

Kavru titanesque {1}{G}



Créature : kavru R

Kick {2}{G}

Si le Kavru titanesque a été kické, il arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur lui et avec le piétinement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru titanesque {1}{G}



Créature : kavru R

Kick {2}{G}

Si le Kavru titanesque a été kické, il arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur lui et avec le piétinement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru titanesque {1}{G}



Créature : kavru R

Kick {2}{G}

Si le Kavru titanesque a été kické, il arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur lui et avec le piétinement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru titanesque {1}{G}



Créature : kavru R

Kick {2}{G}

Si le Kavru titanesque a été kické, il arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur lui et avec le piétinement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédateur kavru {1}{G}



Créature : kavru U
Piétinement
À chaque fois qu'un adversaire gagne des points de vie, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur le Prédateur kavru.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédateur kavru {1}{G}



Créature : kavru U
Piétinement
À chaque fois qu'un adversaire gagne des points de vie, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur le Prédateur kavru.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédateur kavru {1}{G}



Créature : kavru U
Piétinement
À chaque fois qu'un adversaire gagne des points de vie, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur le Prédateur kavru.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédateur kavru {1}{G}



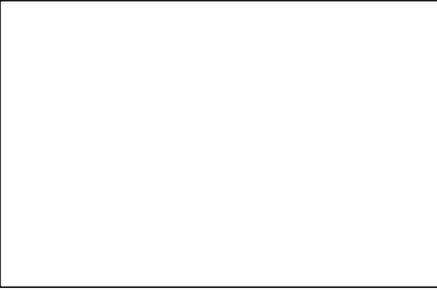
Créature : kavru U
Piétinement
À chaque fois qu'un adversaire gagne des points de vie, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur le Prédateur kavru.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabie des forges

{R}



Créature : diabie

C

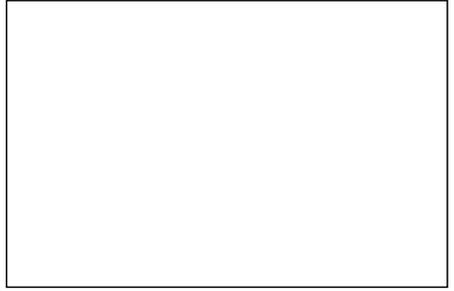
Quand le Diabie des forges arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à une créature ciblée et 1 blessure à vous.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabie des forges

{R}



Créature : diabie

C

Quand le Diabie des forges arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à une créature ciblée et 1 blessure à vous.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabie des forges

{R}



Créature : diabie

C

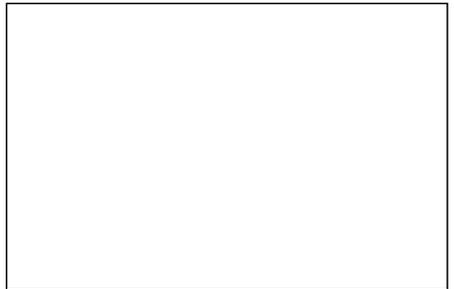
Quand le Diabie des forges arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à une créature ciblée et 1 blessure à vous.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabie des forges

{R}



Créature : diabie

C

Quand le Diabie des forges arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à une créature ciblée et 1 blessure à vous.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru languefeu {3}{R}



Créature : kavru U

Quand le Kavru languefeu arrive sur le champ de bataille, il inflige 4 blessures à la créature ciblée.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru languefeu {3}{R}



Créature : kavru U

Quand le Kavru languefeu arrive sur le champ de bataille, il inflige 4 blessures à la créature ciblée.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru languefeu {3}{R}



Créature : kavru U

Quand le Kavru languefeu arrive sur le champ de bataille, il inflige 4 blessures à la créature ciblée.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru languefeu {3}{R}



Créature : kavru U

Quand le Kavru languefeu arrive sur le champ de bataille, il inflige 4 blessures à la créature ciblée.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monarque kavru

{2}{R}{R}



Créature : kavru

R

Les créatures kavrus ont le piétinement.

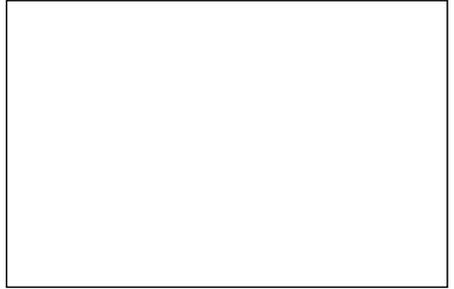
À chaque fois qu'un autre kavru arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur le Monarque kavru.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre shivâne

{3}{R}{G}



Créature : guivre

R

Piétinement

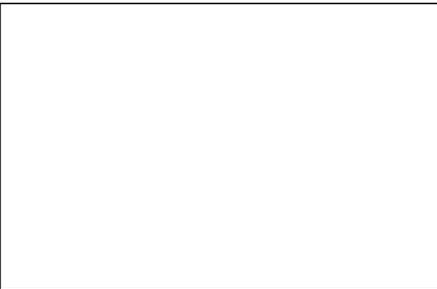
Quand la Guivre shivâne arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature rouge ou verte que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monarque kavru

{2}{R}{R}



Créature : kavru

R

Les créatures kavrus ont le piétinement.

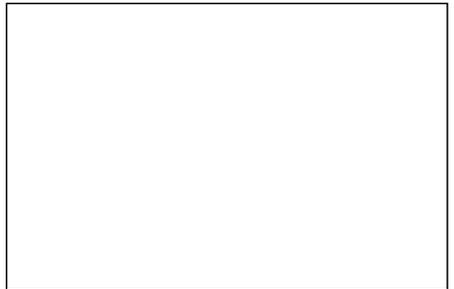
À chaque fois qu'un autre kavru arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur le Monarque kavru.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre shivâne

{3}{R}{G}



Créature : guivre

R

Piétinement

Quand la Guivre shivâne arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature rouge ou verte que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru cornu {R}{G}



Créature : kavru C

Quand le Kavru cornu arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature rouge ou verte que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru cornu {R}{G}



Créature : kavru C

Quand le Kavru cornu arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature rouge ou verte que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru cornu {R}{G}



Créature : kavru C

Quand le Kavru cornu arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature rouge ou verte que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru cornu {R}{G}



Créature : kavru C

Quand le Kavru cornu arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature rouge ou verte que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet des brûlesaules



Terrain

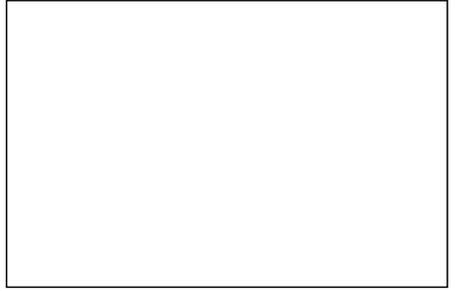
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}. Chaque adversaire gagne 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet des brûlesaules



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}. Chaque adversaire gagne 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet des brûlesaules



Terrain

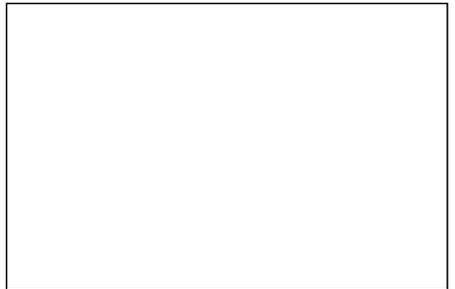
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}. Chaque adversaire gagne 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet des brûlesaules



Terrain

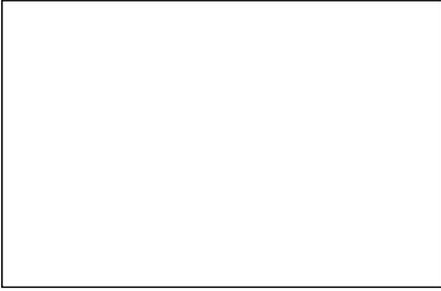
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}. Chaque adversaire gagne 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

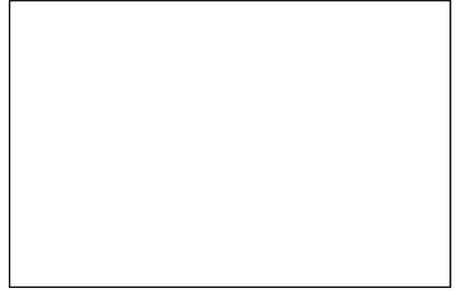


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

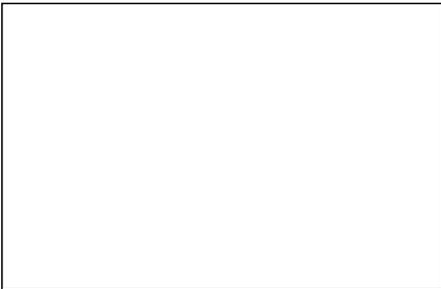


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

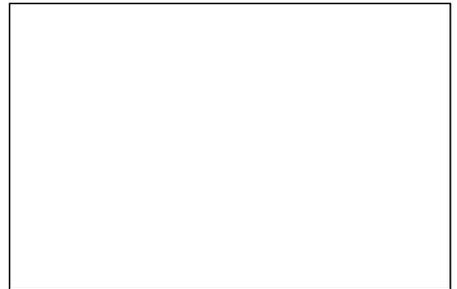


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

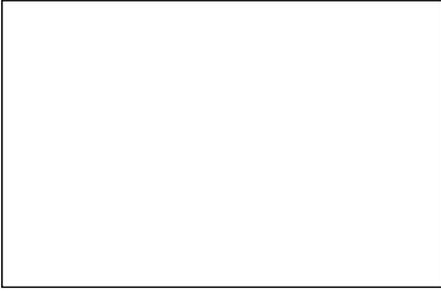


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



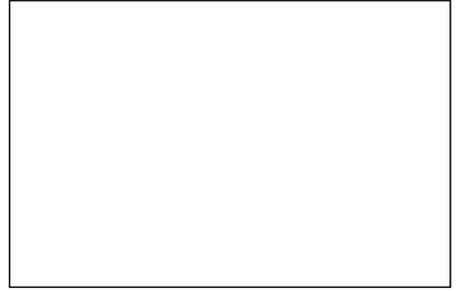
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



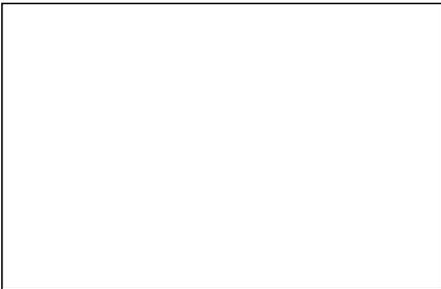
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



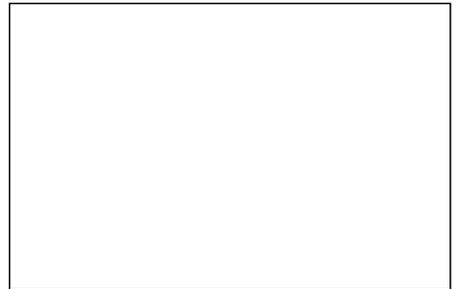
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



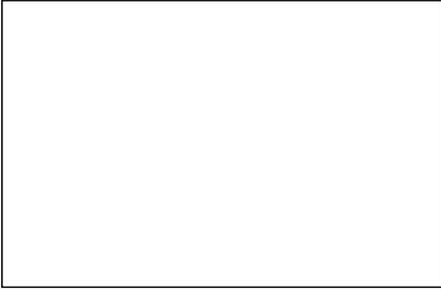
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



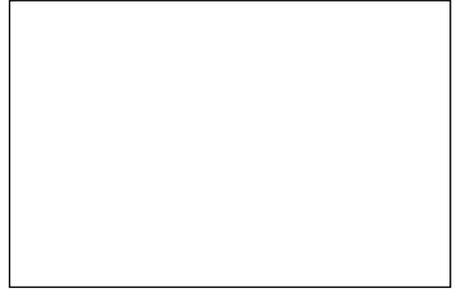
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



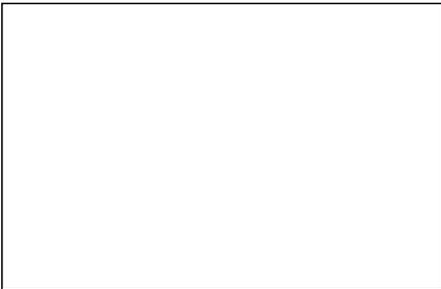
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



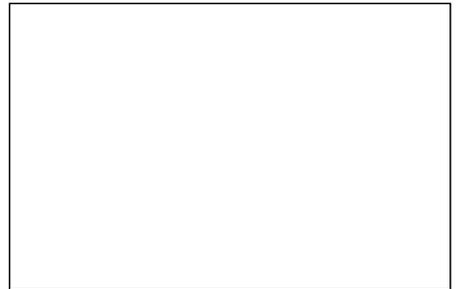
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



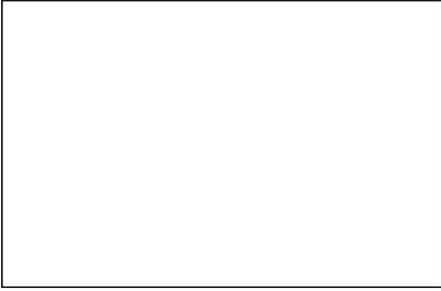
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



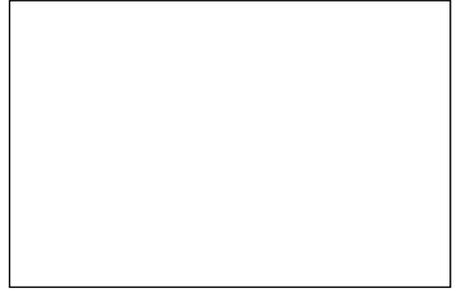
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



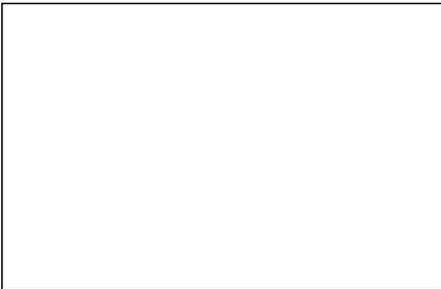
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



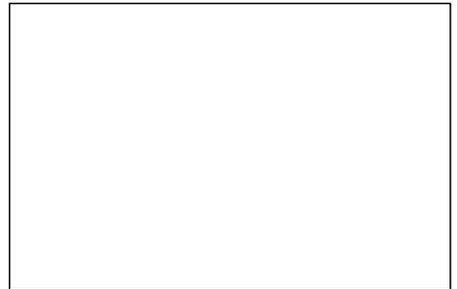
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



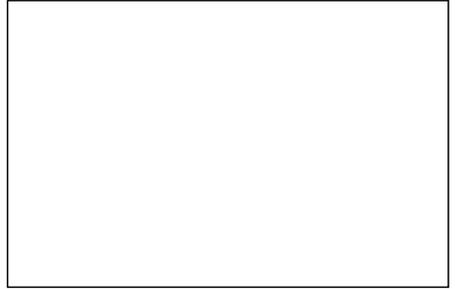
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garenne au Loup de Kessig



Terrain

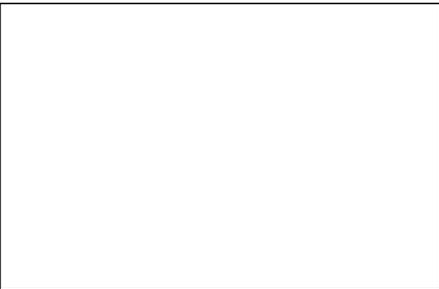
R

{T} : Ajoutez {C}.

{X}{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +X/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



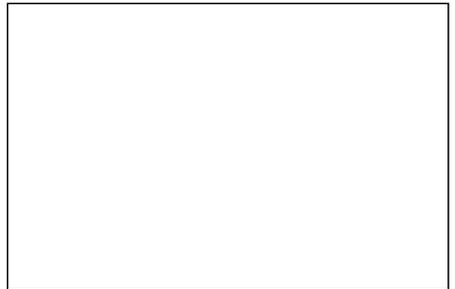
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

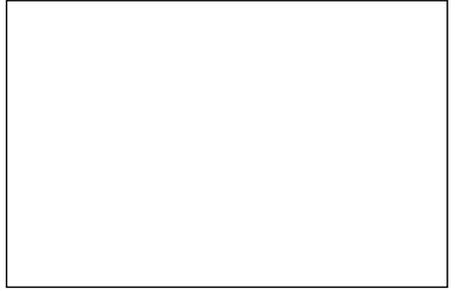
C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revendication par la nature

{G}



Éphémère

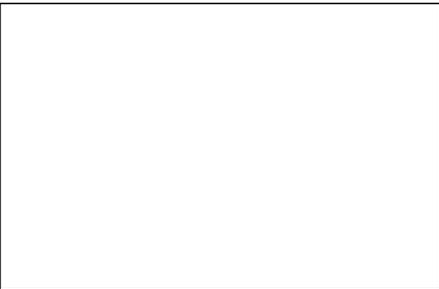
C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Son contrôleur gagne 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revendication par la nature

{G}



Éphémère

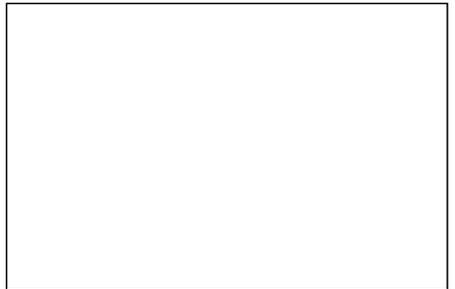
C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Son contrôleur gagne 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revendication par la nature

{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Son contrôleur gagne 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revendication par la nature

{G}



Éphémère

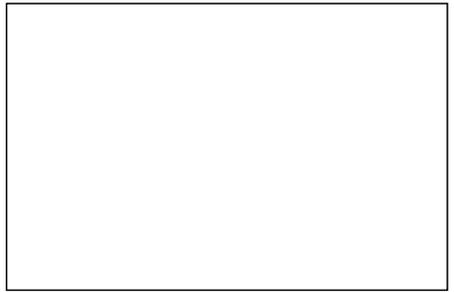
C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Son contrôleur gagne 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revigoration

{2}{G}



Éphémère

C

Si vous contrôlez une forêt, à la place de payer le coût de mana de ce sort, vous pouvez faire qu'un adversaire gagne 3 points de vie.
Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revigoration

{2}{G}



Éphémère

C

Si vous contrôlez une forêt, à la place de payer le coût de mana de ce sort, vous pouvez faire qu'un adversaire gagne 3 points de vie.
Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revigoration

{2}{G}



Éphémère

C

Si vous contrôlez une forêt, à la place de payer le coût de mana de ce sort, vous pouvez faire qu'un adversaire gagne 3 points de vie.
Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revigoration

{2}{G}

Éphémère

C

Si vous contrôlez une forêt, à la place de payer le coût de mana de ce sort, vous pouvez faire qu'un adversaire gagne 3 points de vie.
Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu punitif

{1}{R}

Éphémère

U

Le Feu punitif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
À chaque fois qu'un adversaire gagne des points de vie, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Feu punitif depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu punitif

{1}{R}

Éphémère

U

Le Feu punitif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
À chaque fois qu'un adversaire gagne des points de vie, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Feu punitif depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu punitif

{1}{R}

Éphémère

U

Le Feu punitif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
À chaque fois qu'un adversaire gagne des points de vie, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Feu punitif depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu punitif

{1}{R}

Éphémère

U

Le Feu punitif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. À chaque fois qu'un adversaire gagne des points de vie, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Feu punitif depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes

Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes

Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désagrégation

{G}

Éphémère

U

Détruisez l'artefact ciblé. Il ne peut pas être régénéré. Le contrôleur de cet artefact gagne un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désagrégation

{G}



Éphémère

U

Détruisez l'artefact ciblé. Il ne peut pas être régénéré. Le contrôleur de cet artefact gagne un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désagrégation

{G}



Éphémère

U

Détruisez l'artefact ciblé. Il ne peut pas être régénéré. Le contrôleur de cet artefact gagne un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désagrégation

{G}



Éphémère

U

Détruisez l'artefact ciblé. Il ne peut pas être régénéré. Le contrôleur de cet artefact gagne un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast