Azusa, égarée mais en quête {2}{G}

Créature légendaire : humain et moine R

Vous pouvez jouer deux terrains supplémentaires pendant chacun de vos tours.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe d'hèdron {U}

Créature : crabe U

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur ciblé meule trois cartes.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Azusa, égarée mais en quête {2}{G}

Créature légendaire : humain et moine R

Vous pouvez jouer deux terrains supplémentaires pendant chacun de vos tours.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe d'hèdron {U}

Créature : crabe U

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur ciblé meule trois cartes.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe d'hèdron {U}

Créature : crabe U

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur ciblé meule trois cartes.

0/2

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

Crabe d'hèdron {U}

Créature : crabe U

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur ciblé meule trois cartes.

0/2

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

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

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

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

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 pluviale embrumée

Terrain **R**

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée

Terrain R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée

Terrain R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée

Terrain R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des encrimites

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{1} : Le Nexus des encrimites devient une créature-artefact 1/1 Phyrexian et Scintimite avec le vol et l'infection jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oboro, le palais dans les nuages

Terrain légendaire M

{T} : Ajoutez {U}.
{1} : Renvoyez le Bac de Châteaubouc dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des encrimites

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{1} : Le Nexus des encrimites devient une créature-artefact 1/1 Phyrexian et Scintimite avec le vol et l'infection jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

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

Quartier fantôme

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

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

Creuset des mondes {3}

Artefact M

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège aux archives {3}{U}{U}

Éphémère : piège R

Si un adversaire a cherché dans sa bibliothèque ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.
Un adversaire ciblé meule treize cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège aux archives {3}{U}{U}

Éphémère : piège R

Si un adversaire a cherché dans sa bibliothèque ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.
Un adversaire ciblé meule treize cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège aux archives {3}{U}{U}

Éphémère : piège R

Si un adversaire a cherché dans sa bibliothèque ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.
Un adversaire ciblé meule treize cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège aux archives {3}{U}{U}

Éphémère : piège **R**

Si un adversaire a cherché dans sa bibliothèque ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.
Un adversaire ciblé meule treize cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges {U}

Éphémère **C**

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges {U}

Éphémère **C**

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges {U}

Éphémère **C**

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges {U}

Éphémère **C**

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploration {G}

Enchantement **R**

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chacun de vos tours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploration {G}

Enchantement **R**

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chacun de vos tours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploration {G}

Enchantement **R**

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chacun de vos tours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploration {G}

Enchantement R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire à chacun de vos tours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien de mana {G}

Enchantement R

Au début de votre étape de fin, vous pouvez révéler votre main et mettre sur le champ de bataille toutes les cartes de terrain qui y sont. Si vous faites ainsi, défaussez-vous de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien de mana {G}

Enchantement R

Au début de votre étape de fin, vous pouvez révéler votre main et mettre sur le champ de bataille toutes les cartes de terrain qui y sont. Si vous faites ainsi, défaussez-vous de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien de mana {G}

Enchantement R

Au début de votre étape de fin, vous pouvez révéler votre main et mettre sur le champ de bataille toutes les cartes de terrain qui y sont. Si vous faites ainsi, défaussez-vous de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repli vers le Kazandou {2}{G}

Enchantement U

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
? Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repli vers le Kazandou {2}{G}

Enchantement U

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
? Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repli vers le Kazandou {2}{G}

Enchantement U

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
? Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Routes marchandes {1}{U}

Enchantement R

{1} : Renvoyez un terrain ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{1}, défaussez-vous d'une carte : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Routes marchandes {1}{U}

Enchantement R

{1} : Renvoyez un terrain ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{1}, défaussez-vous d'une carte : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surcharge {1}{U}

Enchantement R

À chaque fois qu'un joueur met une créature non-jeton sur le champ de bataille, ce joueur renvoie un terrain qu'il contrôle dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Routes marchandes {1}{U}

Enchantement R

{1} : Renvoyez un terrain ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{1}, défaussez-vous d'une carte : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surcharge {1}{U}

Enchantement R

À chaque fois qu'un joueur met une créature non-jeton sur le champ de bataille, ce joueur renvoie un terrain qu'il contrôle dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surcharge {1}{U}

Enchantement R

À chaque fois qu'un joueur met une créature non-jeton sur le champ de bataille, ce joueur renvoie un terrain qu'il contrôle dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tutelle du sphinx {2}{U}

Enchantement U

À chaque fois que vous piochez une carte, un adversaire ciblé meule deux cartes. Si deux cartes non-terrain qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.
{5}{U} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tutelle du sphinx {2}{U}

Enchantement U

À chaque fois que vous piochez une carte, un adversaire ciblé meule deux cartes. Si deux cartes non-terrain qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.
{5}{U} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tutelle du sphinx {2}{U}

Enchantement U

À chaque fois que vous piochez une carte, un adversaire ciblé meule deux cartes. Si deux cartes non-terrain qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.
{5}{U} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cérébreffaceur soratami {3}{U}

Créature : lunaréen et sorcier U

Vol
{2}, Renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Un joueur ciblé meule deux cartes.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cérébreffaceur soratami {3}{U}

Créature : lunaréen et sorcier U

Vol
{2}, Renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Un joueur ciblé meule deux cartes.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cérébreffaceur soratami {3}{U}

Créature : lunaréen et sorcier U

Vol
{2}, Renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Un joueur ciblé meule deux cartes.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelieu {2}{G}{G}

Rituel M

Sacrifiez n'importe quel nombre de terrains. Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à ce même nombre de cartes de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelieu {2}{G}{G}

Rituel M

Sacrifiez n'importe quel nombre de terrains. Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à ce même nombre de cartes de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelieu {2}{G}{G}

Rituel M

Sacrifiez n'importe quel nombre de terrains. Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à ce même nombre de cartes de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelieu {2}{G}{G}

Rituel M

Sacrifiez n'importe quel nombre de terrains. Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à ce même nombre de cartes de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité des traîtres

Terrain R

Quand vous jouez un autre terrain, sacrifiez la Cité des traîtres.
{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité des traîtres

Terrain R

Quand vous jouez un autre terrain, sacrifiez la Cité des traîtres.
{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaudron de l'orage {5}

Artefact R

Chaque joueur peut jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de ses tours.
À chaque fois qu'un terrain est engagé pour du mana, renvoyez-le dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité des traîtres

Terrain R

Quand vous jouez un autre terrain, sacrifiez la Cité des traîtres.
{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaudron de l'orage {5}

Artefact R

Chaque joueur peut jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de ses tours.
À chaque fois qu'un terrain est engagé pour du mana, renvoyez-le dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe zuranienne {0}

Artefact U

Sacrifiez un terrain : Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe zuranienne {0}

Artefact U

Sacrifiez un terrain : Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe zuranienne {0}

Artefact U

Sacrifiez un terrain : Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast