

Arbre de la rédemption

{3}{G}

Créature : plante

M

Défenseur

{T} : Échangez votre total de points de vie contre l'endurance de l'Arbre de la rédemption.

0/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbre de la rédemption

{3}{G}

Créature : plante

M

Défenseur

{T} : Échangez votre total de points de vie contre l'endurance de l'Arbre de la rédemption.

0/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbre de la rédemption

{3}{G}

Créature : plante

M

Défenseur

{T} : Échangez votre total de points de vie contre l'endurance de l'Arbre de la rédemption.

0/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbre de la rédemption

{3}{G}

Créature : plante

M

Défenseur

{T} : Échangez votre total de points de vie contre l'endurance de l'Arbre de la rédemption.

0/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rempart luxuriant{1}{G}

Créature : murU
Défenseur
{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rempart luxuriant{1}{G}

Créature : murU
Défenseur
{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rempart luxuriant{1}{G}

Créature : murU
Défenseur
{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rempart luxuriant{1}{G}

Créature : murU
Défenseur
{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de Fléaudhache

{2}{G}

Créature : humain et druide

C

Défenseur

{T} : Ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix, X étant le nombre de créatures avec le défenseur que vous contrôlez.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de Fléaudhache

{2}{G}

Créature : humain et druide

C

Défenseur

{T} : Ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix, X étant le nombre de créatures avec le défenseur que vous contrôlez.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de Fléaudhache

{2}{G}

Créature : humain et druide

C

Défenseur

{T} : Ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix, X étant le nombre de créatures avec le défenseur que vous contrôlez.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de Fléaudhache

{2}{G}

Créature : humain et druide

C

Défenseur

{T} : Ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix, X étant le nombre de créatures avec le défenseur que vous contrôlez.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle de fumerolle

{3}{R}

Créature : élémental

C

Défenseur

{1}{R}, {T} : La Sentinelle de fumerolle inflige à un joueur ciblé un nombre de blessures égal au nombre de créatures avec le défenseur que vous contrôlez.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle de fumerolle

{3}{R}

Créature : élémental

C

Défenseur

{1}{R}, {T} : La Sentinelle de fumerolle inflige à un joueur ciblé un nombre de blessures égal au nombre de créatures avec le défenseur que vous contrôlez.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle de fumerolle

{3}{R}

Créature : élémental

C

Défenseur

{1}{R}, {T} : La Sentinelle de fumerolle inflige à un joueur ciblé un nombre de blessures égal au nombre de créatures avec le défenseur que vous contrôlez.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle de fumerolle

{3}{R}

Créature : élémental

C

Défenseur

{1}{R}, {T} : La Sentinelle de fumerolle inflige à un joueur ciblé un nombre de blessures égal au nombre de créatures avec le défenseur que vous contrôlez.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trouvaille

{B}{G}

Rituel

U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Exilez la Trouvaille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trouvaille

{B}{G}

Rituel

U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Exilez la Trouvaille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trouvaille

{B}{G}

Rituel

U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Exilez la Trouvaille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trouvaille

{B}{G}

Rituel

U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Exilez la Trouvaille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ultimatum violent

{B}{B}{R}{R}{G}{G}



Rituel

R

Détruisez trois permanents ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ultimatum violent

{B}{B}{R}{R}{G}{G}



Rituel

R

Détruisez trois permanents ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ultimatum violent

{B}{B}{R}{R}{G}{G}



Rituel

R

Détruisez trois permanents ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ultimatum violent

{B}{B}{R}{R}{G}{G}



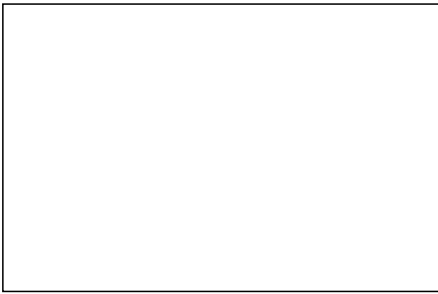
Rituel

R

Détruisez trois permanents ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste du Vide Rayonnant



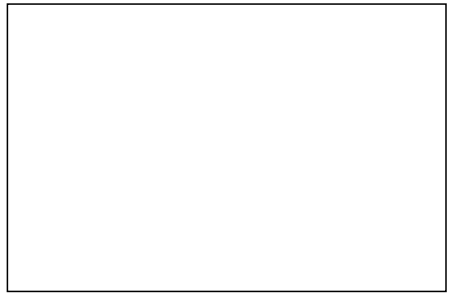
Terrain : site

C

Quand l'Avant-poste du Vide Rayonnant arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque site sur le champ de bataille.
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste du Vide Rayonnant



Terrain : site

C

Quand l'Avant-poste du Vide Rayonnant arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque site sur le champ de bataille.
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste du Vide Rayonnant



Terrain : site

C

Quand l'Avant-poste du Vide Rayonnant arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque site sur le champ de bataille.
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste du Vide Rayonnant



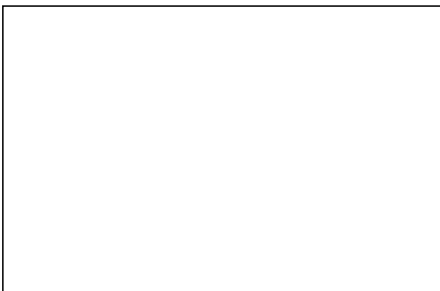
Terrain : site

C

Quand l'Avant-poste du Vide Rayonnant arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque site sur le champ de bataille.
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



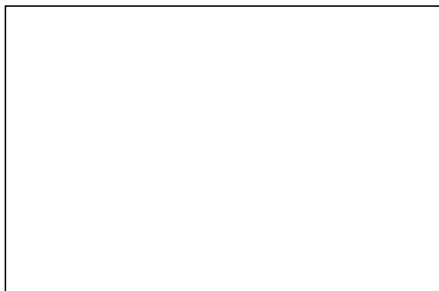
Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



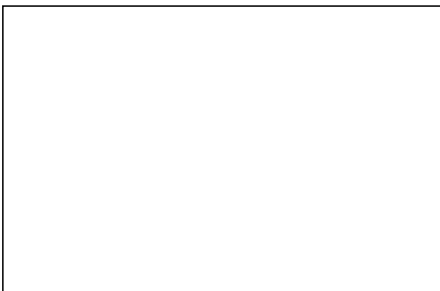
Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guet des nuages



Terrain : site

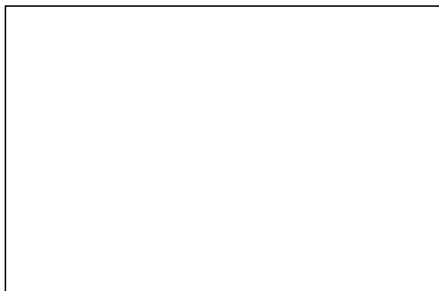
C

Le Guet des nuages arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque site sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guet des nuages



Terrain : site

C

Le Guet des nuages arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque site sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guet des nuages



Terrain : site

C

Le Guet des nuages arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque site sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guet des nuages



Terrain : site

C

Le Guet des nuages arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque site sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



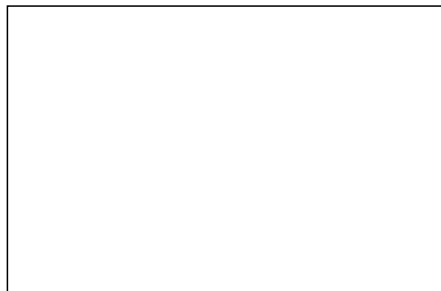
Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



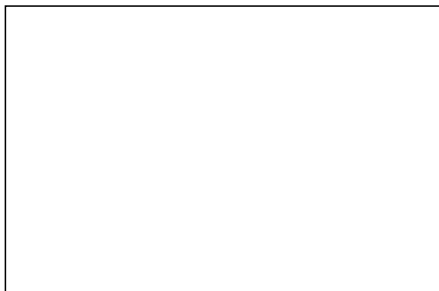
Terrain : marais et forêt

R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



Terrain : marais et forêt

R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



Terrain : marais et forêt

R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



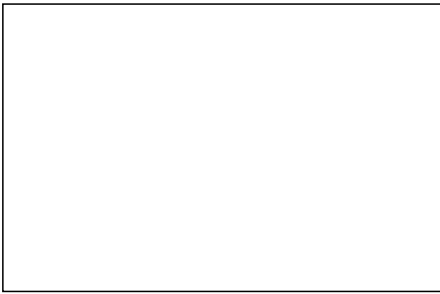
Terrain : marais et forêt

R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vésuva



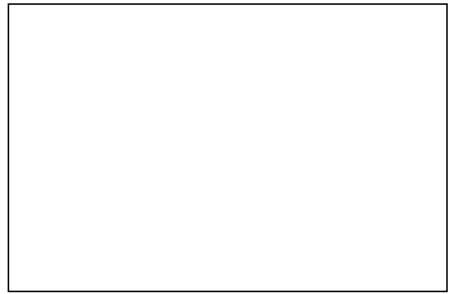
Terrain

R

Vous pouvez faire que Vésuva arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel terrain sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vésuva



Terrain

R

Vous pouvez faire que Vésuva arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel terrain sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vésuva



Terrain

R

Vous pouvez faire que Vésuva arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel terrain sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vésuva



Terrain

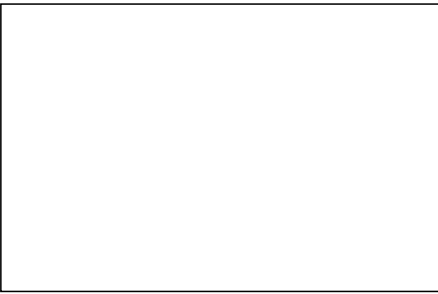
R

Vous pouvez faire que Vésuva arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel terrain sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique

{3}



Artefact

R

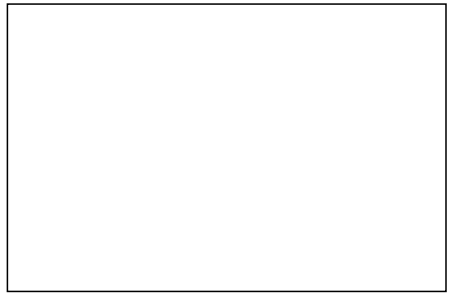
Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique

{3}



Artefact

R

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique

{3}



Artefact

R

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique

{3}



Artefact

R

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pinacle de l'hélice

{G}



Enchantement

R

Linceul

{X} : Mettez X marqueurs « tour » sur le Pinacle de l'hélice.

Au début de votre entretien, s'il y a au moins 100 marqueurs « tour » sur le Pinacle de l'hélice, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pinacle de l'hélice

{G}



Enchantement

R

Linceul

{X} : Mettez X marqueurs « tour » sur le Pinacle de l'hélice.

Au début de votre entretien, s'il y a au moins 100 marqueurs « tour » sur le Pinacle de l'hélice, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pinacle de l'hélice

{G}



Enchantement

R

Linceul

{X} : Mettez X marqueurs « tour » sur le Pinacle de l'hélice.

Au début de votre entretien, s'il y a au moins 100 marqueurs « tour » sur le Pinacle de l'hélice, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pinacle de l'hélice

{G}



Enchantement

R

Linceul

{X} : Mettez X marqueurs « tour » sur le Pinacle de l'hélice.

Au début de votre entretien, s'il y a au moins 100 marqueurs « tour » sur le Pinacle de l'hélice, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tresse de feu

{1}{R}

Enchantement

R

Entretien cumulatif ? Ajoutez {R}. (Au début de votre entretien, mettez un marqueur « âge » sur ce permanent puis sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'entretien pour chaque marqueur « âge » sur lui.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tresse de feu

{1}{R}

Enchantement

R

Entretien cumulatif ? Ajoutez {R}. (Au début de votre entretien, mettez un marqueur « âge » sur ce permanent puis sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'entretien pour chaque marqueur « âge » sur lui.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tresse de feu

{1}{R}

Enchantement

R

Entretien cumulatif ? Ajoutez {R}. (Au début de votre entretien, mettez un marqueur « âge » sur ce permanent puis sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'entretien pour chaque marqueur « âge » sur lui.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tresse de feu

{1}{R}

Enchantement

R

Entretien cumulatif ? Ajoutez {R}. (Au début de votre entretien, mettez un marqueur « âge » sur ce permanent puis sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'entretien pour chaque marqueur « âge » sur lui.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

