Bibliothèque suspecte {2}

Créature-artefact : mur U

Défenseur
{3}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibliothèque suspecte {2}

Créature-artefact : mur U

Défenseur
{3}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibliothèque suspecte {2}

Créature-artefact : mur U

Défenseur
{3}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'amarante {4}

Créature-artefact : mur U

Défenseur
{2} : Le Mur d'amarante acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

0/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'amarante {4}

Créature-artefact : mur U

Défenseur
{2} : Le Mur d'amarante acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

0/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de vignes {G}

Créature : plante et mur C

Défenseur, portée

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'amarante {4}

Créature-artefact : mur U

Défenseur
{2} : Le Mur d'amarante acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

0/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de vignes {G}

Créature : plante et mur C

Défenseur, portée

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de vignes {G}

Créature : plante et mur **C**

Défenseur, portée

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de brume {1}{U}

Créature : mur **C**

Défenseur

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de brume {1}{U}

Créature : mur **C**

Défenseur

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de brume {1}{U}

Créature : mur **C**

Défenseur

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor des humbles {2}{W}

Créature : humain et soldat R

À chaque fois qu'une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor des humbles {2}{W}

Créature : humain et soldat R

À chaque fois qu'une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor des humbles {2}{W}

Créature : humain et soldat R

À chaque fois qu'une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor des humbles {2}{W}

Créature : humain et soldat R

À chaque fois qu'une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcades, le stratège {1}{G}{W}{U}

Créature légendaire : ancêtre et dragon M

Vol, vigilance
À chaque fois qu'une créature avec le défenseur arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

Chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force et peut attaquer comme si elle n'avait pas le défenseur.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcades, le stratège {1}{G}{W}{U}

Créature légendaire : ancêtre et dragon M

Vol, vigilance
À chaque fois qu'une créature avec le défenseur arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

Chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force et peut attaquer comme si elle n'avait pas le défenseur.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcades, le stratège {1}{G}{W}{U}

Créature légendaire : ancêtre et dragon M

Vol, vigilance
À chaque fois qu'une créature avec le défenseur arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

Chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force et peut attaquer comme si elle n'avait pas le défenseur.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcades, le stratège {1}{G}{W}{U}

Créature légendaire : ancêtre et dragon M

Vol, vigilance
À chaque fois qu'une créature avec le défenseur arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

Chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force et peut attaquer comme si elle n'avait pas le défenseur.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divination {2}{U}

Rituel C

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nova purificatrice {3}{W}{W}

Rituel R

Choisissez l'un ?
? Détruisez toutes les créatures.
? Détruisez tous les artefacts et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divination {2}{U}

Rituel C

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nova purificatrice {3}{W}{W}

Rituel R

Choisissez l'un ?
? Détruisez toutes les créatures.
? Détruisez tous les artefacts et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nova purificatrice {3}{W}{W}

Rituel R

Choisissez l'un ?
? Détruisez toutes les créatures.
? Détruisez tous les artefacts et tous les enchantements.

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

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

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

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité tranquille

Terrain U

L'Immensité tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité tranquille

Terrain U

L'Immensité tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière sinueuse

Terrain U

La Rivière sinueuse arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière sinueuse

Terrain U

La Rivière sinueuse arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau des sylves

Terrain C

Le Ruisseau des sylves arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corrosion psychique {2}{U}

Enchantement U

À chaque fois que vous piochez une carte, chaque adversaire meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau des sylves

Terrain C

Le Ruisseau des sylves arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corrosion psychique {2}{U}

Enchantement U

À chaque fois que vous piochez une carte, chaque adversaire meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corrosion psychique {2}{U}

Enchantement U

À chaque fois que vous piochez une carte, chaque adversaire meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reconstruction patiente {3}{U}{U}

Enchantement R

Au début de votre entretien, un adversaire ciblé meule trois cartes, puis vous piochez une carte pour chaque carte de terrain mise dans ce cimetière de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corrosion psychique {2}{U}

Enchantement U

À chaque fois que vous piochez une carte, chaque adversaire meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reconstruction patiente {3}{U}{U}

Enchantement R

Au début de votre entretien, un adversaire ciblé meule trois cartes, puis vous piochez une carte pour chaque carte de terrain mise dans ce cimetière de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reconstruction patiente {3}{U}{U}

Enchantement R

Au début de votre entretien, un adversaire ciblé meule trois cartes, puis vous piochez une carte pour chaque carte de terrain mise dans ce cimetière de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceller {1}{W}

Enchantement U

Flash
Quand Sceller arrive sur le champ de bataille, exilez une créature engagée ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que Sceller quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reconstruction patiente {3}{U}{U}

Enchantement R

Au début de votre entretien, un adversaire ciblé meule trois cartes, puis vous piochez une carte pour chaque carte de terrain mise dans ce cimetière de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceller {1}{W}

Enchantement U

Flash
Quand Sceller arrive sur le champ de bataille, exilez une créature engagée ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que Sceller quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast