

Abeilles de l''Ounyar'
{G}{G}{G}

Créature : insecte

R

Vol

{G} : Les Abeilles de l''Ounyar' gagnent +1/+1 jusqu''à la fin du tour.

{3}{G}, sacrifiez les Abeilles de l''Ounyar' : Elles infligent 2 blessures à n''importe quelle cible.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abeilles de l''Ounyar'
{G}{G}{G}

Créature : insecte

R

Vol

{G} : Les Abeilles de l''Ounyar' gagnent +1/+1 jusqu''à la fin du tour.

{3}{G}, sacrifiez les Abeilles de l''Ounyar' : Elles infligent 2 blessures à n''importe quelle cible.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abeilles de l''Ounyar'
{G}{G}{G}

Créature : insecte

R

Vol

{G} : Les Abeilles de l''Ounyar' gagnent +1/+1 jusqu''à la fin du tour.

{3}{G}, sacrifiez les Abeilles de l''Ounyar' : Elles infligent 2 blessures à n''importe quelle cible.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archidruide elfe
{1}{G}{G}

Créature : elfe et druide

R

Les autres créatures Elfe que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{T} : Ajoutez {G} pour chaque elfe que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archidruides elfes

{1}{G}{G}

Créature : elfe et druide

R

Les autres créatures Elfe que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{T} : Ajoutez {G} pour chaque elfe que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerfeclair paissant

{2}{G}

Créature : antilope

C

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerfeclair paissant

{2}{G}

Créature : antilope

C

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerfeclair paissant

{2}{G}

Créature : antilope

C

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerfclair paissant

{2}{G}

Créature : antilope

C

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des horizons lointains

{2}{G}

Créature : elfe et druide

C

Quand l'Elfe des horizons lointains arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des horizons lointains

{2}{G}

Créature : elfe et druide

C

Quand l'Elfe des horizons lointains arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des horizons lointains

{2}{G}

Créature : elfe et druide

C

Quand l'Elfe des horizons lointains arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

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

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

Visionnaire elfe

{1}{G}

Créature : elfe et shaman

C

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe

{1}{G}

Créature : elfe et shaman

C

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe

{1}{G}

Créature : elfe et shaman

C

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre de l'apocalypse

{X}{R}{G}

Créature : hydre

R

L'Hydre de l'apocalypse arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle. Si X est supérieur ou égal à 5, elle arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 supplémentaires sur elle. {1}{R}, retirez un marqueur +1/+1 de l'Hydre de l'apocalypse : L'Hydre de l'apocalypse inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre de l'apocalypse

{X}{R}{G}

Créature : hydre

R

L'Hydre de l'apocalypse arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle. Si X est supérieur ou égal à 5, elle arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 supplémentaires sur elle.

{1}{R}, retirez un marqueur +1/+1 de l'Hydre de l'apocalypse : L'Hydre de l'apocalypse inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchauloin

{1}{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île, de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchauloin

{1}{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île, de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchauloin

{1}{G}

Rituel

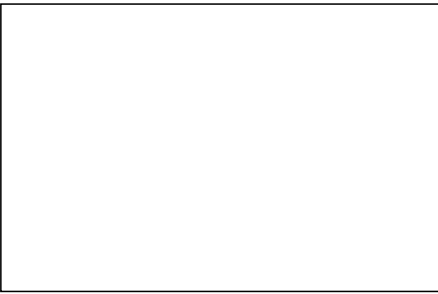
C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île, de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

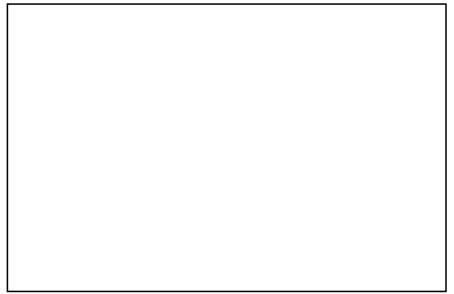
C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

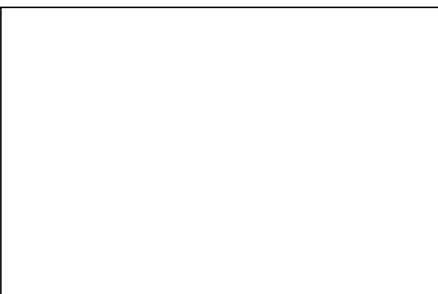
C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

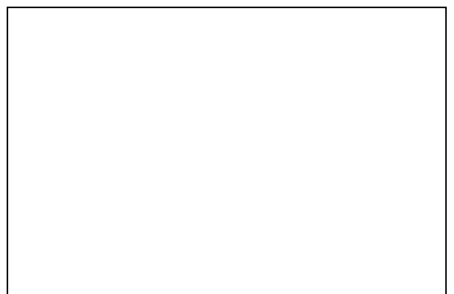
C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Man?uvre du diable

{X}{R}

Rituel

R

La Man?uvre du diable inflige X blessures à nimporte quelle cible.

Flashback {X}{R}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pestefeu

{X}{R}

Rituel

R

La Pestefeu inflige X blessures à nimporte quelle cible.

Si X est supérieur ou égal à 5, ce sort ne peut pas être contrecarré et les blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Man?uvre du diable

{X}{R}

Rituel

R

La Man?uvre du diable inflige X blessures à nimporte quelle cible.

Flashback {X}{R}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pestefeu

{X}{R}

Rituel

R

La Pestefeu inflige X blessures à nimporte quelle cible.

Si X est supérieur ou égal à 5, ce sort ne peut pas être contrecarré et les blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pestefeu

{X}{R}

Rituel

R

La Pestefeu inflige X blessures à nimporte quelle cible.

Si X est supérieur ou égal à 5, ce sort ne peut pas être contrecarrée et les blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pestefeu

{X}{R}

Rituel

R

La Pestefeu inflige X blessures à nimporte quelle cible.

Si X est supérieur ou égal à 5, ce sort ne peut pas être contrecarrée et les blessures ne peuvent pas être prévenues.

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;img width=&quot;65&quot;&align=&quot;center&quot;&src=&quot;graph/manas/bigR.jpg&amp;quot;&gt;&lt;/center&p;>

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

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;img width=&quot;65&quot;&align=&quot;center&quot;&src=&quot;graph/manas/bigR.jpg&amp;quot;&gt;&lt;/center&p;>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillard

{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillard

{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillard

{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast