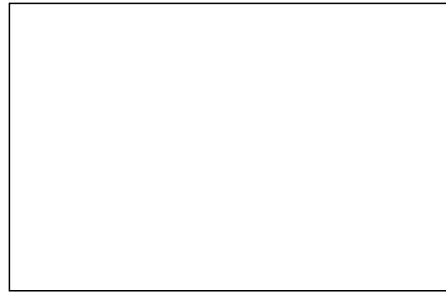
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

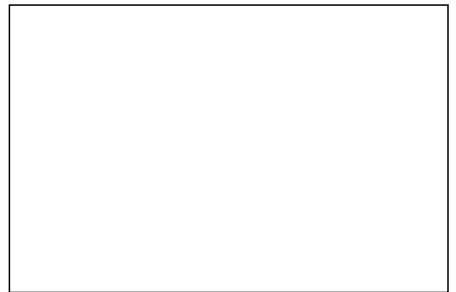
U

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

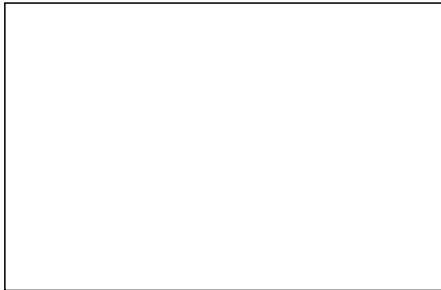
La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

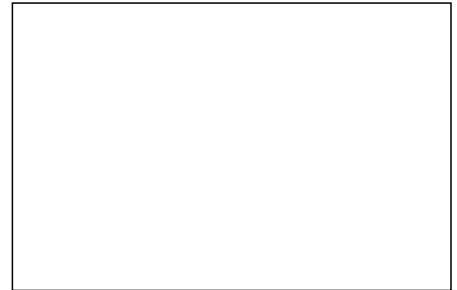


Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain terrain icon" data-bbox="144 226 416 289" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain terrain icon" data-bbox="644 226 927 289" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

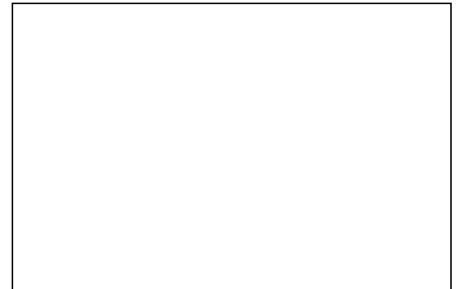


Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain terrain icon" data-bbox="144 622 416 685" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



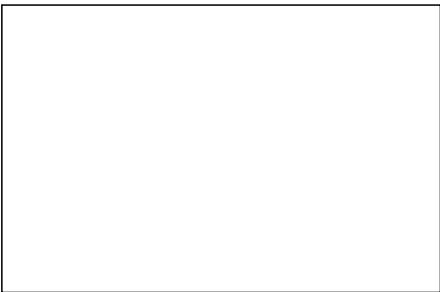
Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain terrain icon" data-bbox="644 622 927 685" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la jungle



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {R}, {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la jungle



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {R}, {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la jungle



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {R}, {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la jungle



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {R}, {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres sauvages

Terrain

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {B}, {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres sauvages

Terrain

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {B}, {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres sauvages

Terrain

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {B}, {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres sauvages

Terrain

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {B}, {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amulette de vigueur

{1}



Artifact

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}



Artifact

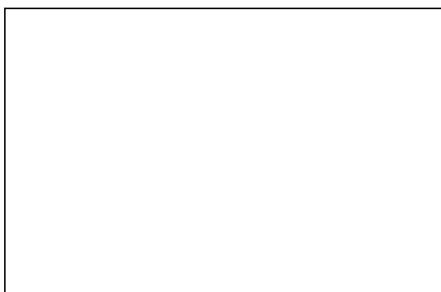
R

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}



Artifact

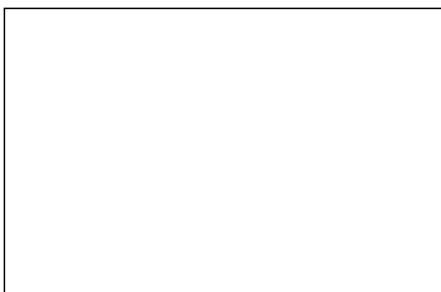
R

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}



Artifact

R

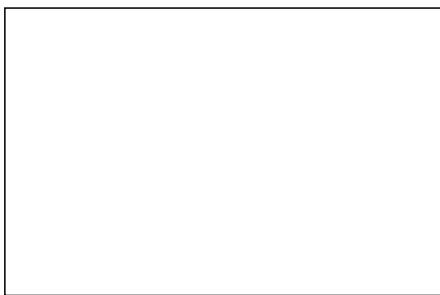
À chaque fois qu'un permanent arrive sur le champ de bataille engagé et sous votre contrôle, dégagez-le.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

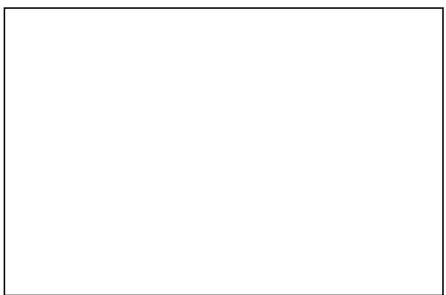
C'est toujours un terrain.

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.

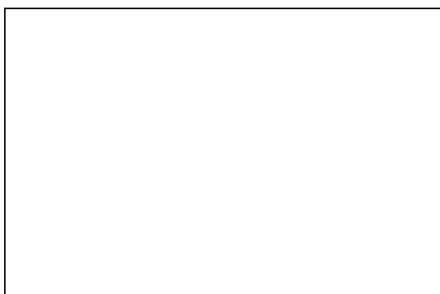
C'est toujours un terrain.

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.

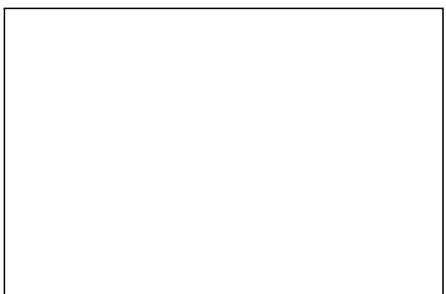
C'est toujours un terrain.

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

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 écrabouilleur**

{2}{R}



Enchantement : aura

**C**

Enchanter : terrain

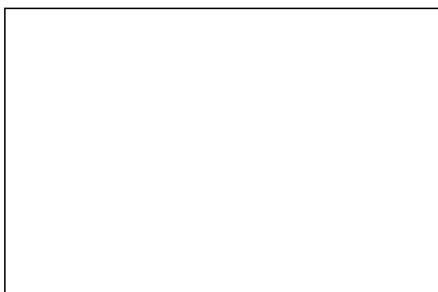
Le terrain enchanté est une créature 4/2 rouge Bête avec le piétinement. C'est toujours un terrain.

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.

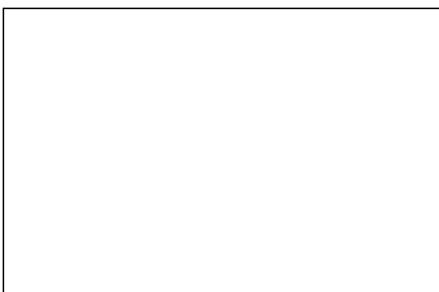
C'est toujours un terrain.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Zendikon écrabouilleur**

{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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zendikon écrabouilleur

{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

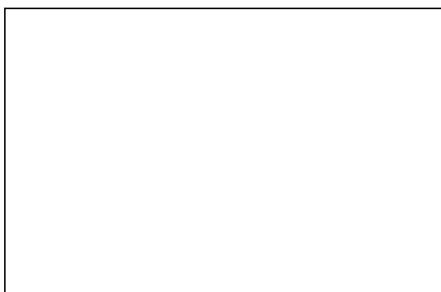
Le terrain enchanté est une créature 2/2 bleue Élémental avec le vol. C'est toujours un terrain.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zendikon écrabouilleur

{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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zendikon de vent

{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

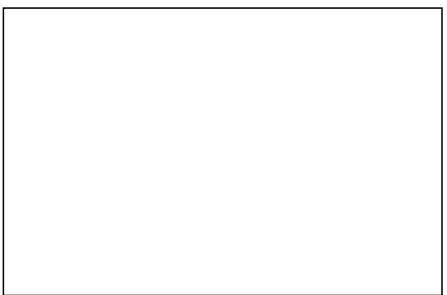
Le terrain enchanté est une créature 2/2 bleue Élémental avec le vol. C'est toujours un terrain.

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

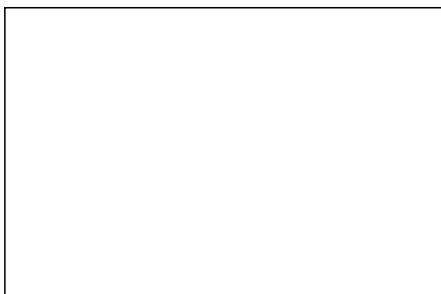
R

Tous les terrains ont l'indestructible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zendikon de vent

{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

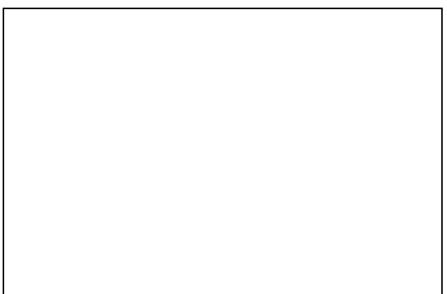
Le terrain enchanté est une créature 2/2 bleue Élémental avec le vol. C'est toujours un terrain.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

