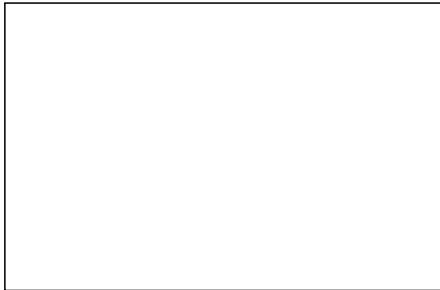


Architecte de rempart

{3}{G}



Créature : éléphant et conseiller

R

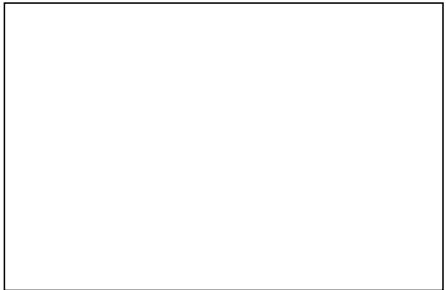
À chaque fois que cette créature arrive ou attaque, créez un jeton de créature 1/3 blanche Mur avec le défenseur. À chaque fois qu'une créature avec le défenseur que vous contrôlez meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettre cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sylvestre

{1}{G}



Créature : plante

R

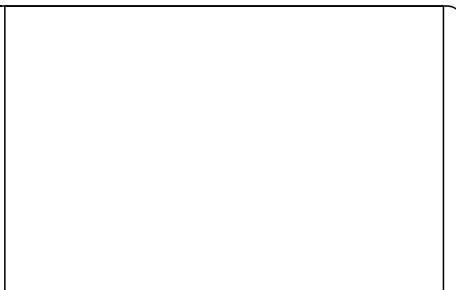
Défenseur, défense talismanique  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sculptée

{1}{G}{G}



Créature : esprit

U

Défenseur

Quand la Cariatide sculptée arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gargantuesque de la canopée

{5}{G}{G}



Créature : dragon

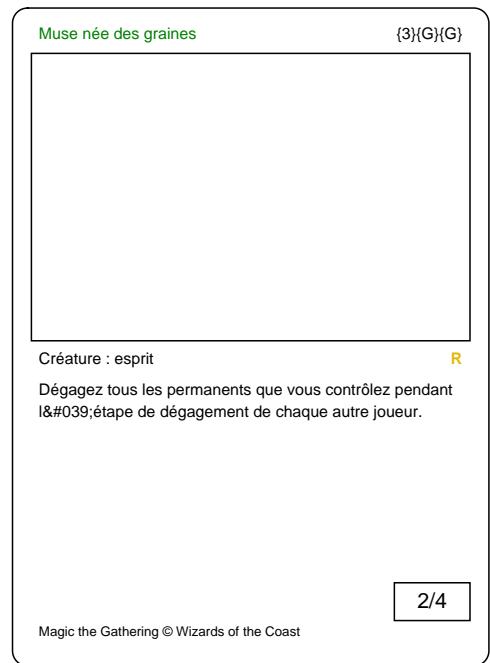
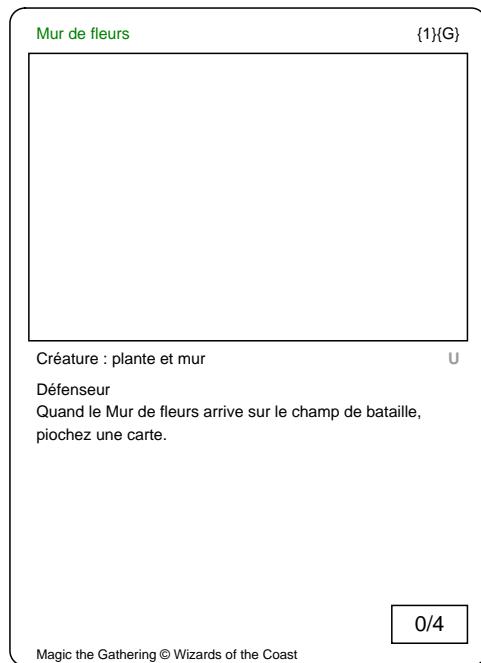
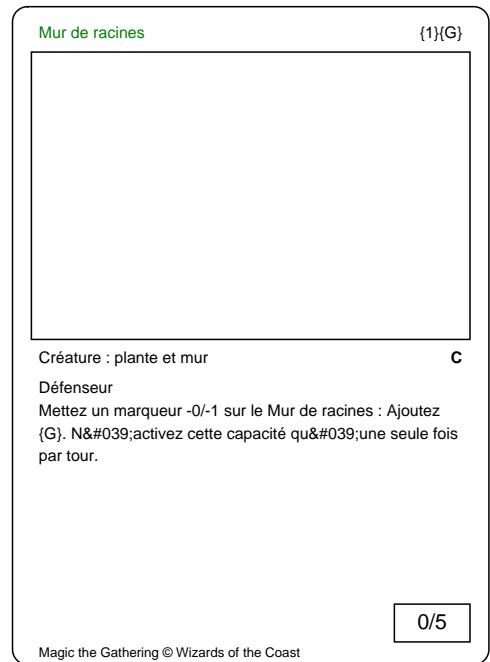
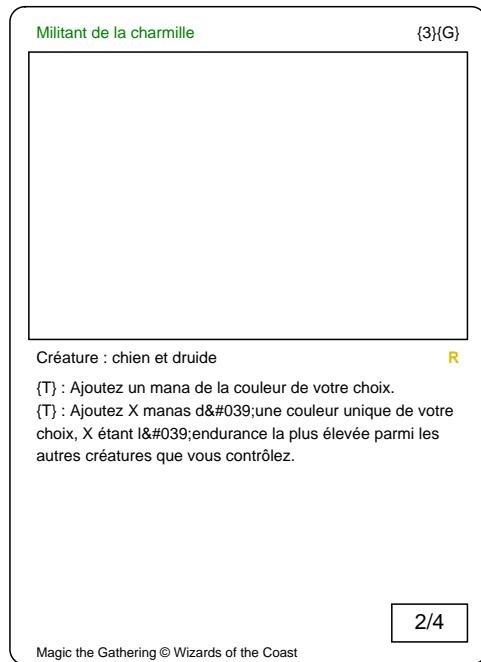
R

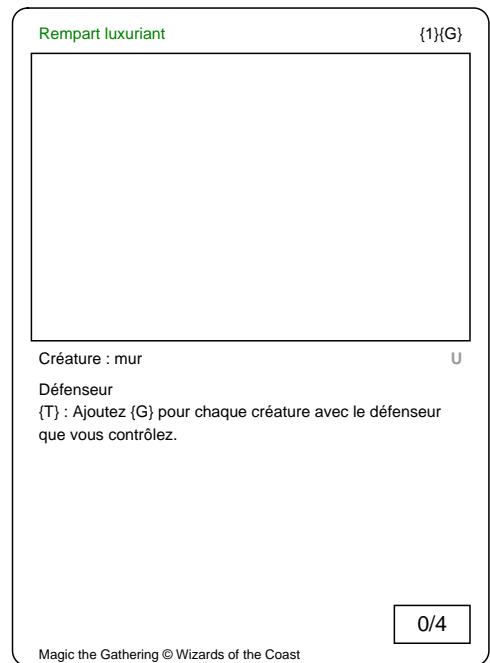
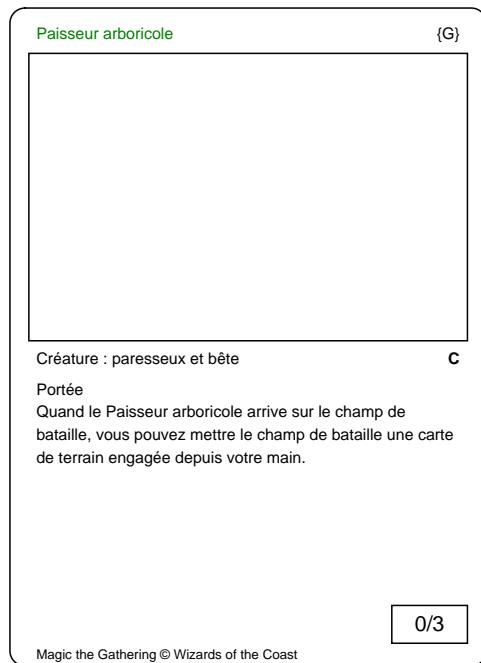
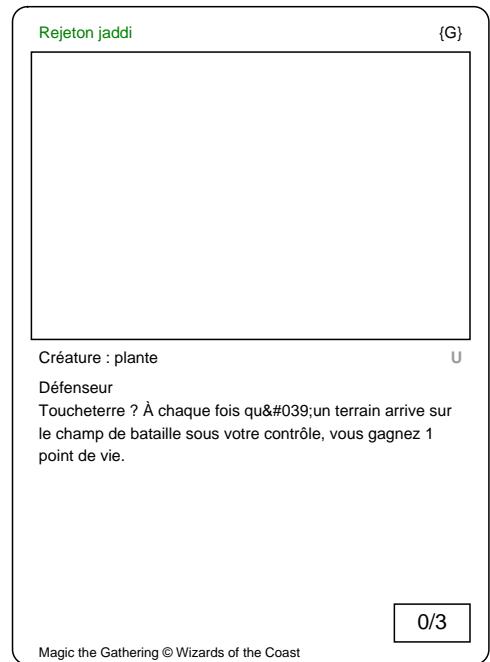
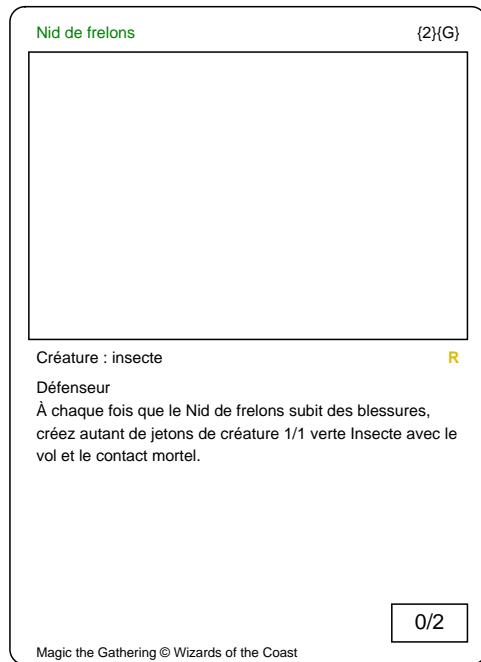
Vol, parade {2}  
Au début de votre entretien, mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à l'endurance de cette créature sur chaque autre créature que vous contrôlez.

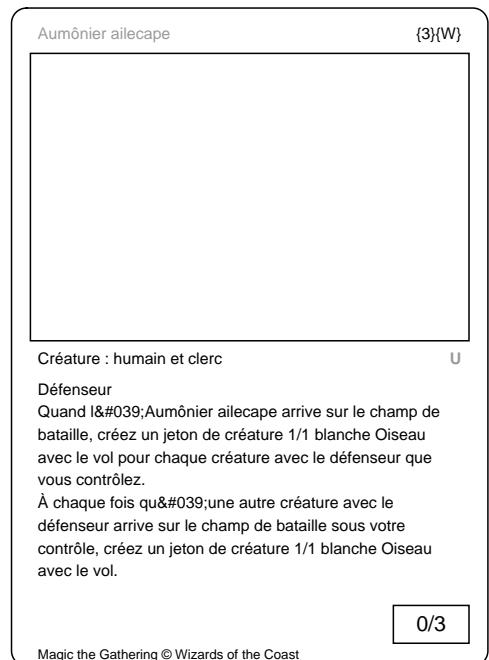
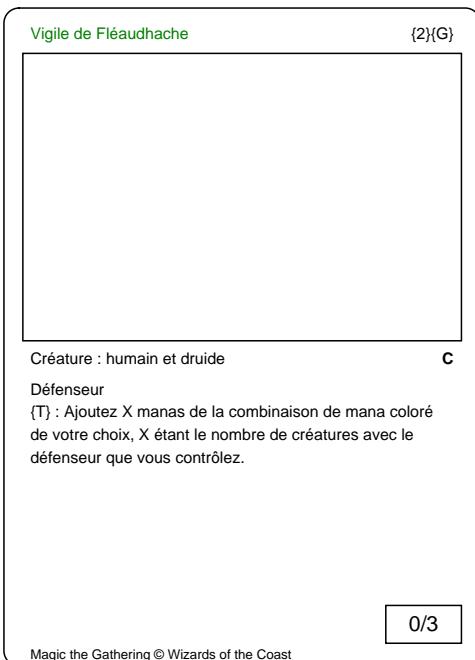
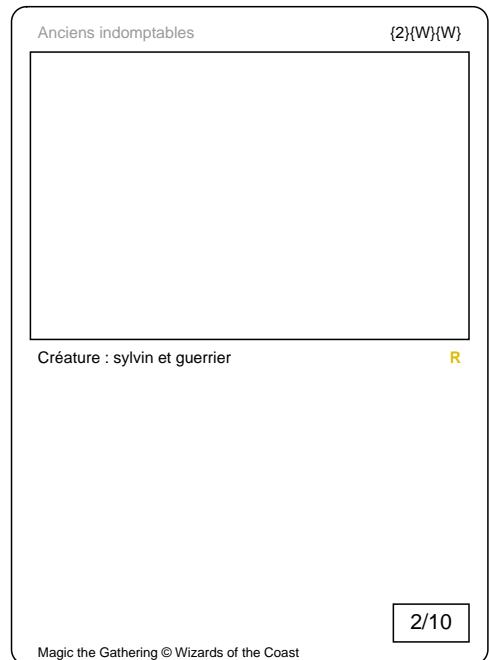
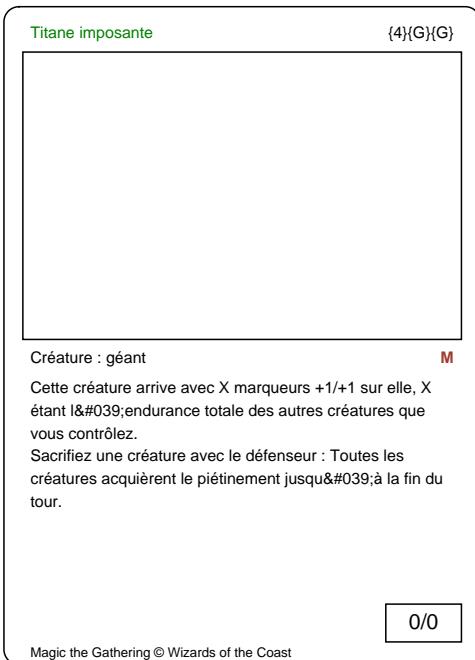
7/7

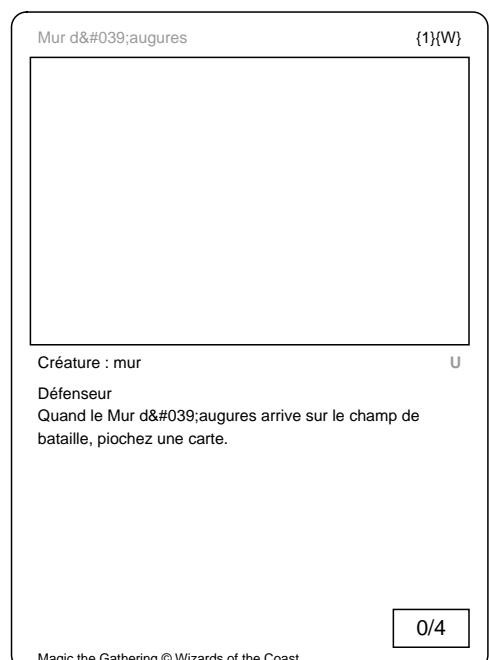
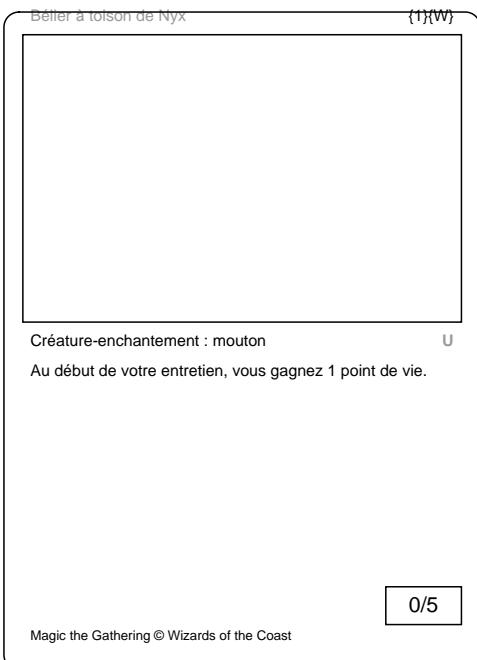
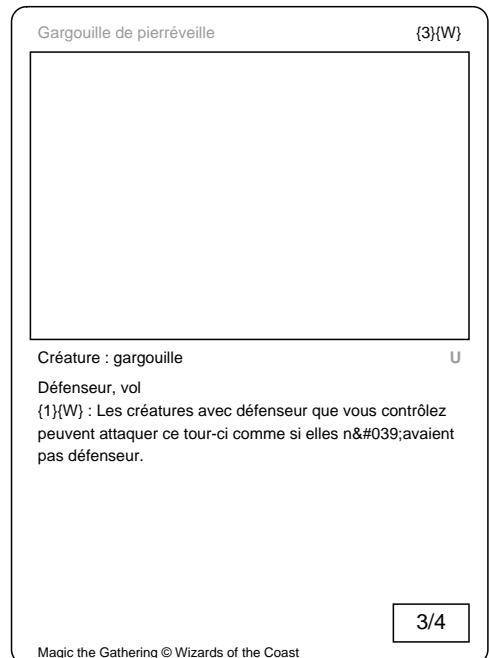
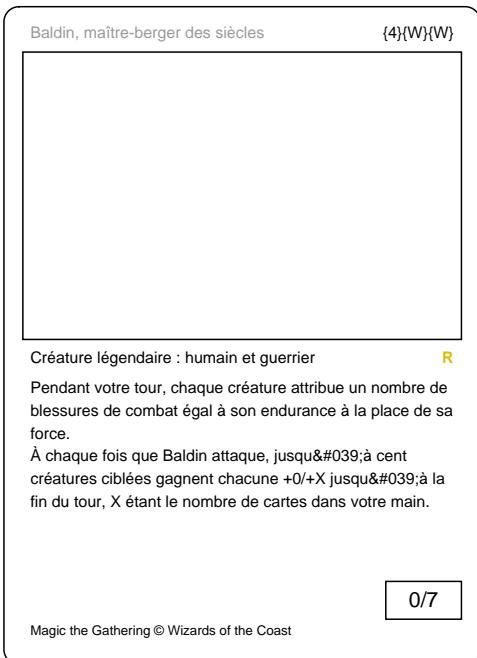
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

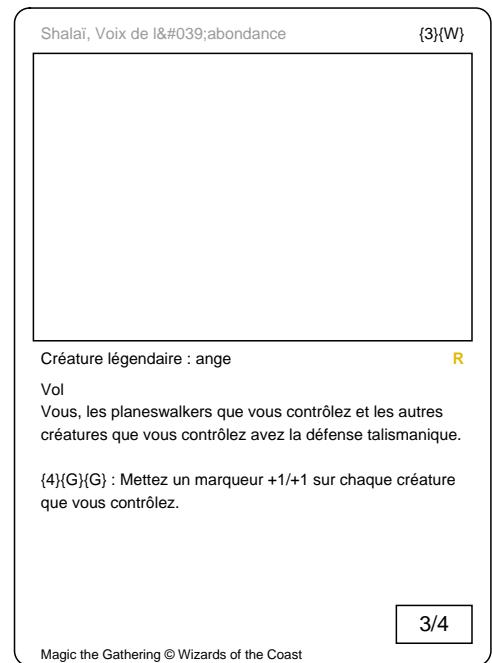
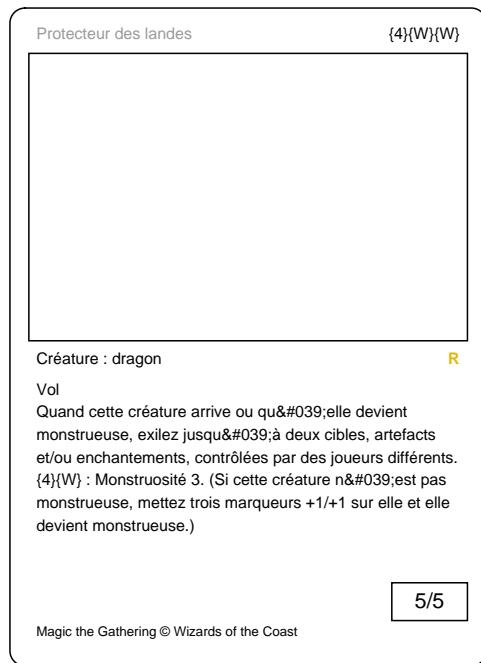
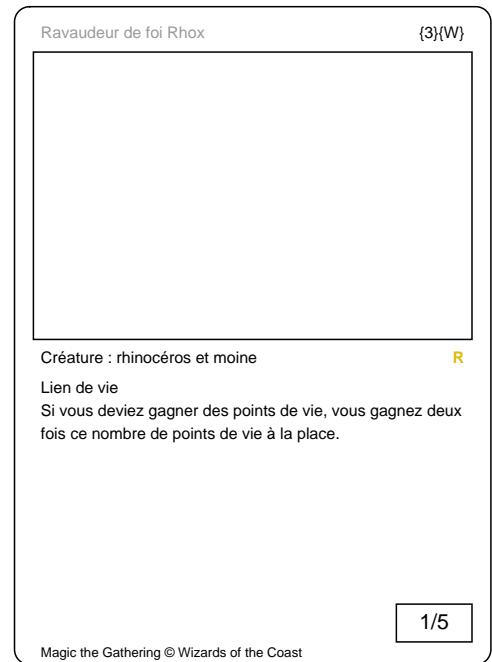
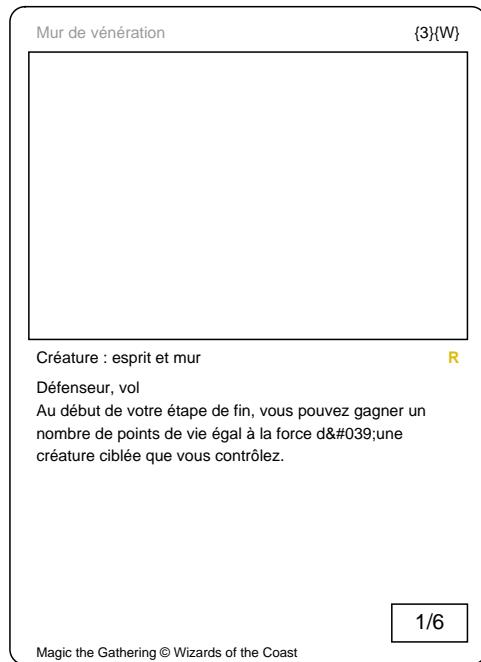
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

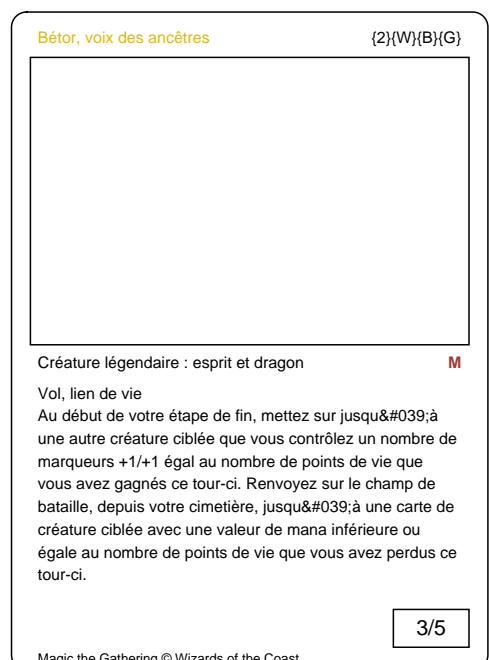
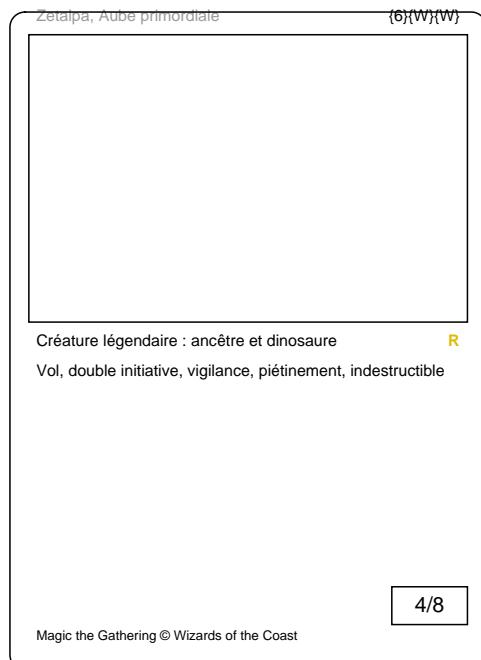
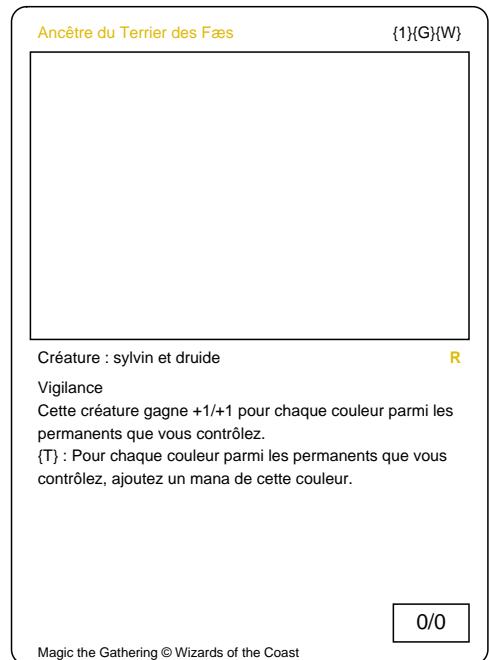
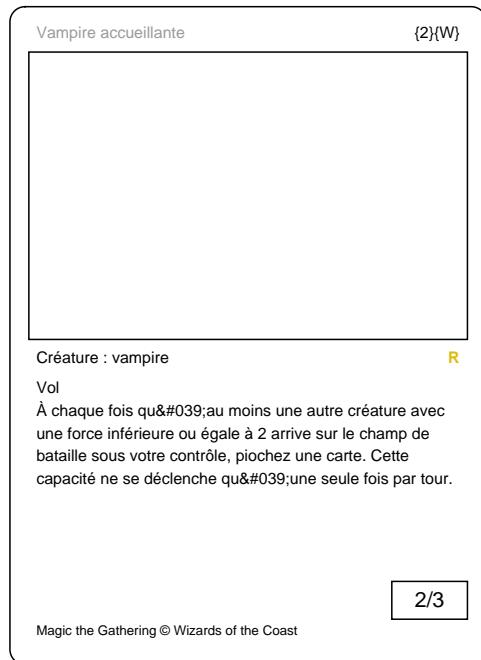


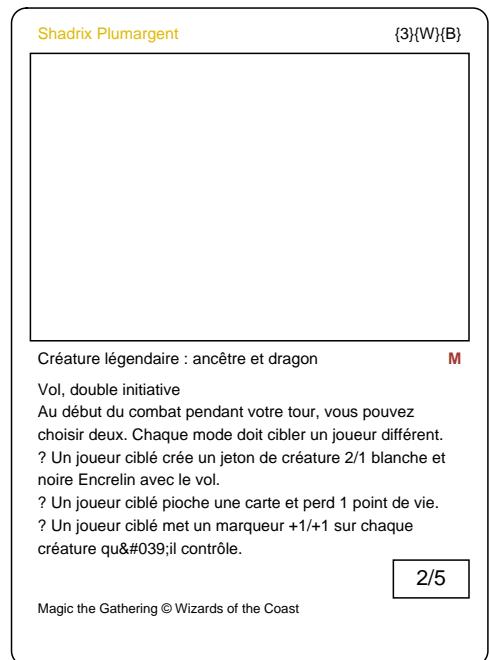
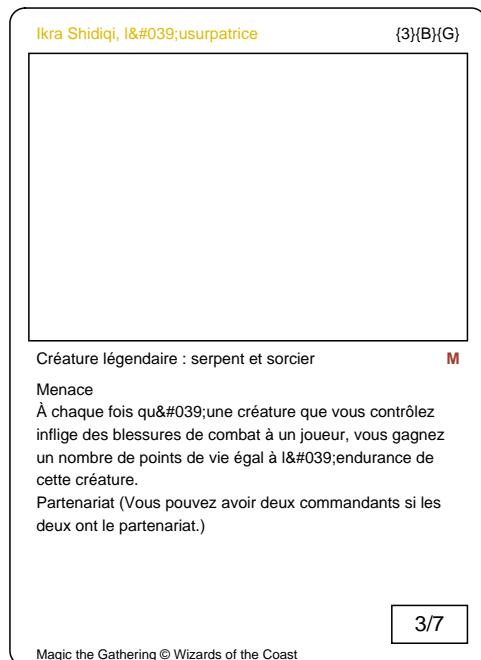
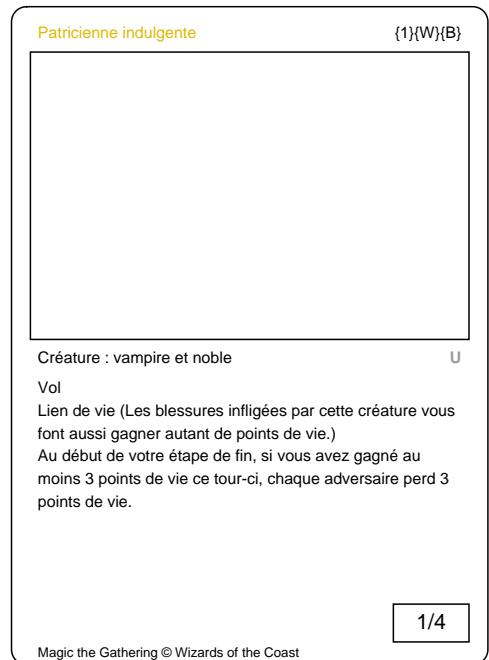
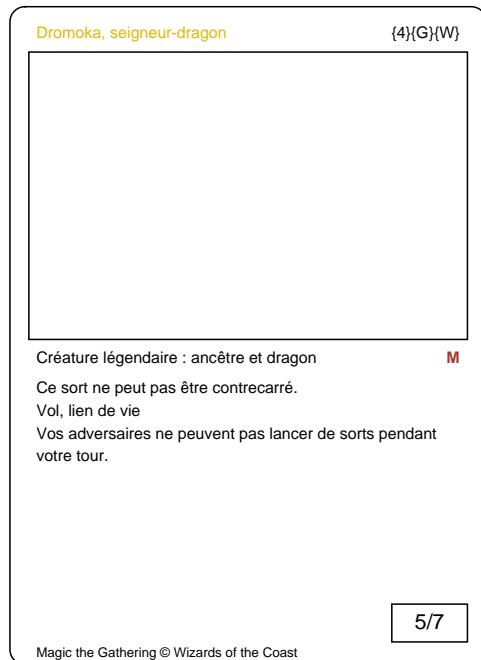


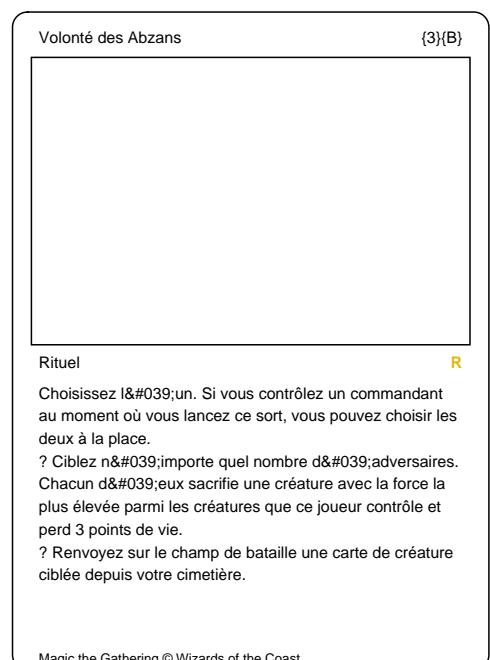
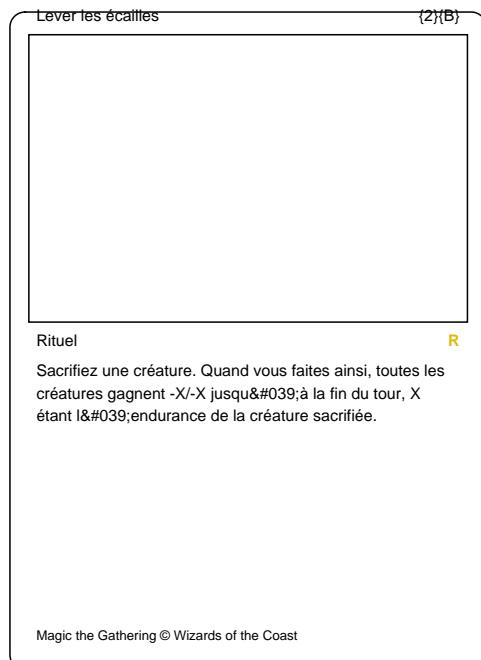
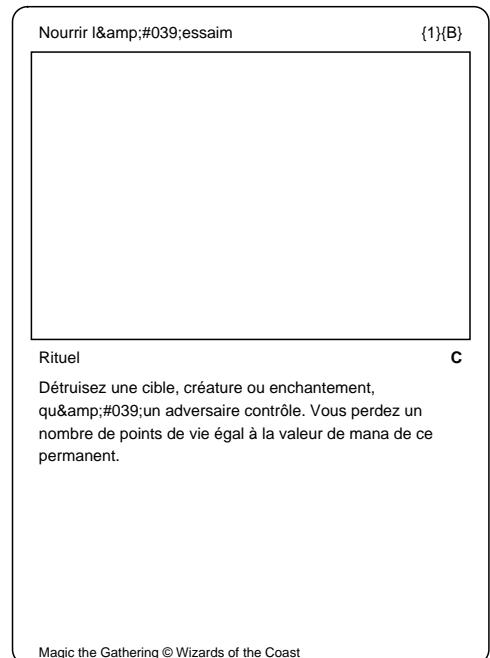
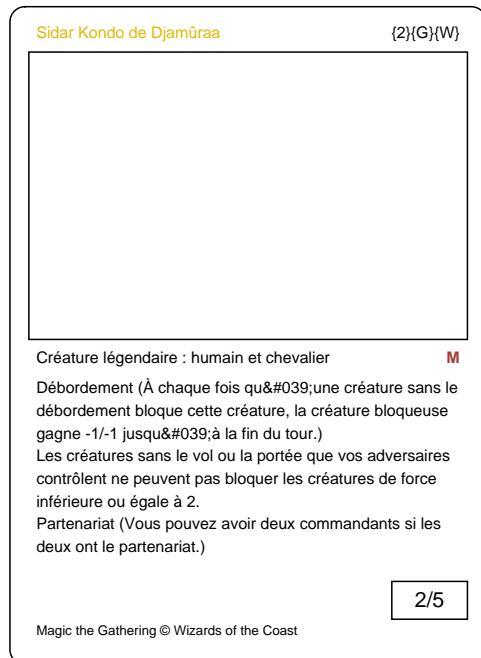












Expulsez les intrus !

{3}{W}{W}



Rituel

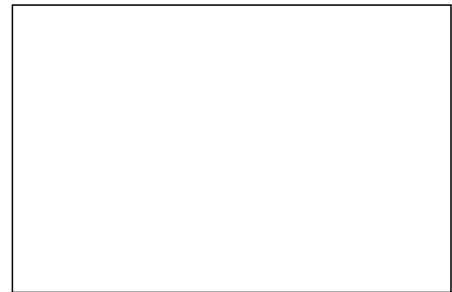
R

Choisissez un nombre entre 0 et 10. Détruisez toutes les créatures de force supérieure ou égale au nombre choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réunion de la Maison

{5}{W}{W}



Rituel

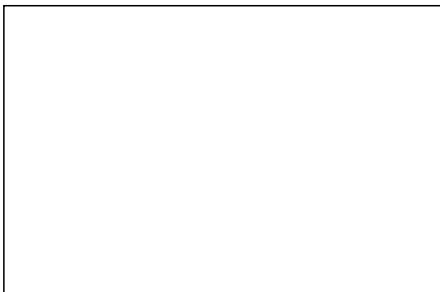
R

Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, n'importe quel nombre de cartes de créature ciblées de force totale inférieure ou égale à 10. Exilez la Réunion de la Maison.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Massacrer les forts

{1}{W}{W}



Rituel

U

Chaque joueur choisit n'importe quel nombre de créatures avec une force totale inférieure ou égale à 4 qu'il contrôle, puis sacrifie toutes les autres créatures qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



Terrain

R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet radieux



Terrain : forêt et plaine

C

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Le Bosquet radieux arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

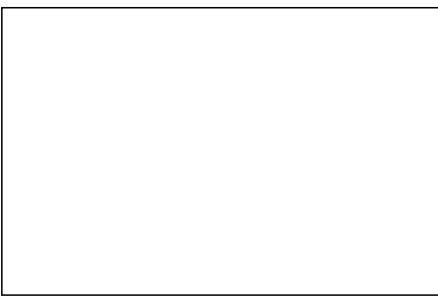
R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée



Terrain

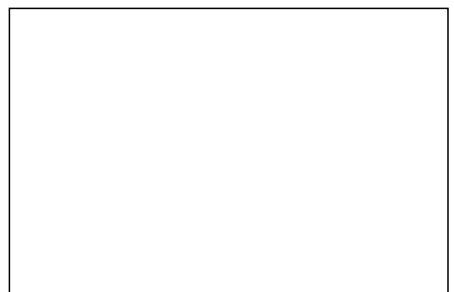
R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de la steppe de sable



Terrain

U

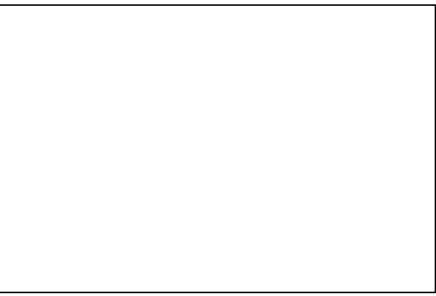
Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {W}, {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



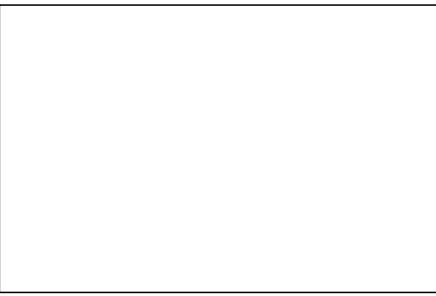
Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



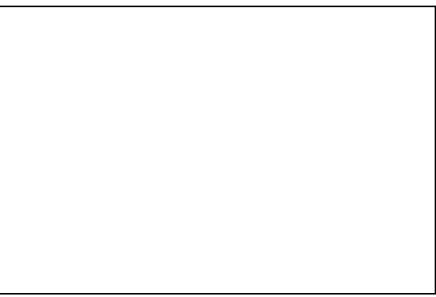
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière crépusculaire



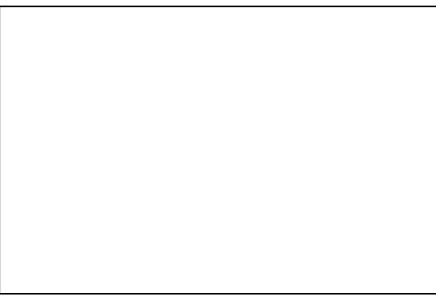
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{BG}, {T} : Ajoutez {B}{B}, {B}{G} ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

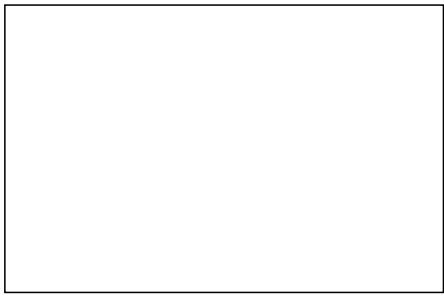
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



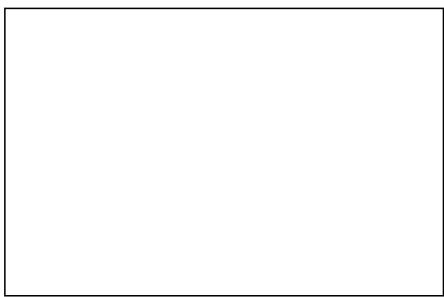
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



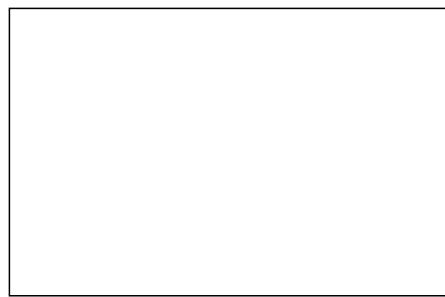
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

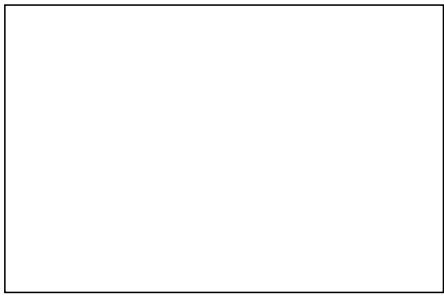
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



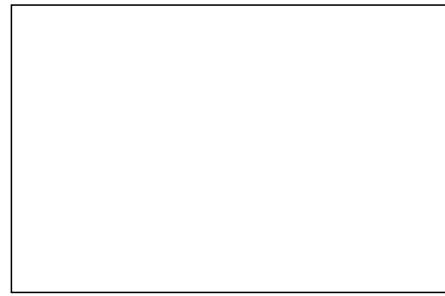
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



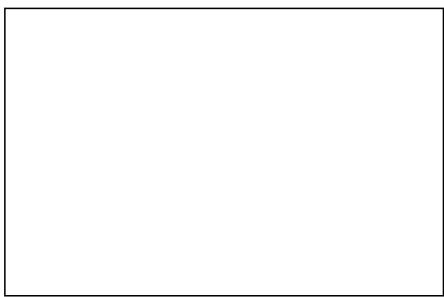
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



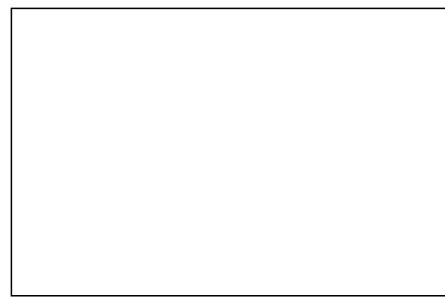
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka



Terrain

C

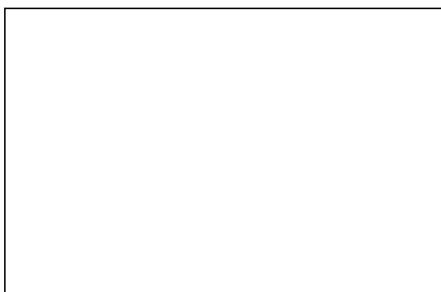
Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



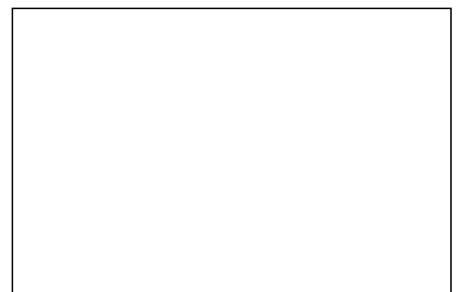
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage trompeur



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

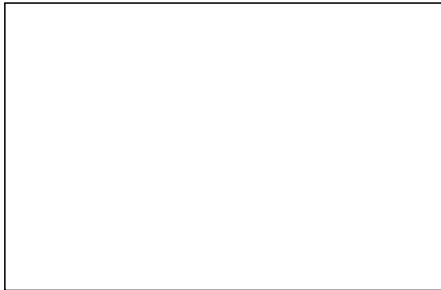
{T}, sacrifiez le Paysage trompeur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, de marais ou de forêt de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Recyclage {W}{B}{G} ((W){B}{G}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

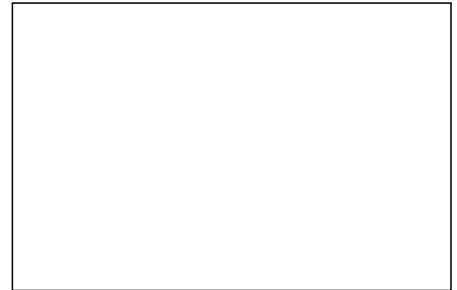


Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land card image" data-bbox="142 225 416 289" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

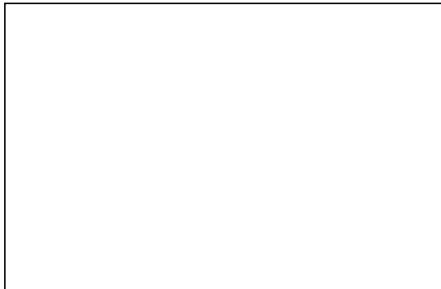


Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land card image" data-bbox="642 225 927 289" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land card image" data-bbox="142 622 416 686" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



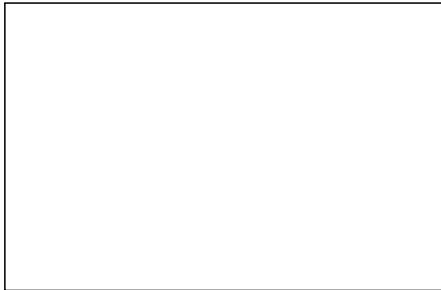
Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land card image" data-bbox="642 622 927 686" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



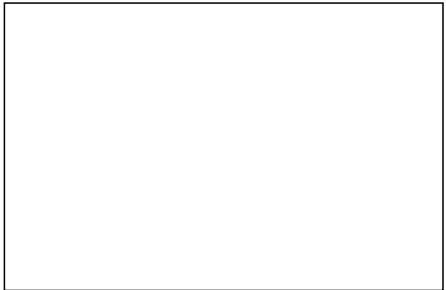
Terrain de base : plaine

C

&lt;center&gt;&lt;img alt="Placeholder for a plain terrain card." data-bbox="144 226 417 289" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie de Solherbe



Terrain

R

{1}, {T}: Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&lt;center&gt;&lt;img alt="Placeholder for a plain terrain card." data-bbox="144 622 417 685" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la maladie



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regardez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la profusion



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regardez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terre agricole envahie



Terrain

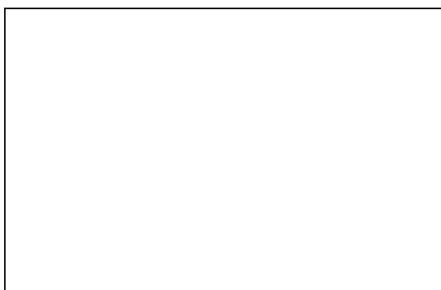
R

La Terre agricole envahie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du silence



Terrain

R

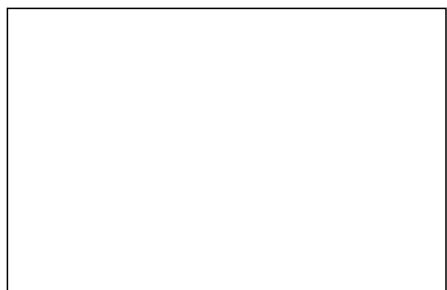
Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regardez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

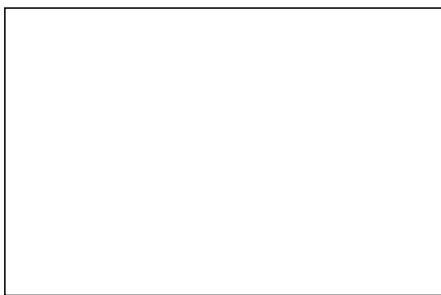
C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tunnel d'accès



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.  
{3}, {T} : Une créature ciblée de force inférieure ou égale à 3 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village fortifié



Terrain

R

Au moment où le Village fortifié arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de forêt ou de plaine de votre main. Si vous ne le faites pas, le Village fortifié arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain que votre adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

