

Adéphage géant {5}{G}{G}



Créature : insecte **M**

Piétinement

À chaque fois que l'Adéphage géant inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton qui est une copie de l'Adéphage géant

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adéphage géant {5}{G}{G}



Créature : insecte **M**

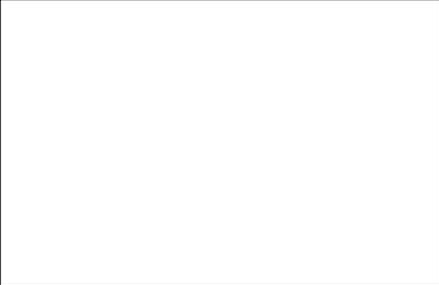
Piétinement

À chaque fois que l'Adéphage géant inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton qui est une copie de l'Adéphage géant

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adéphage géant {5}{G}{G}



Créature : insecte **M**

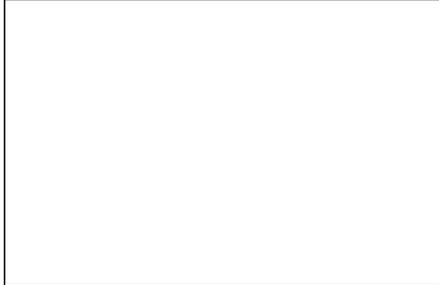
Piétinement

À chaque fois que l'Adéphage géant inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton qui est une copie de l'Adéphage géant

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille {G}



Créature : elfe et druide **C**

{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille {G}



Créature : elfe et druide **C**
 {T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille {G}



Créature : elfe et druide **C**
 {T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille {G}



Créature : elfe et druide **C**
 {T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre mondéchine {8}{G}{G}{G}



Créature : guivre **M**
 Piétinement
 Quand la Guivre mondéchine meurt, créez trois jetons de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.
 Quand la Guivre mondéchine est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

15/15

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lierre grimpe-porte {1}{G}



Créature : plante C

Défenseur

Quand le Lierre grimpe-porte arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de porte, la révéler, la mettre dans votre main puis mélanger.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lierre grimpe-porte {1}{G}



Créature : plante C

Défenseur

Quand le Lierre grimpe-porte arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de porte, la révéler, la mettre dans votre main puis mélanger.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lierre grimpe-porte {1}{G}



Créature : plante C

Défenseur

Quand le Lierre grimpe-porte arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de porte, la révéler, la mettre dans votre main puis mélanger.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lierre grimpe-porte {1}{G}



Créature : plante C

Défenseur

Quand le Lierre grimpe-porte arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de porte, la révéler, la mettre dans votre main puis mélanger.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstruosité du moldgraf {4}{G}{G}{G}

Créature : insecte R

Piétinement

Quand la Monstruosité du moldgraf meurt, exilez-la, puis renvoyez sur le champ de bataille deux cartes de créature choisies au hasard depuis votre cimetière.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstruosité du moldgraf {4}{G}{G}{G}

Créature : insecte R

Piétinement

Quand la Monstruosité du moldgraf meurt, exilez-la, puis renvoyez sur le champ de bataille deux cartes de créature choisies au hasard depuis votre cimetière.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstruosité du moldgraf {4}{G}{G}{G}

Créature : insecte R

Piétinement

Quand la Monstruosité du moldgraf meurt, exilez-la, puis renvoyez sur le champ de bataille deux cartes de créature choisies au hasard depuis votre cimetière.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger des frontières {2}{G}

Créature : humain et éclairé et ranger C

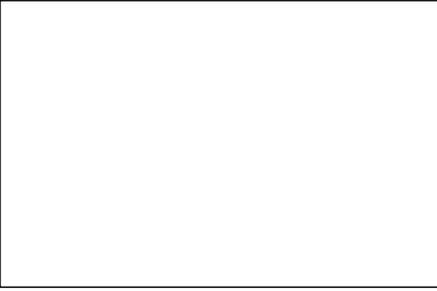
Quand le Ranger des frontières arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger des frontières

{2}{G}



Créature : humain et éclairé et ranger

C

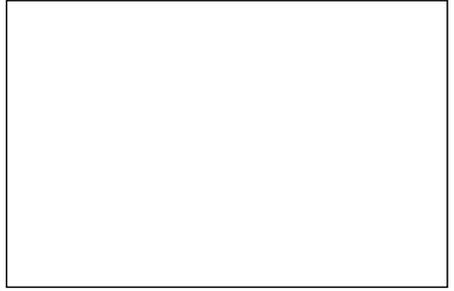
Quand le Ranger des frontières arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse mortelle

{1}{G}



Créature : araignée

C

Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger des frontières

{2}{G}



Créature : humain et éclairé et ranger

C

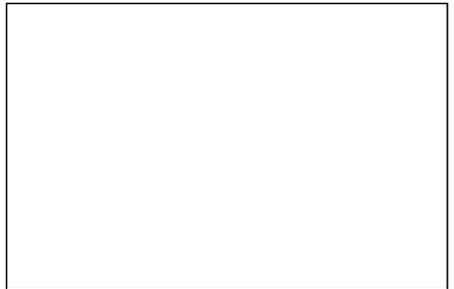
Quand le Ranger des frontières arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse mortelle

{1}{G}



Créature : araignée

C

Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse mortelle {1}{G}



Créature : araignée C
Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de Somberwald {2}{G}



Créature : humain et druide R

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse mortelle {1}{G}



Créature : araignée C
Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de Somberwald {2}{G}



Créature : humain et druide R

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de Somberwald

{2}{G}

Créature : humain et druide

R

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueuse de bête de la Mwônvouli

{1}{G}{G}

Créature : humain et éclaireur

U

Quand la Traqueuse de bête de la Mwônvouli arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec le contact mortel, la défense talismanique, la portée ou le piétinement et révélez-la. Mélangez et mettez cette carte au-dessus.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueuse de bête de la Mwônvouli

{1}{G}{G}

Créature : humain et éclaireur

U

Quand la Traqueuse de bête de la Mwônvouli arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec le contact mortel, la défense talismanique, la portée ou le piétinement et révélez-la. Mélangez et mettez cette carte au-dessus.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueuse de bête de la Mwônvouli

{1}{G}{G}

Créature : humain et éclaireur

U

Quand la Traqueuse de bête de la Mwônvouli arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec le contact mortel, la défense talismanique, la portée ou le piétinement et révélez-la. Mélangez et mettez cette carte au-dessus.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon du bûcher {5}{R}{R}



Créature : dragon **M**

Vol

À chaque fois que le Dragon du bûcher inflige des blessures de combat à un joueur, il inflige autant de blessures à chaque créature que ce joueur contrôle.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouffener d'Utvara {6}{R}{R}



Créature : dragon **M**

Vol

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, créez un jeton de créature 6/6 rouge Dragon avec le vol.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon du bûcher {5}{R}{R}



Créature : dragon **M**

Vol

À chaque fois que le Dragon du bûcher inflige des blessures de combat à un joueur, il inflige autant de blessures à chaque créature que ce joueur contrôle.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouffener d'Utvara {6}{R}{R}



Créature : dragon **M**

Vol

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, créez un jeton de créature 6/6 rouge Dragon avec le vol.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouffener d'Utvara

{6}{R}{R}



Créature : dragon

M

Vol

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, créez un jeton de créature 6/6 rouge Dragon avec le vol.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

<center><img
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigG.jpg">>
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déferlement primordial

{8}{G}{G}



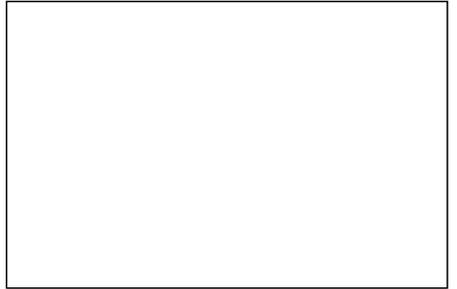
Rituel

M

Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de permanent, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille. Si vous faites ainsi, répétez ce processus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

<center><img
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigG.jpg">>
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

<center><img
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigG.jpg">
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



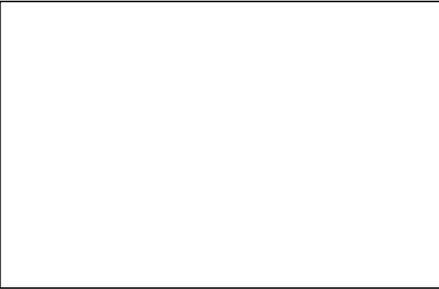
Terrain de base : forêt

C

<center><img
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigG.jpg">
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



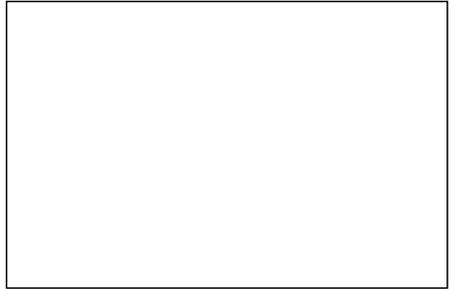
Terrain de base : forêt

C

<center><img
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigG.jpg">
</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

<center><img
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigG.jpg">
</center>

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

Mont enraciné



Terrain

R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garenne au Loup de Kessig



Terrain

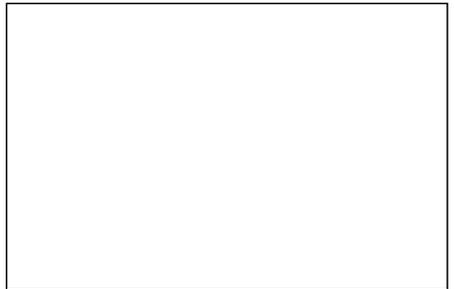
R

{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

Mont enraciné



Terrain

R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



Terrain R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Montagne



Terrain de base : montagne C

<center><img
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigR.jpg">>
</center>

Mont enraciné

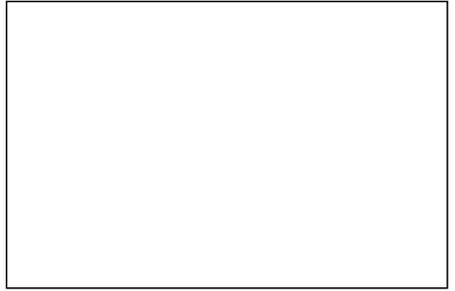


Terrain R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Montagne



Terrain de base : montagne C

<center><img
width="65"
align="center"
src="graph/manas/bigR.jpg">>
</center>

Montagne



Terrain de base : montagne

C

width="65";
align="center";
src="graph/manas/bigR.jpg";

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

R

width="65";
align="center";
src="graph/manas/bigR.jpg";

width="65";
align="center";
src="graph/manas/bigG.jpg";

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



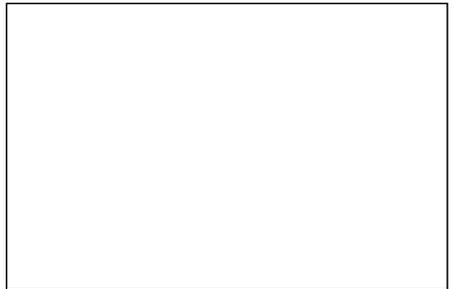
Terrain de base : montagne

C

width="65";
align="center";
src="graph/manas/bigR.jpg";

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

R

width="65";
align="center";
src="graph/manas/bigR.jpg";

width="65";
align="center";
src="graph/manas/bigG.jpg";

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique

{3}



Artefact

R

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique

{3}



Artefact

R

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémorial d'Akroma

{7}



Artefact légendaire

M

Les créatures que vous contrôlez ont le vol, l'initiative, la vigilance, le piétinement, la célérité, la protection contre le noir et contre le rouge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin des descendants

{2}{G}



Enchantement

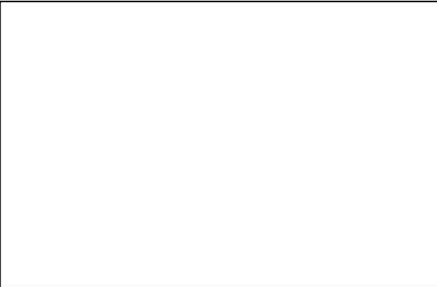
R

Au début de votre entretien, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature qui partage un type de créature avec une créature que vous contrôlez, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Si vous ne la lancez pas, mettez-la au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin des descendants

{2}{G}



Enchantement

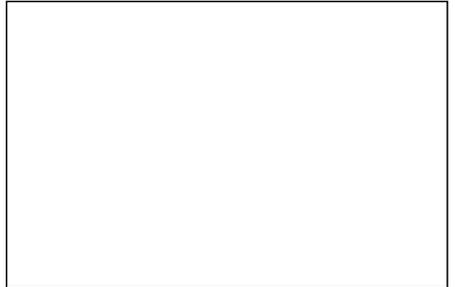
R

Au début de votre entretien, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature qui partage un type de créature avec une créature que vous contrôlez, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Si vous ne la lancez pas, mettez-la au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin des descendants

{2}{G}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature qui partage un type de créature avec une créature que vous contrôlez, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Si vous ne la lancez pas, mettez-la au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferveur

{2}{R}

Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lutte entre guildes

{5}{R}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, l'adversaire ciblé révèle les trois cartes du dessus de sa bibliothèque, il peut mettre une carte de créature parmi elles sur le champ de bataille, puis met les autres dans son cimetière. Vous faites la même chose avec les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Si deux créatures sont mises sur le champ de bataille de cette manière, elles se battent l'une contre l'autre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferveur

{2}{R}

Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lutte entre guildes

{5}{R}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, l'adversaire ciblé révèle les trois cartes du dessus de sa bibliothèque, il peut mettre une carte de créature parmi elles sur le champ de bataille, puis met les autres dans son cimetière. Vous faites la même chose avec les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Si deux créatures sont mises sur le champ de bataille de cette manière, elles se battent l'une contre l'autre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lutte entre guildes

{5}{R}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, l'adversaire ciblé révèle les trois cartes du dessus de sa bibliothèque, il peut mettre une carte de créature parmi elles sur le champ de bataille, puis met les autres dans son cimetière. Vous faites la même chose avec les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Si deux créatures sont mises sur le champ de bataille de cette manière, elles se battent l'une contre l'autre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre séculaire

{4}{G}{G}{G}

Créature : guivre

M

Piétinement

Quand la Guivre séculaire arrive sur le champ de bataille, si votre total de points de vie est inférieur à 7, il devient 7. Tant que votre total de points de vie est supérieur ou égal à 7, les blessures qui devraient réduire celui-ci à moins de 7 le réduisent à 7 à la place.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lutte entre guildes

{5}{R}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, l'adversaire ciblé révèle les trois cartes du dessus de sa bibliothèque, il peut mettre une carte de créature parmi elles sur le champ de bataille, puis met les autres dans son cimetière. Vous faites la même chose avec les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Si deux créatures sont mises sur le champ de bataille de cette manière, elles se battent l'une contre l'autre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre séculaire

{4}{G}{G}{G}

Créature : guivre

M

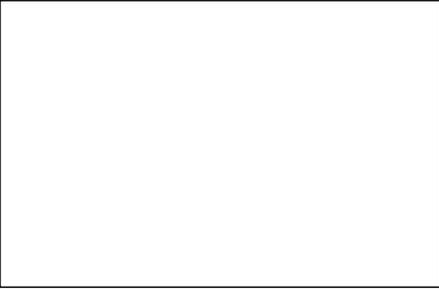
Piétinement

Quand la Guivre séculaire arrive sur le champ de bataille, si votre total de points de vie est inférieur à 7, il devient 7. Tant que votre total de points de vie est supérieur ou égal à 7, les blessures qui devraient réduire celui-ci à moins de 7 le réduisent à 7 à la place.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de Fléaudhache {2}{G}



Créature : humain et druide **C**

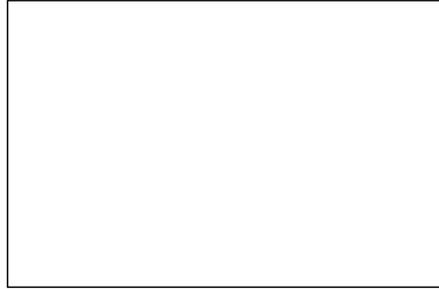
Défenseur

{T} : Ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix, X étant le nombre de créatures avec le défenseur que vous contrôlez.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de Fléaudhache {2}{G}



Créature : humain et druide **C**

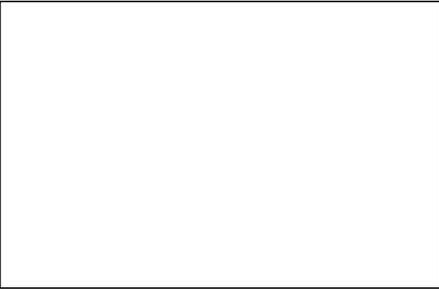
Défenseur

{T} : Ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix, X étant le nombre de créatures avec le défenseur que vous contrôlez.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de Fléaudhache {2}{G}



Créature : humain et druide **C**

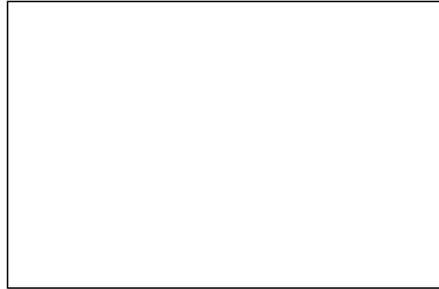
Défenseur

{T} : Ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix, X étant le nombre de créatures avec le défenseur que vous contrôlez.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir d'immortalité {1}



Artefact **U**

{2}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans la bibliothèque de leur propriétaire.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir d'immortalité

{1}

Artefact

U

{2}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans la bibliothèque de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence de la mort

{5}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, X étant la force de la créature qui est morte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence de la mort

{5}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, X étant la force de la créature qui est morte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast