


Blastoderme {2}{G}{G}




Créature : bête C
Linceul
Évanescence 3

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blastoderme {2}{G}{G}

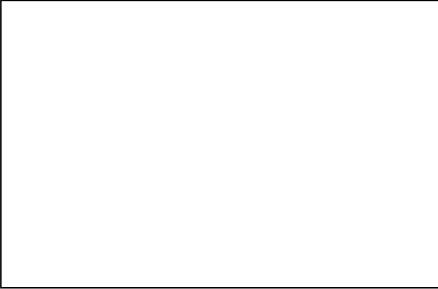


Créature : bête C
Linceul
Évanescence 3

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blastoderme {2}{G}{G}

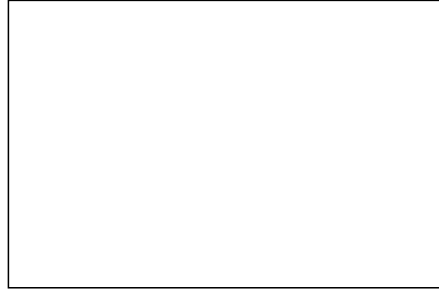


Créature : bête C
Linceul
Évanescence 3

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blastoderme {2}{G}{G}

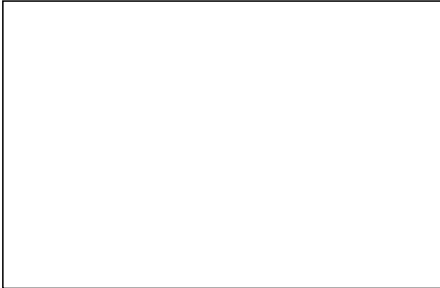


Créature : bête C
Linceul
Évanescence 3

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

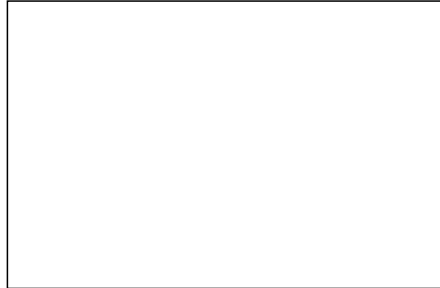


Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

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}

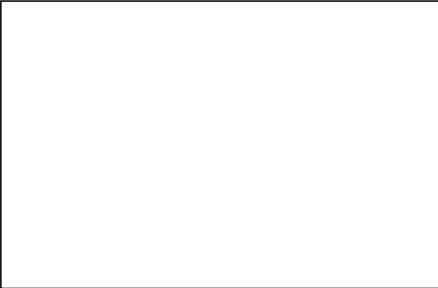


Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de bataille spinosophe {2}{G}



Créature : elfe et sorcier U

Kick {R} et/ou {W}

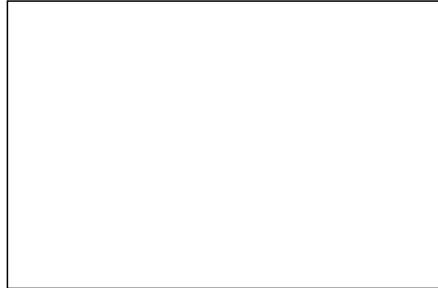
Quand la Mage de bataille spinosophe arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée avec son kick de {R}, elle inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Quand la Mage de bataille spinosophe arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée avec son kick de {W}, détruisez un artefact ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de bataille spinosophe {2}{G}



Créature : elfe et sorcier U

Kick {R} et/ou {W}


Quand la Mage de bataille spinosophe arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée avec son kick de {R}, elle inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Quand la Mage de bataille spinosophe arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée avec son kick de {W}, détruisez un artefact ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de bataille spinosophe {2}{G}



Créature : elfe et sorcier U

Kick {R} et/ou {W}


Quand la Mage de bataille spinosophe arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée avec son kick de {R}, elle inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Quand la Mage de bataille spinosophe arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée avec son kick de {W}, détruisez un artefact ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R

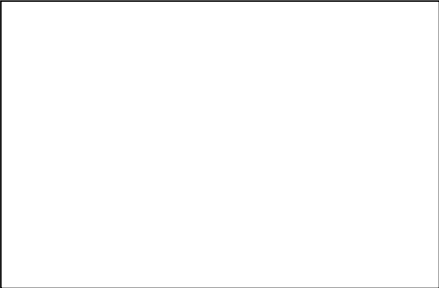
Vol

{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

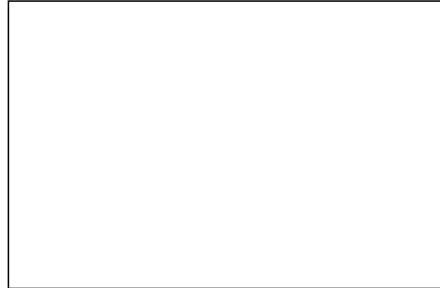
Vol

{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

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

Mage de bataille tonitrosophe {2}{R}



Créature : humain et sorcier U

Kick {1}{B} et/ou {G}


Quand le Mage de bataille tonitrosophe arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické avec son kick de {1}{B}, un joueur ciblé se défausse de deux cartes.

Quand le Mage de bataille tonitrosophe arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické avec son kick de {G}, détruisez un enchantement ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de bataille tonitrosophe {2}{R}



Créature : humain et sorcier U

Kick {1}{B} et/ou {G}


Quand le Mage de bataille tonitrosophe arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické avec son kick de {1}{B}, un joueur ciblé se défait de deux cartes.

Quand le Mage de bataille tonitrosophe arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické avec son kick de {G}, détruisez un enchantement ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barbare de la Yavimaya {R}{G}



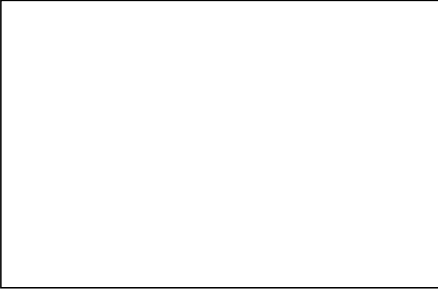
Créature : barbare et elfe C

Protection contre le bleu

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barbare de la Yavimaya {R}{G}



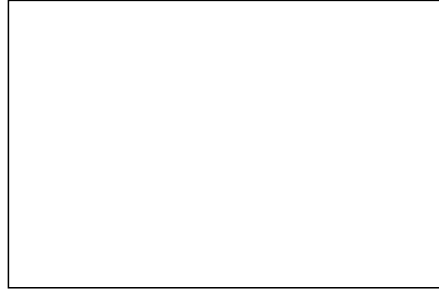
Créature : barbare et elfe C

Protection contre le bleu

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barbare de la Yavimaya {R}{G}



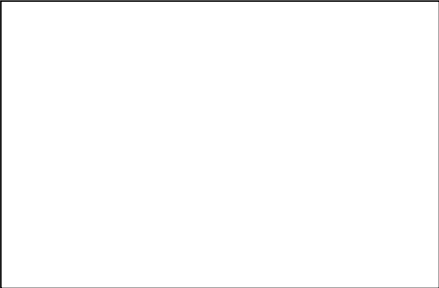
Créature : barbare et elfe C

Protection contre le bleu

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barbare de la Yavimaya {R}{G}

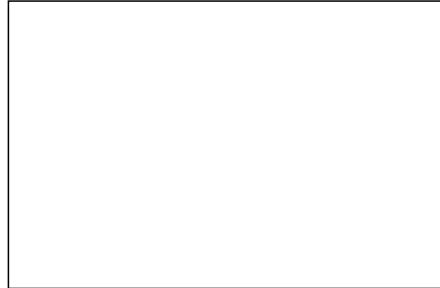


Créature : barbare et elfe C
Protection contre le bleu

2/2

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

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

Feu guitûk {X}{R}



Rituel R
Vous pouvez lancer le Feu guitûk comme s'il avait le flash si vous payez {2} de plus pour le lancer.
Le Feu guitûk inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu guitùk

{X}{R}

Rituel

R

Vous pouvez lancer le Feu guitùk comme s'il avait le flash si vous payez {2} de plus pour le lancer.
Le Feu guitùk inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain

Terrain

R

À chaque fois que ce terrain devient engagé, il vous inflige 1 blessure.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caldeira de Darigaaz

Terrain : repaire

U

Quand la Caldeira de Darigaaz arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne renvoyiez un terrain non-repaire que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {B}, {R} ou {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
{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
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt de Karpluse



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt de Karpluse



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt de Karpluse



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt de Karpluse



Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

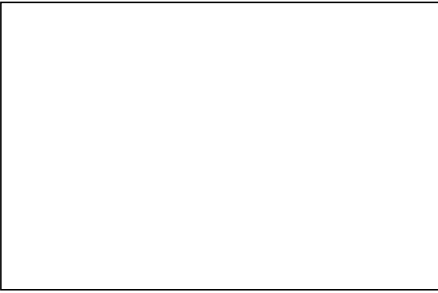
Montagne



Terrain de base : montagne C

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

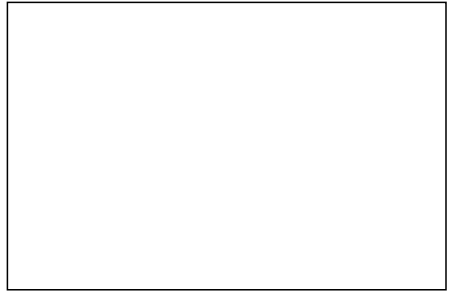
Montagne



Terrain de base : montagne C

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

Port rishadan



Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Engagez un terrain ciblé.

Port rishadan



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Engagez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port rishadan



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Engagez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port rishadan



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Engagez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sources sulfureuses



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sources sulfureuses



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage selon Urza

{2}{R}



Éphémère

U

Kick {8}{R} (Vous pouvez payer {8}{R} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

La Rage selon Urza inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Si ce sort a été kické, à la place il inflige 10 blessures à ce permanent ou à ce joueur et les blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage selon Urza

{2}{R}



Éphémère

U

Kick {8}{R} (Vous pouvez payer {8}{R} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

La Rage selon Urza inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Si ce sort a été kické, à la place il inflige 10 blessures à ce permanent ou à ce joueur et les blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage selon Urza

{2}{R}



Éphémère

U

Kick {8}{R} (Vous pouvez payer {8}{R} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

La Rage selon Urza inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Si ce sort a été kické, à la place il inflige 10 blessures à ce permanent ou à ce joueur et les blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explosion de saprobiontes

{4}{G}

Enchantement

R

Évanescence 7

Retirez un marqueur « sursis » de l'Explosion de saprobiontes : Créez un jeton de créature verte saprobionte. Il a « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égale au nombre de marqueurs « sursis » sur l'Explosion de saprobiontes. »

Quand l'Explosion de saprobiontes quitte le champ de bataille, détruisez tous les jetons créés avec l'Explosion de saprobiontes. Ils ne peuvent pas être régénérés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explosion de saprobiontes

{4}{G}

Enchantement

R

Évanescence 7

Retirez un marqueur « sursis » de l'Explosion de saprobiontes : Créez un jeton de créature verte saprobionte. Il a « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égale au nombre de marqueurs « sursis » sur l'Explosion de saprobiontes. »

Quand l'Explosion de saprobiontes quitte le champ de bataille, détruisez tous les jetons créés avec l'Explosion de saprobiontes. Ils ne peuvent pas être régénérés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explosion de saprobiontes

{4}{G}

Enchantement

R

Évanescence 7

Retirez un marqueur « sursis » de l'Explosion de saprobiontes : Créez un jeton de créature verte saprobionte. Il a « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égale au nombre de marqueurs « sursis » sur l'Explosion de saprobiontes. »

Quand l'Explosion de saprobiontes quitte le champ de bataille, détruisez tous les jetons créés avec l'Explosion de saprobiontes. Ils ne peuvent pas être régénérés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explosion de saprobiontes

{4}{G}

Enchantement

R

Évanescence 7

Retirez un marqueur « sursis » de l'Explosion de saprobiontes : Créez un jeton de créature verte saprobionte. Il a « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égale au nombre de marqueurs « sursis » sur l'Explosion de saprobiontes. »

Quand l'Explosion de saprobiontes quitte le champ de bataille, détruisez tous les jetons créés avec l'Explosion de saprobiontes. Ils ne peuvent pas être régénérés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux de la Yavimaya

{1}{R}{G}



Enchantement

U

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.
Sacrifiez les Feux de la Yavimaya : La créature ciblée
gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux de la Yavimaya

{1}{R}{G}



Enchantement

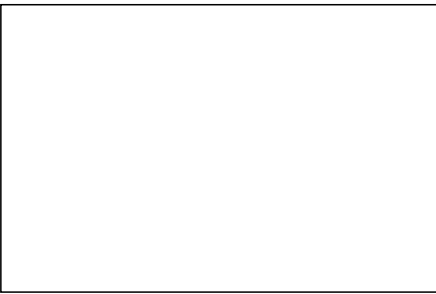
U

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.
Sacrifiez les Feux de la Yavimaya : La créature ciblée
gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux de la Yavimaya

{1}{R}{G}



Enchantement

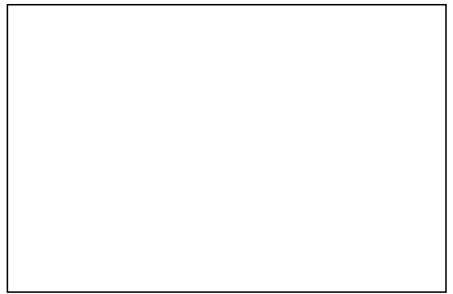
U

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.
Sacrifiez les Feux de la Yavimaya : La créature ciblée
gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux de la Yavimaya

{1}{R}{G}




Enchantement

U

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.
Sacrifiez les Feux de la Yavimaya : La créature ciblée
gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru caméléon {3}{G}{G}




Créature : kavru U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
{G} : Le Kavru caméléon devient de la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru caméléon {3}{G}{G}



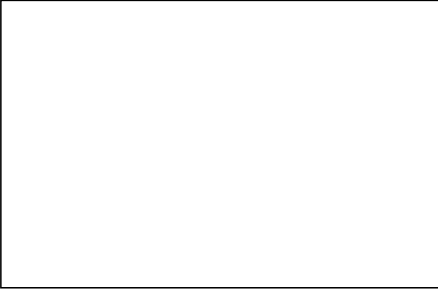
Créature : kavru U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
{G} : Le Kavru caméléon devient de la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru caméléon {3}{G}{G}



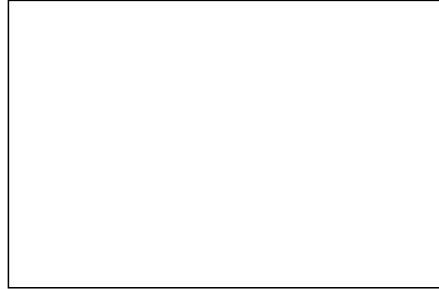
Créature : kavru U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
{G} : Le Kavru caméléon devient de la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru caméléon {3}{G}{G}



Créature : kavru U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
{G} : Le Kavru caméléon devient de la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oblitération

{6}{R}{R}

Rituel

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez tous les artefacts, créatures et terrains. Ils ne peuvent pas être régénérés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassinat

{2}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature verte ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassinat

{2}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature verte ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret de Tsabo

{5}{B}

Éphémère

R

Choisissez un type de créature. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes de créature de ce type. Détruisez ensuite toutes les créatures de ce type que ce joueur contrôle. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouillonnement

{3}{R}



Éphémère

U

Détruisez toutes les îles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simoun

{R}{G}



Éphémère

U

Le Simoun inflige 1 blessure à chaque créature que l'adversaire ciblé contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simoun

{R}{G}



Éphémère

U

Le Simoun inflige 1 blessure à chaque créature que l'adversaire ciblé contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast