

Rempart luxuriant {1}{G}



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

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}



Créature : humain et shaman U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}



Créature : humain et shaman U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}



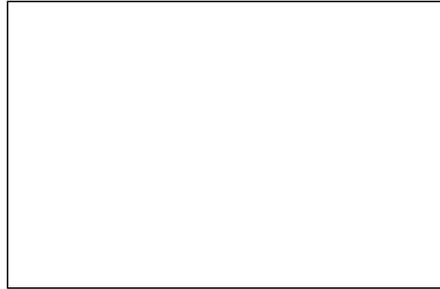
Créature : humain et shaman U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel {1}{G}{G}



Créature : humain et shaman U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emrakul, Déchirure des Éons

{15}

Créature légendaire : eldrazi

M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Quand vous lancez ce sort, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Vol, protection contre les sorts qui ont au moins une couleur, annihilateur 6

Quand Emrakul, Déchirure des Éons est mis dans un cimetière depuis n'importe où, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

15/15

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

Zélateur sangpyre

{1}{R}{R}{W}

Créature : élémental et berserker

U

Quand le Zélateur sangpyre arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/2

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

Pyroclasme {1}{R}



Rituel U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

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

Pyroclasme {1}{R}



Rituel U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme

{1}{R}

Rituel

U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boseiju, celui qui abrite Tout

Terrain légendaire

M

Isengard, forteresse de Saruman arrive sur le champ de bataille engagé.

{T}, payez 2 points de vie : Ajoutez {C}. Si ce mana est dépensé pour un sort d'éphémère ou de rituel, ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme

{1}{R}

Rituel

U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain

Terrain

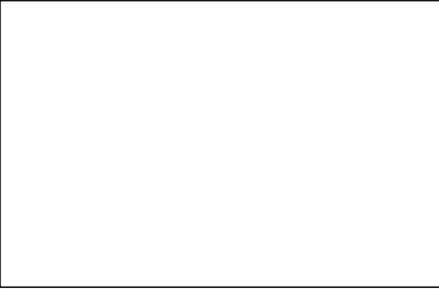
R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



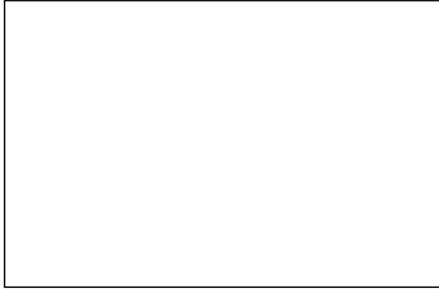
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



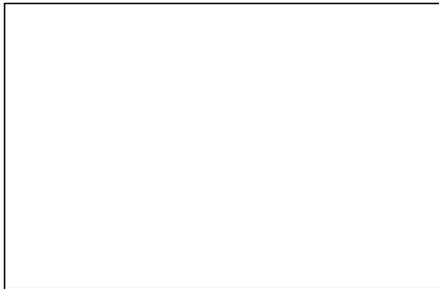
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



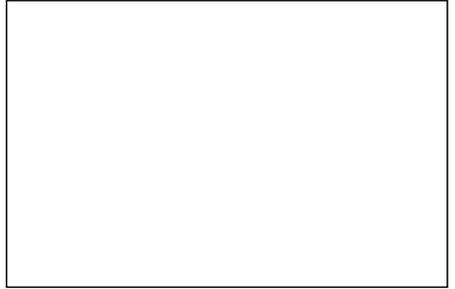
Terrain de base : forêt

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

Marécage de Bojuka



Terrain

C

Le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carte d'expédition

{1}



Artefact

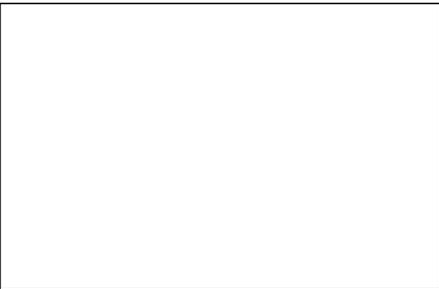
C

{2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carte d'expédition

{1}



Artefact

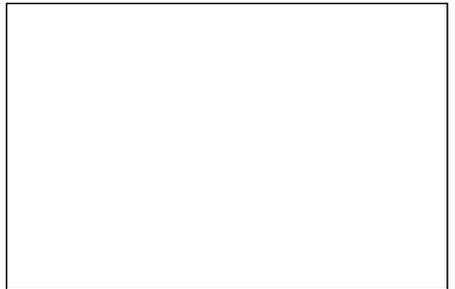
C

{2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carte d'expédition

{1}



Artefact

C

{2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carte d'expédition

{1}

Artefact

C

{2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}

Éphémère

U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}

Éphémère

U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}

Éphémère

U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}



Éphémère

U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner

{1}



Artefact

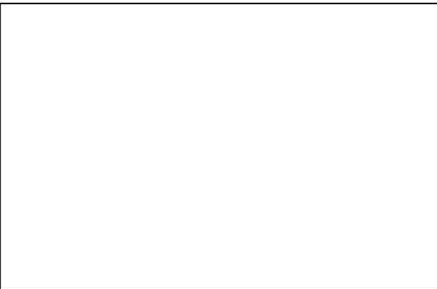
R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte. Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner

{1}



Artefact

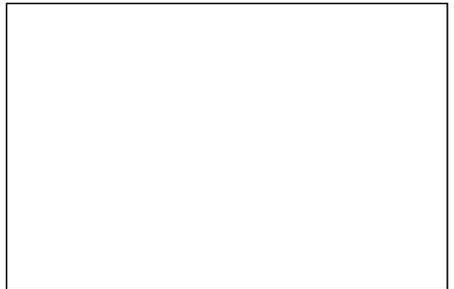
R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte. Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume de chauves-souris

{1}{WB}



Éphémère

U

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci si {W} a été dépensé pour lancer ce sort. Chaque joueur perd 1 point de vie pour chaque créature attaquante qu'il contrôle si {B} a été dépensé pour lancer ce sort. (Faites les deux si {W}{B} a été dépensé.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume de chauves-souris

{1}{WB}



Éphémère

U

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci si {W} a été dépensé pour lancer ce sort. Chaque joueur perd 1 point de vie pour chaque créature attaquante qu'il contrôle si {B} a été dépensé pour lancer ce sort. (Faites les deux si {W}{B} a été dépensé.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume de chauves-souris

{1}{WB}



Éphémère

U

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci si {W} a été dépensé pour lancer ce sort. Chaque joueur perd 1 point de vie pour chaque créature attaquante qu'il contrôle si {B} a été dépensé pour lancer ce sort. (Faites les deux si {W}{B} a été dépensé.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume de chauves-souris

{1}{WB}



Éphémère

U

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci si {W} a été dépensé pour lancer ce sort. Chaque joueur perd 1 point de vie pour chaque créature attaquante qu'il contrôle si {B} a été dépensé pour lancer ce sort. (Faites les deux si {W}{B} a été dépensé.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast