

Apprentie dépassée

{U}



Créature : humain et sorcier

Quand l'Apprentie dépassée arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire met les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Ensuite, vous appliquez regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprentie dépassée

{U}



Créature : humain et sorcier

Quand l'Apprentie dépassée arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire met les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Ensuite, vous appliquez regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprentie dépassée

{U}



Créature : humain et sorcier

Quand l'Apprentie dépassée arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire met les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Ensuite, vous appliquez regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon de loch

{UR}{UR}{UR}{UR}



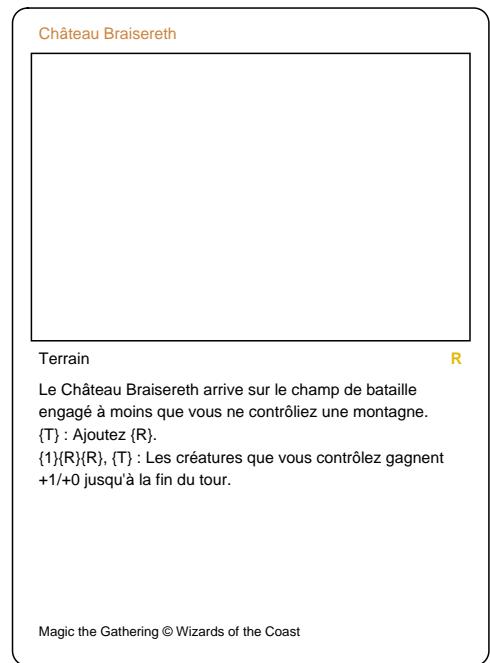
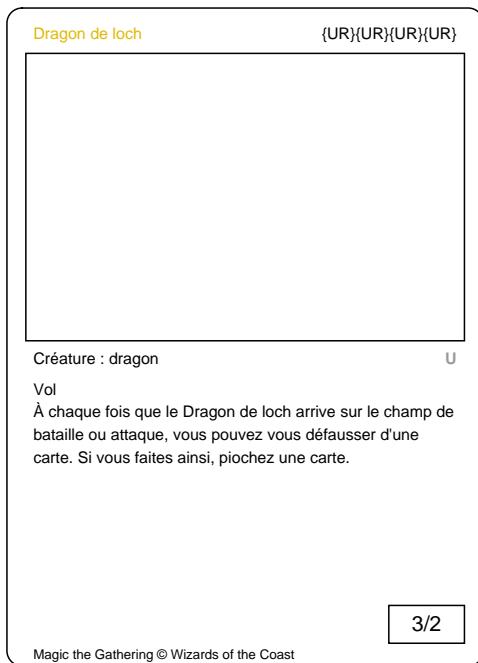
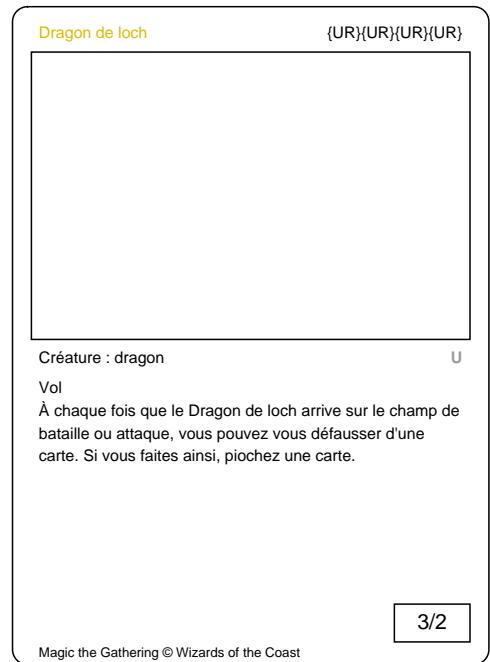
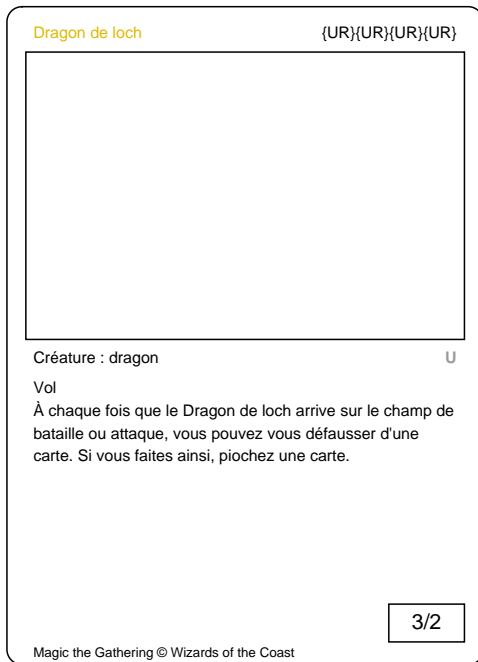
Créature : dragon

Vol
À chaque fois que le Dragon de loch arrive sur le champ de bataille ou attaque, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

3/2

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 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 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

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

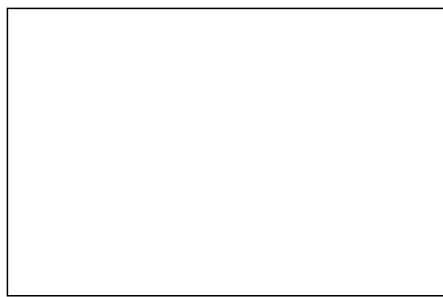
Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine des nains



Terrain : montagne
((T) : Ajoutez {R}.)
La Mine des nains arrive sur le champ de bataille engagée
à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres
montagnes.
Quand la Mine des nains arrive sur le champ de bataille
dégagée, créez un jeton de créature 1/1 rouge Nain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine des nains



Terrain : montagne

C

({T} : Ajoutez {R}.)

La Mine des nains arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres montagnes.

Quand la Mine des nains arrive sur le champ de bataille dégagée, créez un jeton de créature 1/1 rouge Nain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine des nains



Terrain : montagne

C

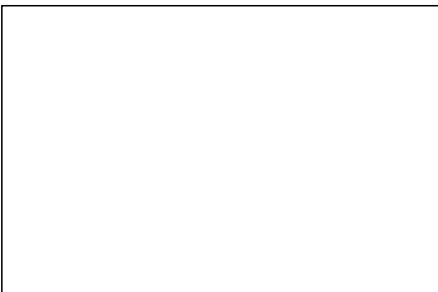
({T} : Ajoutez {R}.)

La Mine des nains arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres montagnes.

Quand la Mine des nains arrive sur le champ de bataille dégagée, créez un jeton de créature 1/1 rouge Nain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine des nains



Terrain : montagne

C

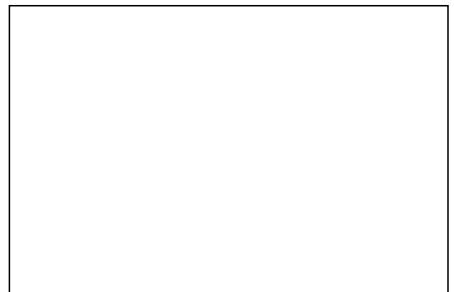
({T} : Ajoutez {R}.)

La Mine des nains arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres montagnes.

Quand la Mine des nains arrive sur le champ de bataille dégagée, créez un jeton de créature 1/1 rouge Nain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne

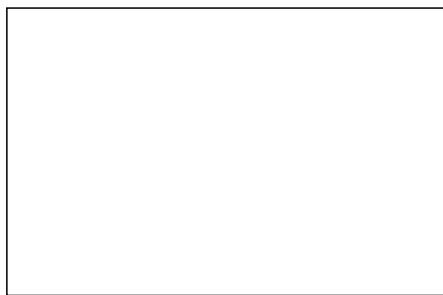
C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

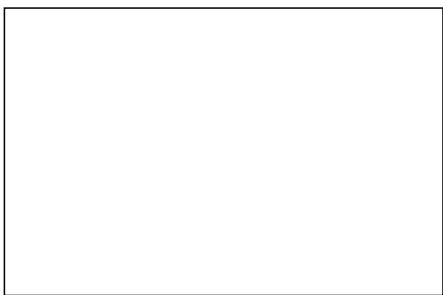


Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

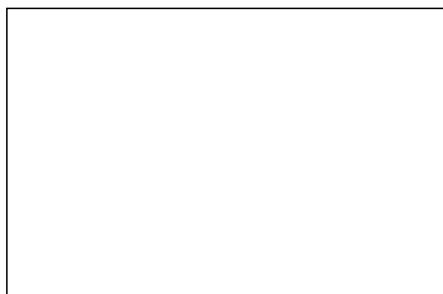


Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



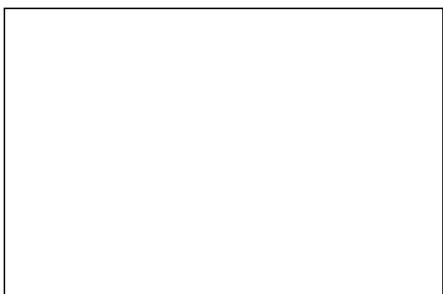
Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charrue colossale

{2}



Artifact : véhicule

U

À chaque fois que la Charrue colossale attaque, ajoutez {W}{W}{W} et vous gagnez 3 points de vie. Jusqu'à la fin du tour, vous ne perdez pas ce mana au moment où les étapes et les phases se terminent.

Pilotage 6 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 6 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

6/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

