

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

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

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



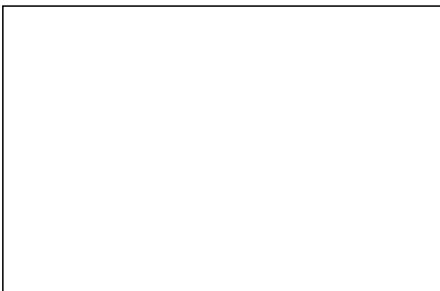
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

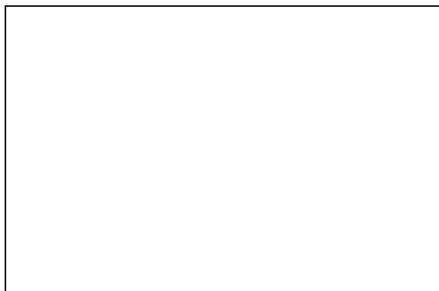
U

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

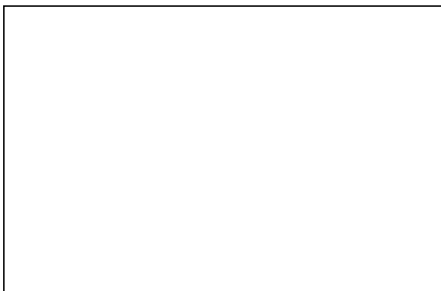
U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



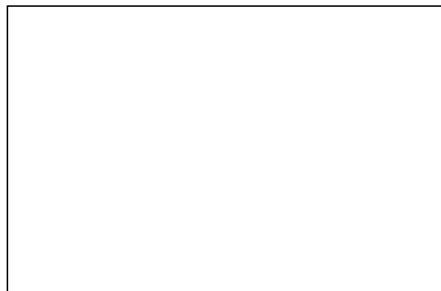
Terrain de base : plaine

C

&lt;div style="text-align: center;><br><img alt="Placeholder for a 65x65 pixel image, centered, with source graph/manas/bigW.jpg" data-bbox="143 227 416 288"/></div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&lt;div style="text-align: center;><br><img alt="Placeholder for a 65x65 pixel image, centered, with source graph/manas/bigW.jpg" data-bbox="646 227 920 288"/></div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&lt;div style="text-align: center;><br><img alt="Placeholder for a 65x65 pixel image, centered, with source graph/manas/bigW.jpg" data-bbox="143 624 416 685"/></div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



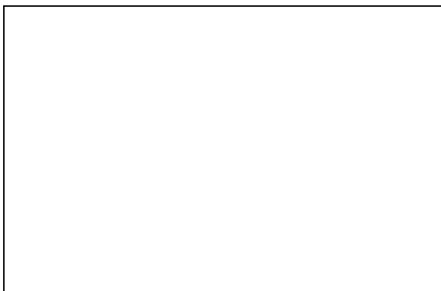
Terrain de base : plaine

C

&lt;div style="text-align: center;><br><img alt="Placeholder for a 65x65 pixel image, centered, with source graph/manas/bigW.jpg" data-bbox="646 624 920 685"/></div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la jungle



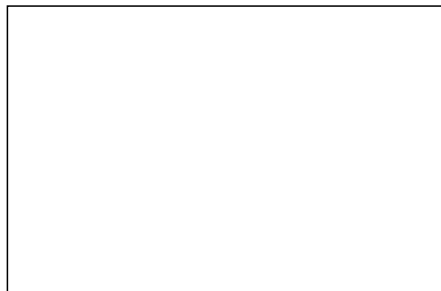
Terrain

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la jungle



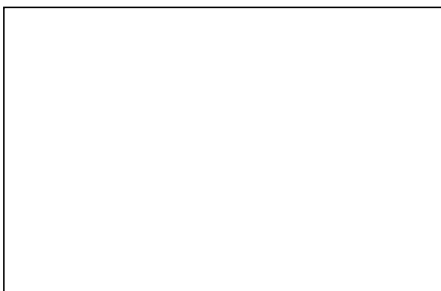
Terrain

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

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

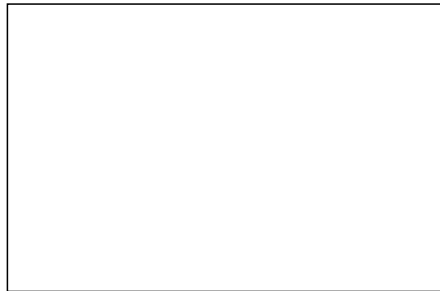
U

{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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres sauvages



Terrain

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres sauvages



Terrain

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres sauvages



Terrain

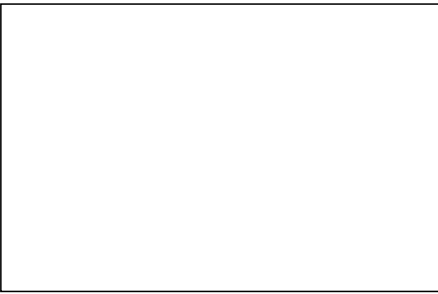
U

Ce terrain arrive engagé.  
{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

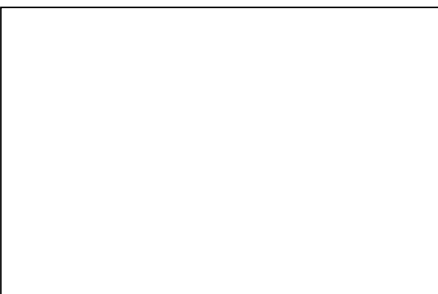
R

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 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

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

