

Archers elfes {1}{G}

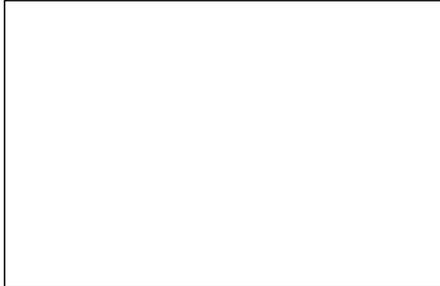


Créature : elfe et archer R
Initiative

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boa des rivières {1}{G}



Créature : serpent U
Traversée des îles
{G} : Régénérez le Boa des rivières.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archers elfes {1}{G}

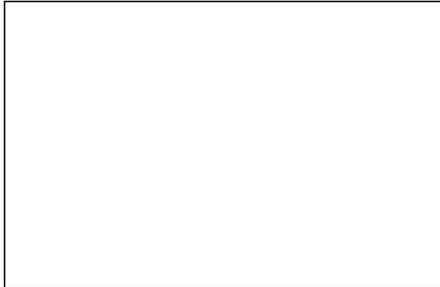


Créature : elfe et archer R
Initiative

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boa des rivières {1}{G}



Créature : serpent U
Traversée des îles
{G} : Régénérez le Boa des rivières.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boa des rivières {1}{G}

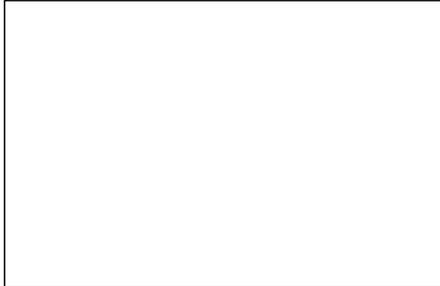


Créature : serpent U
Traversée des îles
{G} : Régénérez le Boa des rivières.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centaure de Jolrael {1}{G}{G}



Créature : centaure et archer C
Linçeuil
Débordement

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boa des rivières {1}{G}

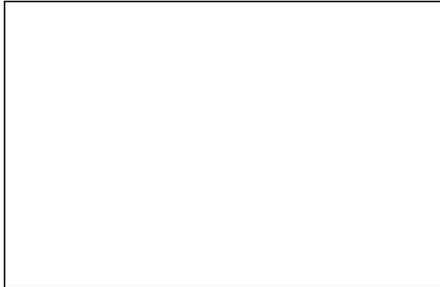


Créature : serpent U
Traversée des îles
{G} : Régénérez le Boa des rivières.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centaure de Jolrael {1}{G}{G}



Créature : centaure et archer C
Linçeuil
Débordement

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centaure de Jolrael {1}{G}{G}



Créature : centaure et archer **C**
 Linceul
 Débordement

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Derviche tourneur {G}{G}



Créature : humain et moine **P**
 Protection contre le noir
 Au début de chaque étape de fin, si le Derviche tourneur a infligé des blessures à un adversaire ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centaure de Jolrael {1}{G}{G}



Créature : centaure et archer **C**
 Linceul
 Débordement

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Derviche tourneur {G}{G}



Créature : humain et moine **P**
 Protection contre le noir
 Au début de chaque étape de fin, si le Derviche tourneur a infligé des blessures à un adversaire ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage des Régisseurs {G}



Créature : humain et sorcier C

{R}, {T} : Le Ghildmage des régisseurs inflige 1 blessure à n'importe quelle cible et vous inflige 1 blessure.
 {W}, {T} : Une créature ciblée acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maro {2}{G}{G}



Créature : élémental R

La force et l'endurance de Maro sont chacune égale au nombre de cartes dans votre main.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage des Régisseurs {G}



Créature : humain et sorcier C

{R}, {T} : Le Ghildmage des régisseurs inflige 1 blessure à n'importe quelle cible et vous inflige 1 blessure.
 {W}, {T} : Une créature ciblée acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maro {2}{G}{G}



Créature : élémental R

La force et l'endurance de Maro sont chacune égale au nombre de cartes dans votre main.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

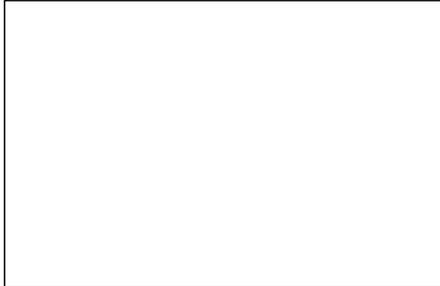


Créature : oiseau R
Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

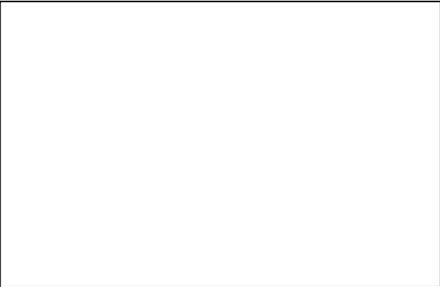


Créature : oiseau R
Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

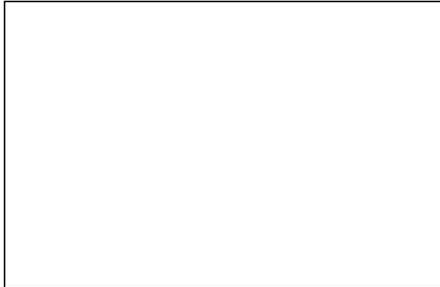


Créature : oiseau R
Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R
Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger quirionais {G}



Créature : elfe et ranger U

Renvoyez une forêt que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Dégagez une créature ciblée. N'activez qu'une seule fois par tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger quirionais {G}



Créature : elfe et ranger U

Renvoyez une forêt que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Dégagez une créature ciblée. N'activez qu'une seule fois par tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger quirionais {G}



Créature : elfe et ranger U

Renvoyez une forêt que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Dégagez une créature ciblée. N'activez qu'une seule fois par tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger quirionais {G}



Créature : elfe et ranger U

Renvoyez une forêt que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Dégagez une créature ciblée. N'activez qu'une seule fois par tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armagedon {3}{W}



Rituel R
Détruisez tous les terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt C
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

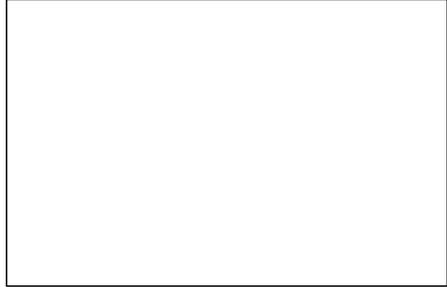
Armagedon {3}{W}



Rituel R
Détruisez tous les terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt C
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



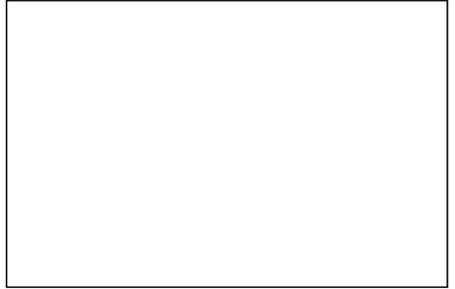
Terrain de base : forêt

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



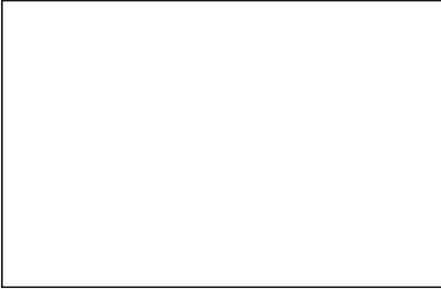
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



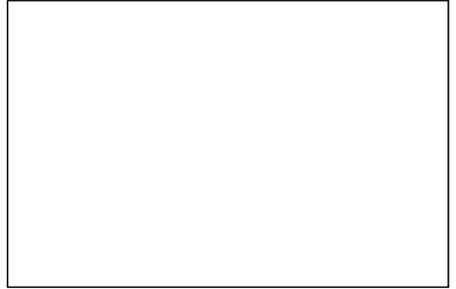
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



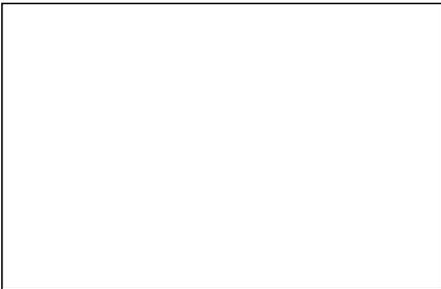
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



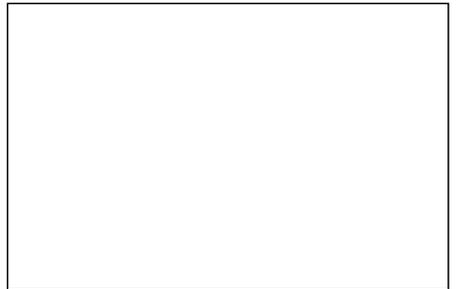
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine de gemmes



Terrain

P

La mine de gemmes arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « minage » sur elle. {T}, retirez un marqueur « minage » de la Mine de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. S'il n'y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de gemmes, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine de gemmes



Terrain

P

La mine de gemmes arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « minage » sur elle.
{T}, retirez un marqueur « minage » de la Mine de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. S'il n'y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de gemmes, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paradis inconnu



Terrain

R

{T}: Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur. Pendant votre prochaine étape de dégagement, au moment où vous dégagez vos permanents, renvoyez le Paradis inconnu dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine de gemmes



Terrain

P

La mine de gemmes arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « minage » sur elle.
{T}, retirez un marqueur « minage » de la Mine de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. S'il n'y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de gemmes, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paradis inconnu



Terrain

R

{T}: Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur. Pendant votre prochaine étape de dégagement, au moment où vous dégagez vos permanents, renvoyez le Paradis inconnu dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paradis inconnu



Terrain

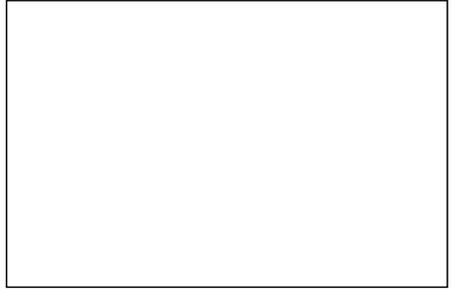
R

{T}: Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur. Pendant votre prochaine étape de dégagement, au moment où vous dégagerez vos permanents, renvoyez le Paradis inconnu dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de l'hiver

{2}



Artefact

R

Tant que l'Orbe de l'hiver est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain durant leur étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paradis inconnu



Terrain

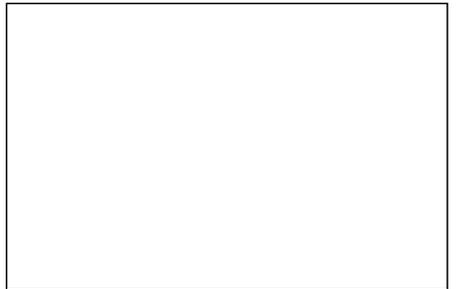
R

{T}: Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur. Pendant votre prochaine étape de dégagement, au moment où vous dégagerez vos permanents, renvoyez le Paradis inconnu dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de l'hiver

{2}



Artefact

R

Tant que l'Orbe de l'hiver est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain durant leur étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de l'hiver

{2}

Artefact

R

Tant que l'Orbe de l'hiver est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain durant leur étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont

{2}

Artefact

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

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

Pierre de Guermont

{2}

Artefact

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur

{1}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur

{1}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incineration

{1}{R}

Éphémère

C

L'Incineration inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.
Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incineration

{1}{R}

Éphémère

C

L'Incineration inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.
Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.

Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement

{1}{W}

Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement

{1}{W}

Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibliothèque sylvestre

{1}{G}

Enchantement

R

Au début de votre étape de pioche, vous pouvez piocher deux cartes supplémentaires. Si vous faites ainsi, choisissez deux cartes de votre main que vous avez pioché ce tour-ci. Pour chacune de ces cartes, payez 4 points de vie ou mettez la carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

