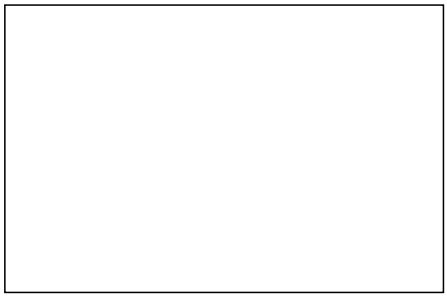
Karn, golem d'argent {5}



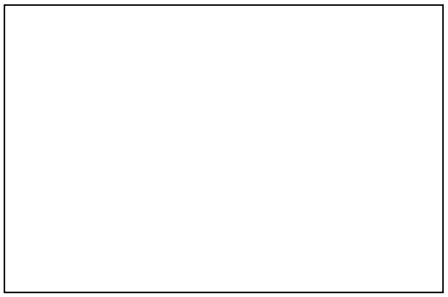
Créature-artefact légendaire : golem R

À chaque fois que Karn, golem d'argent bloque ou devient bloqué, il gagne -4/+4 jusqu'à la fin du tour.
{1} : L'artefact non-créature ciblé devient, jusqu'à la fin du tour, une créature-artefact avec une force et une endurance chacune égale à sa valeur de mana.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mineur pardique {1}{R}



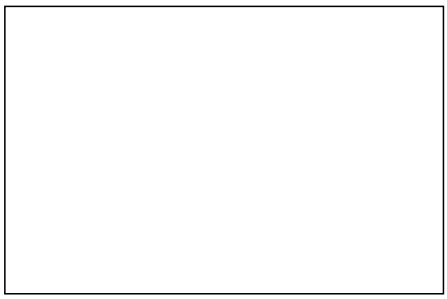
Créature : nain R

Sacrifiez le Mineur pardique : Un joueur ciblé ne peut pas jouer de terrains ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karn, golem d'argent {5}



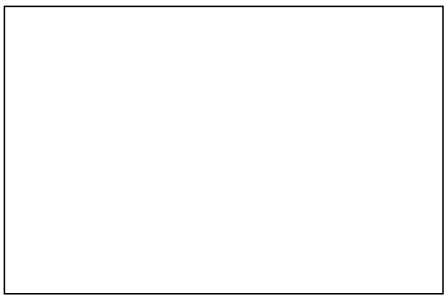
Créature-artefact légendaire : golem R

À chaque fois que Karn, golem d'argent bloque ou devient bloqué, il gagne -4/+4 jusqu'à la fin du tour.
{1} : L'artefact non-créature ciblé devient, jusqu'à la fin du tour, une créature-artefact avec une force et une endurance chacune égale à sa valeur de mana.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mineur pardique {1}{R}



Créature : nain R

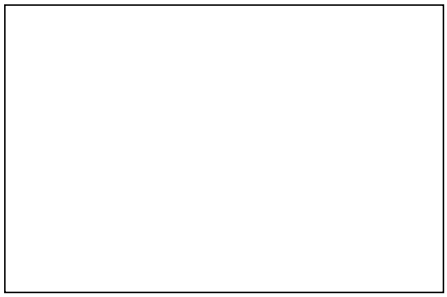
Sacrifiez le Mineur pardique : Un joueur ciblé ne peut pas jouer de terrains ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mineur pardique {1}{R}



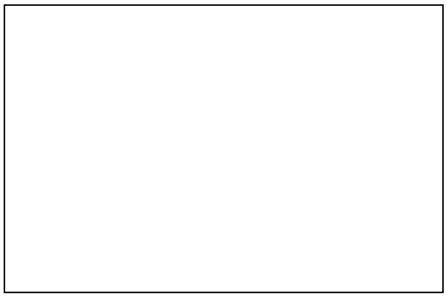
Créature : nain R

Sacrifiez le Mineur pardique : Un joueur ciblé ne peut pas jouer de terrains ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage {1}{R}{R}

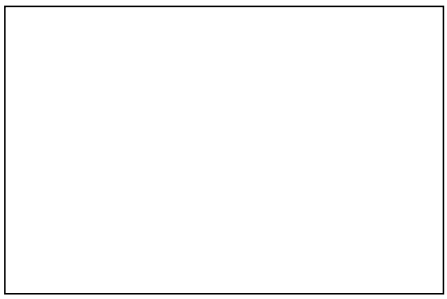


Rituel U

Détruisez un artefact ciblé ou un terrain ciblé. Il ne peut pas être régénéré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mineur pardique {1}{R}



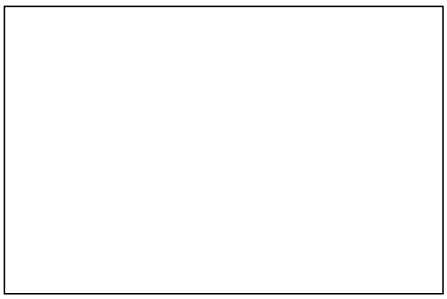
Créature : nain R

Sacrifiez le Mineur pardique : Un joueur ciblé ne peut pas jouer de terrains ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage {1}{R}{R}



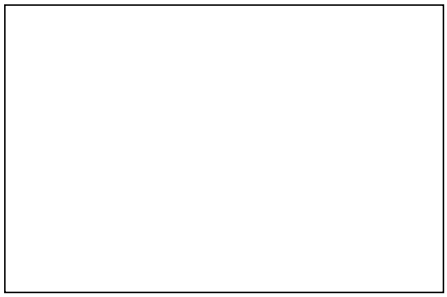
Rituel U

Détruisez un artefact ciblé ou un terrain ciblé. Il ne peut pas être régénéré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage {1}{R}{R}

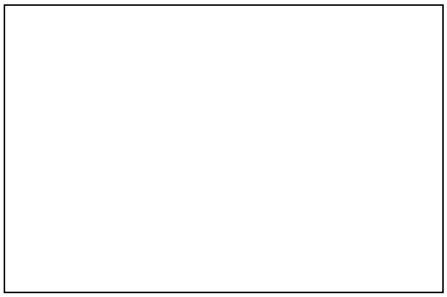


Rituel U

Détruisez un artefact ciblé ou un terrain ciblé. Il ne peut pas être régénéré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie en fusion {1}{R}{R}

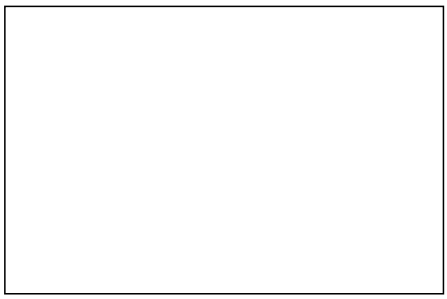


Rituel U

Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était non-base, la Pluie en fusion inflige 2 blessures au contrôleur du terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage {1}{R}{R}

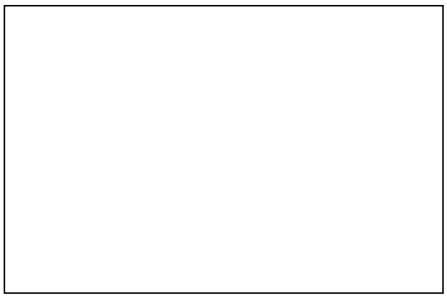


Rituel U

Détruisez un artefact ciblé ou un terrain ciblé. Il ne peut pas être régénéré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie en fusion {1}{R}{R}

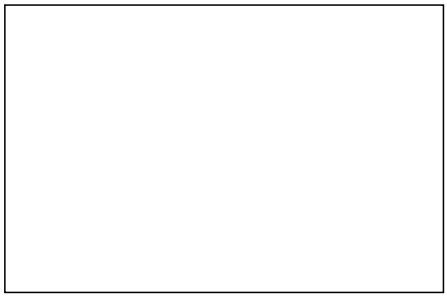


Rituel U

Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était non-base, la Pluie en fusion inflige 2 blessures au contrôleur du terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie en fusion {1}{R}{R}

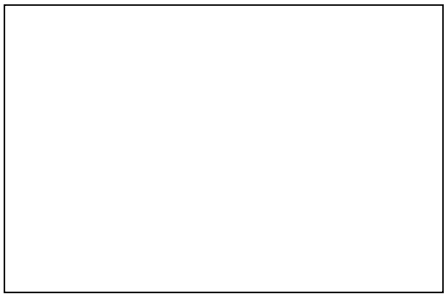


Rituel U

Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était non-base, la Pluie en fusion inflige 2 blessures au contrôleur du terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

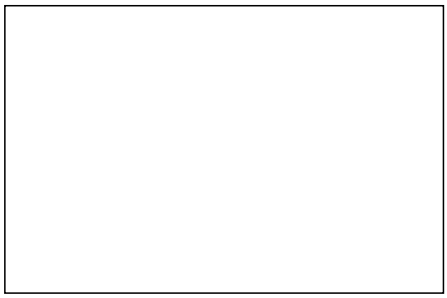


Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie en fusion {1}{R}{R}

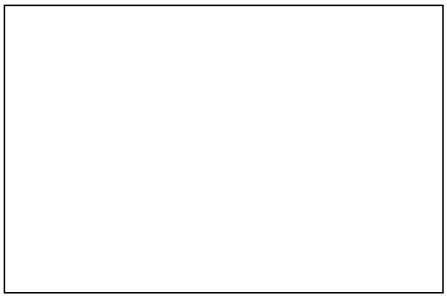


Rituel U

Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était non-base, la Pluie en fusion inflige 2 blessures au contrôleur du terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

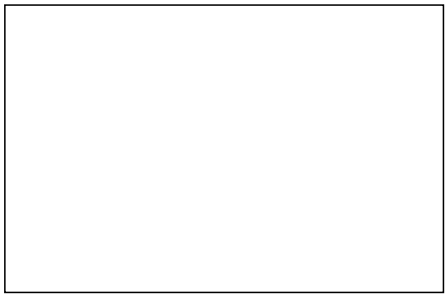
Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

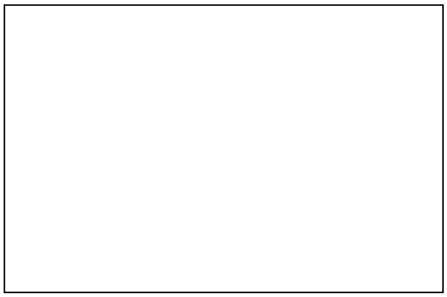


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuset des mondes {3}

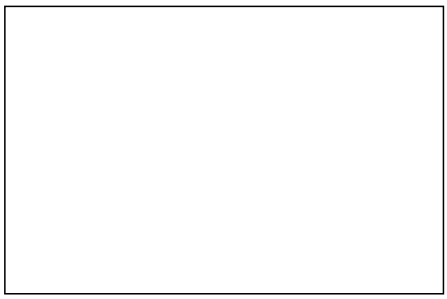


Artefact **M**

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuset des mondes {3}

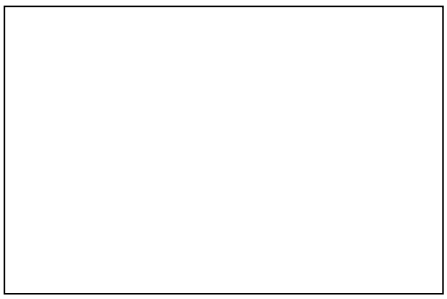


Artefact **M**

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuset des mondes {3}



Artefact **M**

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revêtement de métal liquide {2}

Artefact U

{T} : Un permanent ciblé devient un artefact en plus de ses autres types jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revêtement de métal liquide {2}

Artefact U

{T} : Un permanent ciblé devient un artefact en plus de ses autres types jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revêtement de métal liquide {2}

Artefact U

{T} : Un permanent ciblé devient un artefact en plus de ses autres types jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

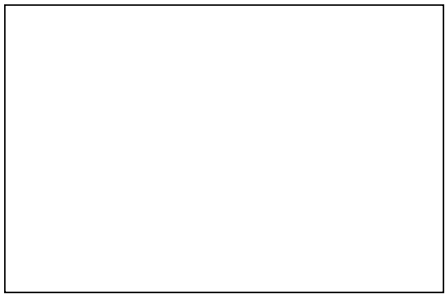
Revêtement de métal liquide {2}

Artefact U

{T} : Un permanent ciblé devient un artefact en plus de ses autres types jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Treille de mycosynthèse {6}

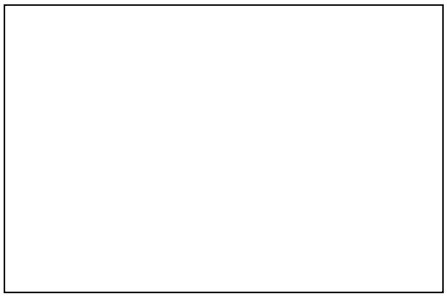


Artefact R

Tous les permanents sont des artefacts en plus de leurs autres types.
Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille, tous les sorts et tous les permanents sont incolores.
Les joueurs peuvent dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Treille de mycosynthèse {6}

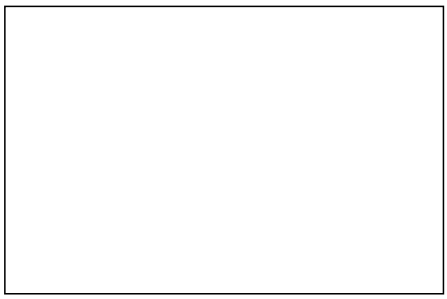


Artefact R

Tous les permanents sont des artefacts en plus de leurs autres types.
Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille, tous les sorts et tous les permanents sont incolores.
Les joueurs peuvent dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Treille de mycosynthèse {6}

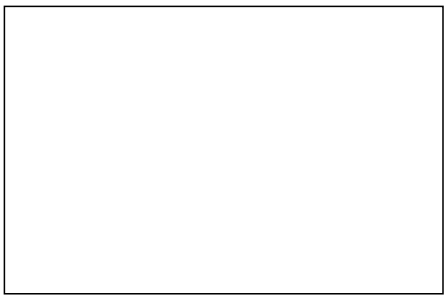


Artefact R

Tous les permanents sont des artefacts en plus de leurs autres types.
Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille, tous les sorts et tous les permanents sont incolores.
Les joueurs peuvent dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tremblement de terre {X}{R}

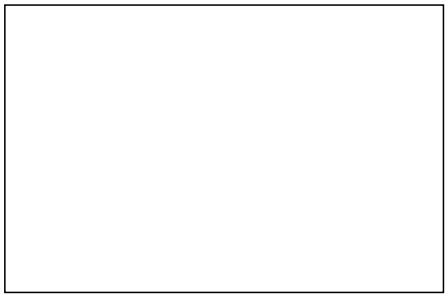


Rituel R

Le Tremblement de terre inflige X blessures à chaque créature sans le vol et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tremblement de terre {X}{R}

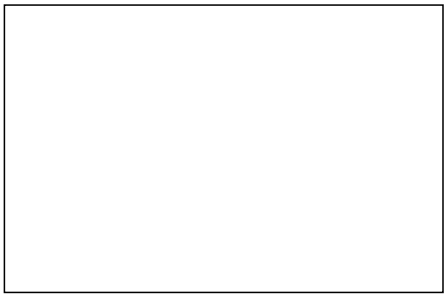


Rituel R

Le Tremblement de terre inflige X blessures à chaque créature sans le vol et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tremblement de terre {X}{R}

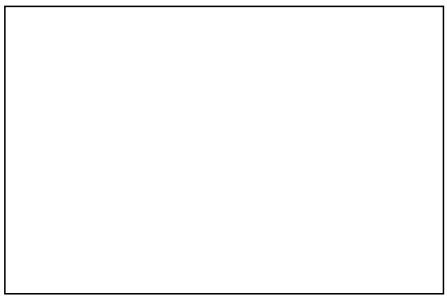


Rituel R

Le Tremblement de terre inflige X blessures à chaque créature sans le vol et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tremblement de terre {X}{R}

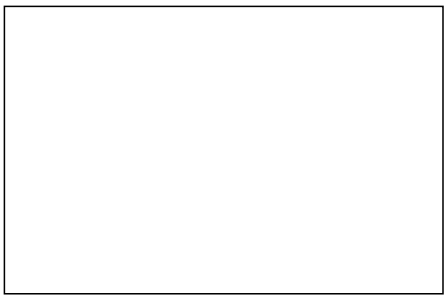


Rituel R

Le Tremblement de terre inflige X blessures à chaque créature sans le vol et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sables brûlants {3}{R}{R}



Enchantement R

À chaque fois qu'une créature meurt, le contrôleur de cette créature sacrifie un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast