

Elfes cordelliens {G}



Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes cordelliens {G}



Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes cordelliens {G}



Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes cordelliens {G}

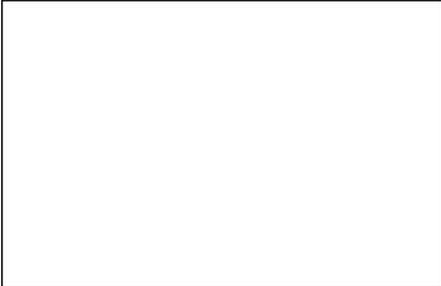


Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

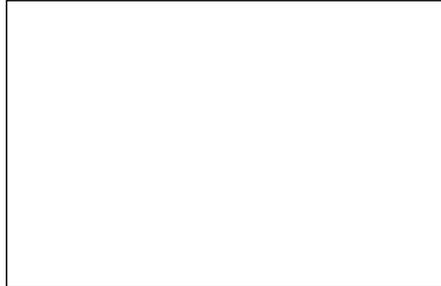


Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

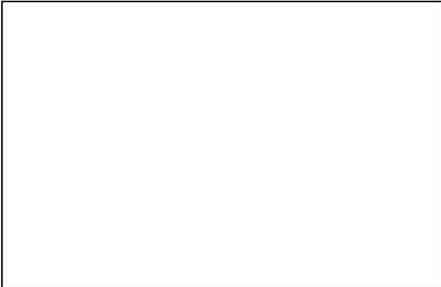


Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

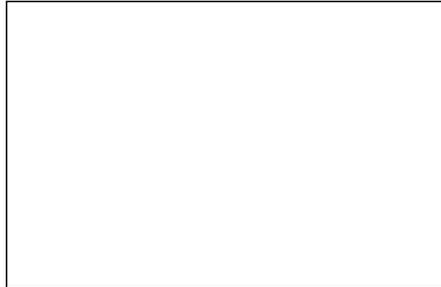


Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}



Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

S?urs de la flamme

{1}{R}{R}



Créature : humain et shaman

C

{T} : Ajoutez {R}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

S?urs de la flamme

{1}{R}{R}



Créature : humain et shaman

C

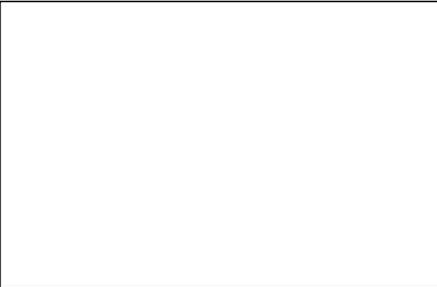
{T} : Ajoutez {R}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

S?urs de la flamme

{1}{R}{R}



Créature : humain et shaman

C

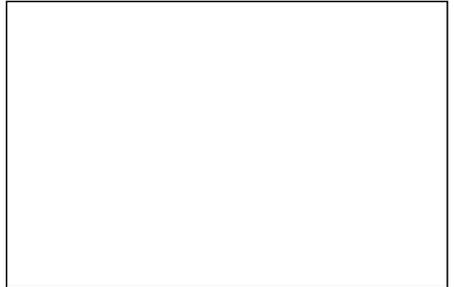
{T} : Ajoutez {R}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

S?urs de la flamme

{1}{R}{R}



Créature : humain et shaman

C

{T} : Ajoutez {R}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

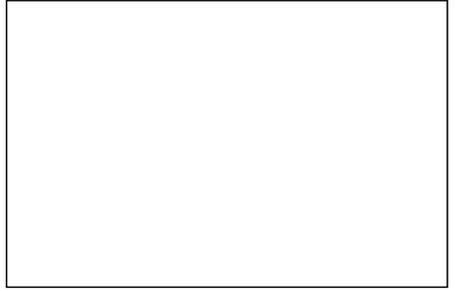


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

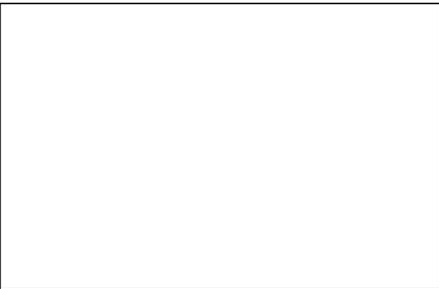


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

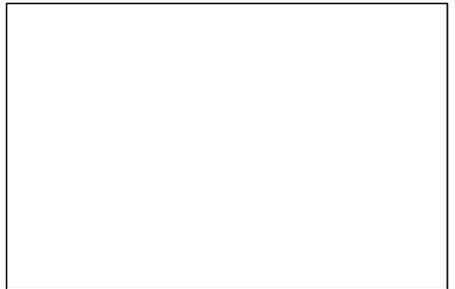


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

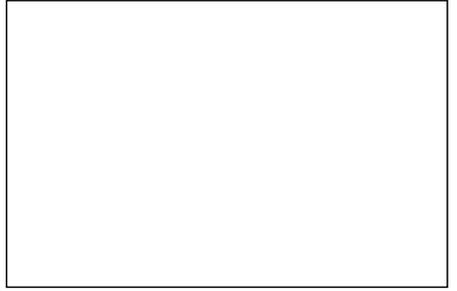


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

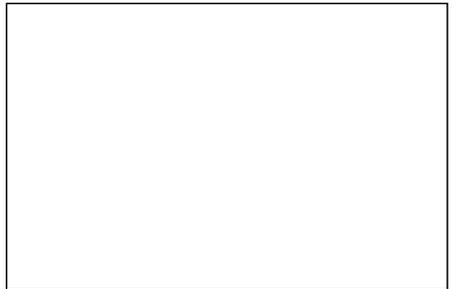


Terrain de base : montagne
{R}

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
{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

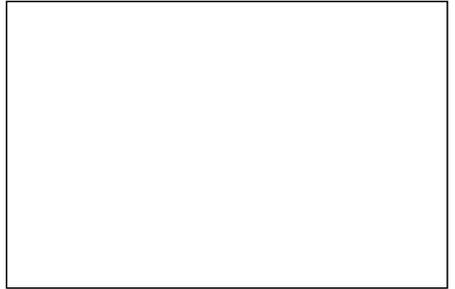


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canne de Feldonn {1}



Artefact P

{T}, exilez la Canne de Feldonn : Mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe zuranienne {0}

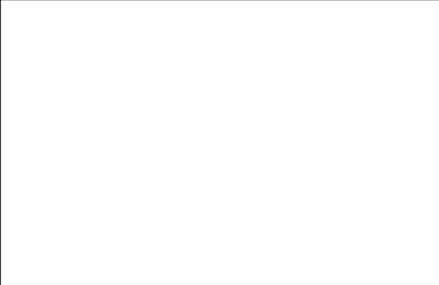


Artefact U

Sacrifiez un terrain : Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe zuranienne {0}

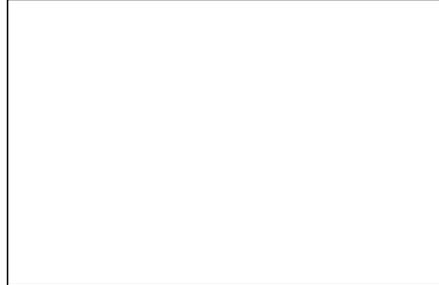


Artefact U

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

Orbe zuranienne

{0}



Artefact

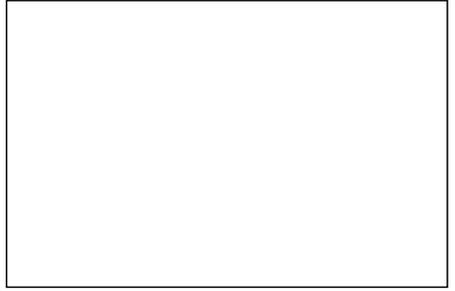
U

Sacrifiez un terrain : Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}



Éphémère

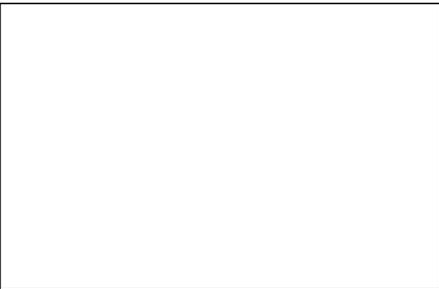
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}



Éphémère

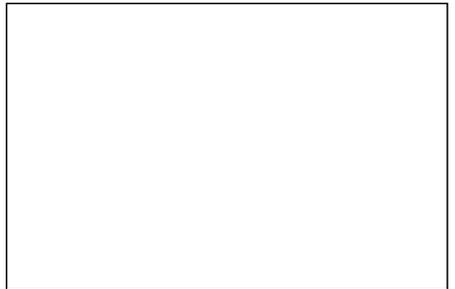
C

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

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

Croissance gigantesque

{G}



Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinération

{1}{R}



Éphémère

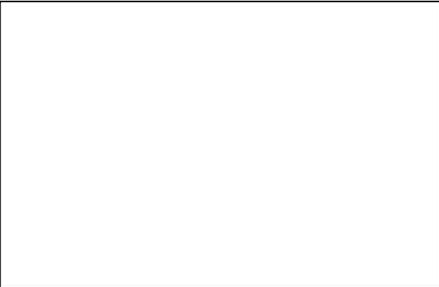
C

L'Incinération 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

Incinération

{1}{R}



Éphémère

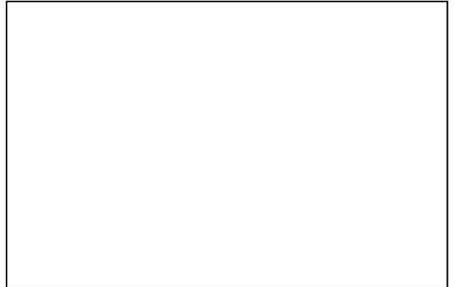
C

L'Incinération 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

Incinération

{1}{R}



Éphémère

C

L'Incinération 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

Incinération

{1}{R}

Éphémère

C

L'Incinération 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

Soif de sang

{1}{R}

Éphémère

C

Si la créature ciblée a une endurance de 5 ou plus, elle gagne +4/-4 jusqu'à la fin du tour. Sinon, elle gagne +4/-X jusqu'à la fin du tour, X étant son endurance moins 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de sang

{1}{R}

Éphémère

C

Si la créature ciblée a une endurance de 5 ou plus, elle gagne +4/-4 jusqu'à la fin du tour. Sinon, elle gagne +4/-X jusqu'à la fin du tour, X étant son endurance moins 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de sang

{1}{R}

Éphémère

C

Si la créature ciblée a une endurance de 5 ou plus, elle gagne +4/-4 jusqu'à la fin du tour. Sinon, elle gagne +4/-X jusqu'à la fin du tour, X étant son endurance moins 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de sang

{1}{R}

Éphémère

C

Si la créature ciblée a une endurance de 5 ou plus, elle gagne +4/-4 jusqu'à la fin du tour. Sinon, elle gagne +4/-X jusqu'à la fin du tour, X étant son endurance moins 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barbelures de mana

{3}{R}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour du mana, les Barbelures de mana infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barbelures de mana

{3}{R}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour du mana, les Barbelures de mana infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barbelures de mana

{3}{R}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour du mana, les Barbelures de mana infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barbelures de mana

{3}{R}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour du mana, les Barbelures de mana infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surtension

{R}{R}

Enchantement

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, la Surtension inflige X blessures à ce joueur, X étant le nombre de terrains dégagés qu'il contrôlait au début de ce tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surtension

{R}{R}

Enchantement

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, la Surtension inflige X blessures à ce joueur, X étant le nombre de terrains dégagés qu'il contrôlait au début de ce tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surtension

{R}{R}

Enchantement

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, la Surtension inflige X blessures à ce joueur, X étant le nombre de terrains dégagés qu'il contrôlait au début de ce tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surtension

{R}{R}



Enchantement

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, la Surtension inflige X blessures à ce joueur, X étant le nombre de terrains dégagés qu'il contrôlait au début de ce tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast