

Guivre de la pénombre {5}{G}{G}



Créature : guivre R

Piétinement

Quand la Guivre de la pénombre meurt, créez un jeton de créature 6/6 noire Guivre avec le piétinement.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre de la pénombre {5}{G}{G}



Créature : guivre R

Piétinement

Quand la Guivre de la pénombre meurt, créez un jeton de créature 6/6 noire Guivre avec le piétinement.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre de la pénombre {5}{G}{G}



Créature : guivre R

Piétinement

Quand la Guivre de la pénombre meurt, créez un jeton de créature 6/6 noire Guivre avec le piétinement.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre de la pénombre {5}{G}{G}



Créature : guivre R

Piétinement

Quand la Guivre de la pénombre meurt, créez un jeton de créature 6/6 noire Guivre avec le piétinement.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre symbiotique {5}{G}{G}{G}



Créature : guivre R

Quand la Guivre symbiotique meurt, créez sept jetons de créature 1/1 verte Insecte.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre symbiotique {5}{G}{G}{G}



Créature : guivre R

Quand la Guivre symbiotique meurt, créez sept jetons de créature 1/1 verte Insecte.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre symbiotique {5}{G}{G}{G}



Créature : guivre R

Quand la Guivre symbiotique meurt, créez sept jetons de créature 1/1 verte Insecte.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre symbiotique {5}{G}{G}{G}



Créature : guivre R

Quand la Guivre symbiotique meurt, créez sept jetons de créature 1/1 verte Insecte.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

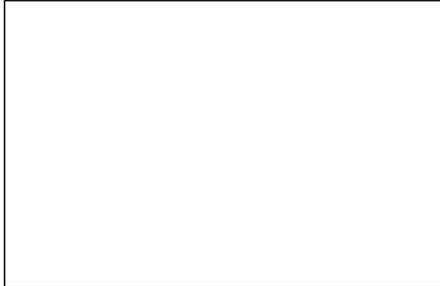


Créature : oiseau R
Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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}

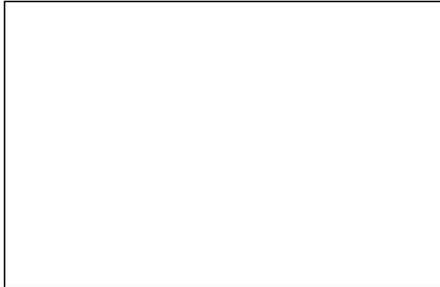


Créature : oiseau R
Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

Brûlecrâne

{R}{R}

Rituel

R

Un joueur ciblé se défait de deux cartes au hasard à moins que ce joueur ne fasse que le Brûlecrâne lui inflige 4 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brûlecrâne

{R}{R}

Rituel

R

Un joueur ciblé se défait de deux cartes au hasard à moins que ce joueur ne fasse que le Brûlecrâne lui inflige 4 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brûlecrâne

{R}{R}

Rituel

R

Un joueur ciblé se défait de deux cartes au hasard à moins que ce joueur ne fasse que le Brûlecrâne lui inflige 4 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brûlecrâne

{R}{R}

Rituel

R

Un joueur ciblé se défait de deux cartes au hasard à moins que ce joueur ne fasse que le Brûlecrâne lui inflige 4 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rudolement

{2}{R}



Rituel

U

N'importe quel joueur peut faire que le Rudolement lui inflige 5 blessures. Si personne ne le fait, le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rudolement

{2}{R}



Rituel

U

N'importe quel joueur peut faire que le Rudolement lui inflige 5 blessures. Si personne ne le fait, le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rudolement

{2}{R}



Rituel

U

N'importe quel joueur peut faire que le Rudolement lui inflige 5 blessures. Si personne ne le fait, le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rudolement

{2}{R}



Rituel

U

N'importe quel joueur peut faire que le Rudolement lui inflige 5 blessures. Si personne ne le fait, le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne
ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis
mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



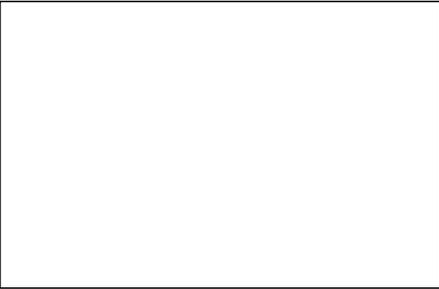
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne
ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis
mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



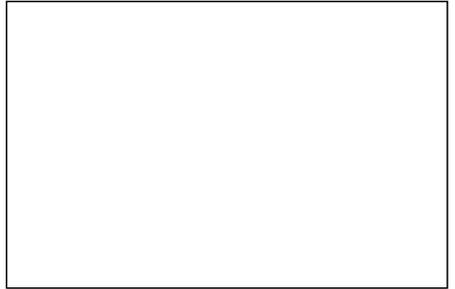
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne
ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis
mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne
ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis
mélangez.

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 de Karpluse



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}. La Forêt de Karpluse vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt de Karpluse



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}. La Forêt de Karpluse vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt de Karpluse



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}. La Forêt de Karpluse vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt de Karpluse



Terrain

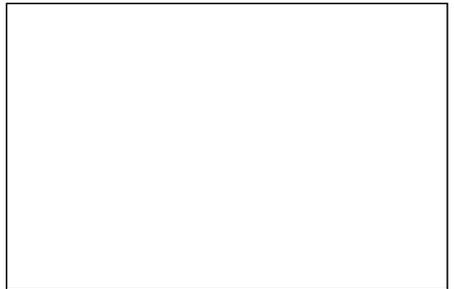
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}. La Forêt de Karpluse vous inflige 1 blessure.

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

Taïga



Terrain : montagne et forêt
{(T) : Ajoutez {R} ou {G}.}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taïga



Terrain : montagne et forêt
{(T) : Ajoutez {R} ou {G}.}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taïga



Terrain : montagne et forêt
({T} : Ajoutez {R} ou {G}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



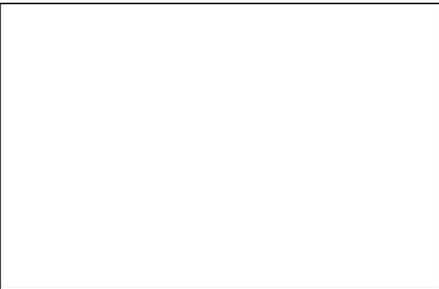
Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taïga



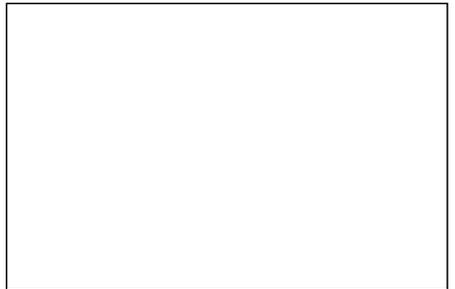
Terrain : montagne et forêt
({T} : Ajoutez {R} ou {G}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

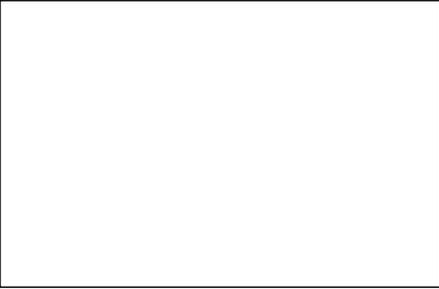
U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

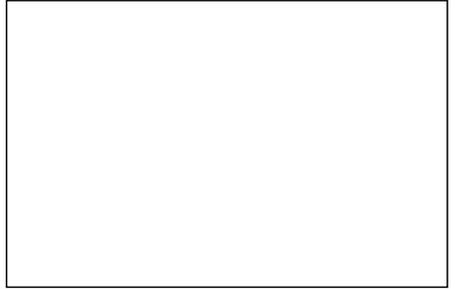
C

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

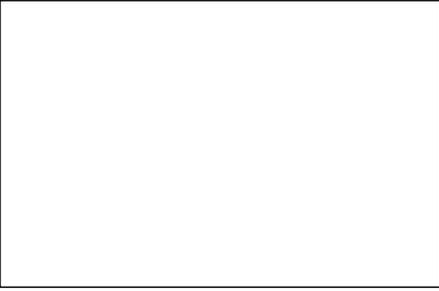
C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur matérialiste

{G}



Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur matérialiste

{G}



Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur matérialiste

{G}



Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur matérialiste

{G}



Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Influence de fusion

{1}{R}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé d'éphémère ou de rituel à moins que son contrôleur ne fasse que l'Influence en fusion lui inflige 4 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Influence de fusion

{1}{R}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé d'éphémère ou de rituel à moins que son contrôleur ne fasse que l'Influence en fusion lui inflige 4 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Influence de fusion

{1}{R}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé d'éphémère ou de rituel à moins que son contrôleur ne fasse que l'Influence en fusion lui inflige 4 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Influence de fusion

{1}{R}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé d'éphémère ou de rituel à moins que son contrôleur ne fasse que l'Influence en fusion lui inflige 4 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attaque furtive

{3}{R}



Enchantement

R

{R} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main. Cette créature acquiert la célérité. Sacrifiez cette créature au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attaque furtive

{3}{R}



Enchantement

R

{R} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main. Cette créature acquiert la célérité. Sacrifiez cette créature au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attaque furtive

{3}{R}



Enchantement

R

{R} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main. Cette créature acquiert la célérité. Sacrifiez cette créature au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attaque furtive

{3}{R}



Enchantement

R

{R} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main. Cette créature acquiert la célérité. Sacrifiez cette créature au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pandémonium

{3}{R}



Enchantement

P

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, le contrôleur de cette créature peut faire qu'elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pandémonium

{3}{R}



Enchantement

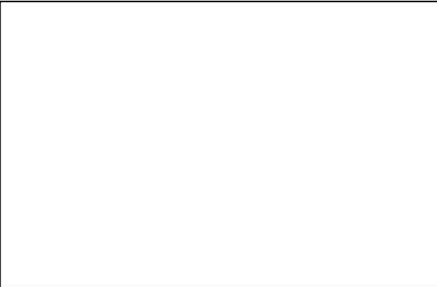
P

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, le contrôleur de cette créature peut faire qu'elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pandémonium

{3}{R}



Enchantement

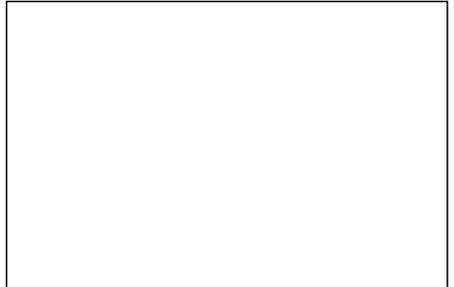
P

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, le contrôleur de cette créature peut faire qu'elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pandémonium

{3}{R}



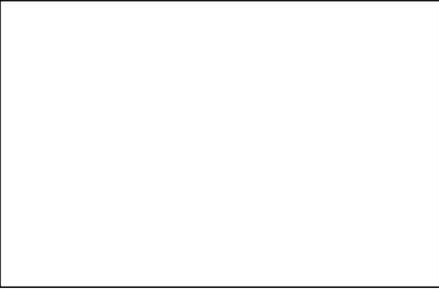
Enchantement

P

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, le contrôleur de cette créature peut faire qu'elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuirassé phyrexian {1}



Créature-artefact : phyrexian et cuirassé **R**

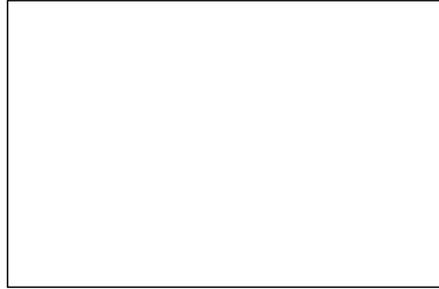
Piétinement

Quand le Cuirassé Phyrexian arrive sur le champ de bataille, sacrifiez le à moins que vous ne sacrifiez n'importe quel nombre de créatures dont le total des forces vaut 12 ou plus.

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écorche-nuage krosian {7}{G}{G}{G}



Créature : bête et mutant **R**

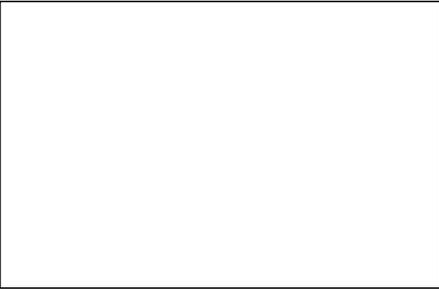
Au début de votre entretien, sacrifiez l'Écorche-nuage krosian à moins que vous ne payiez {G}{G}.

Mue {7}{G}{G}

13/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémot de Linciel {5}{G}{G}



Créature : bête **R**

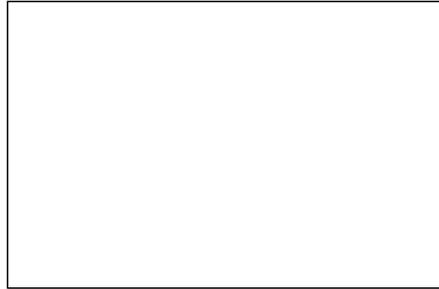
Évanescence 2

Le Béhémot de Linciel arrive sur le champ de bataille engagé.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes cordelliens {G}



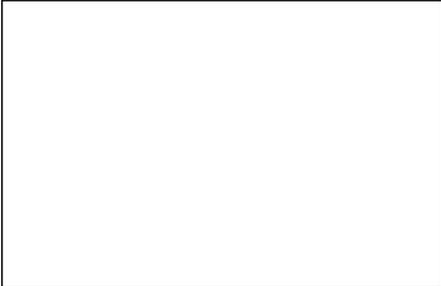
Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes cordelliens {G}

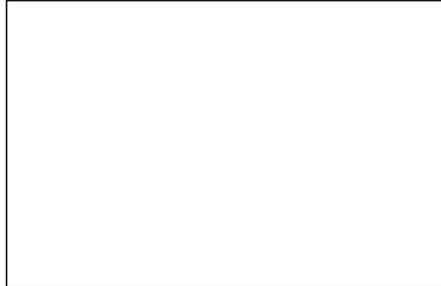


Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes cordelliens {G}

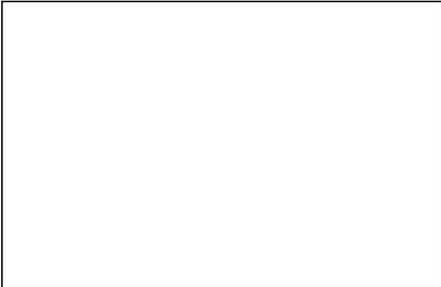


Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes cordelliens {G}

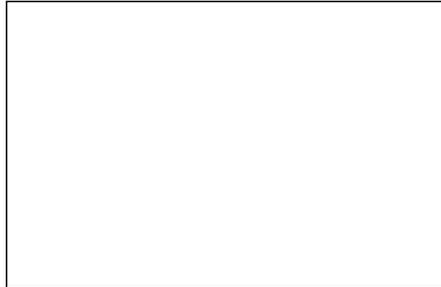


Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

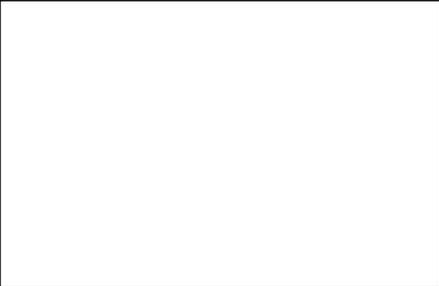


Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

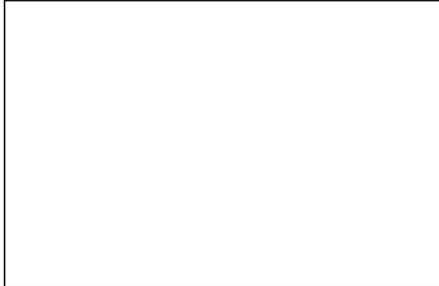


Créature : elfe et druide C
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

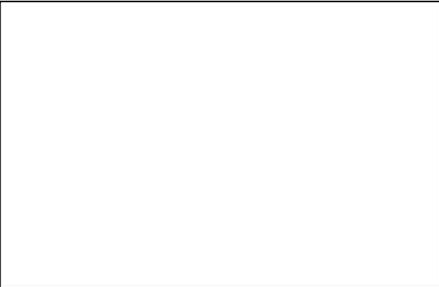


Créature : elfe et druide C
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

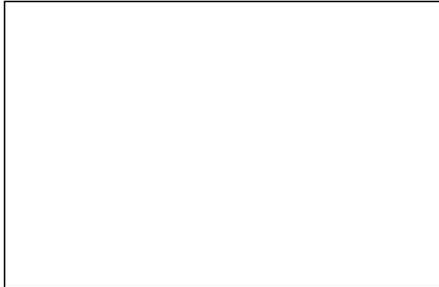


Créature : elfe et druide C
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labourage désordonné {3}{R}{G}



Rituel U
 Détruisez un terrain ciblé. Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labourage désordonné

{3}{R}{G}



Rituel

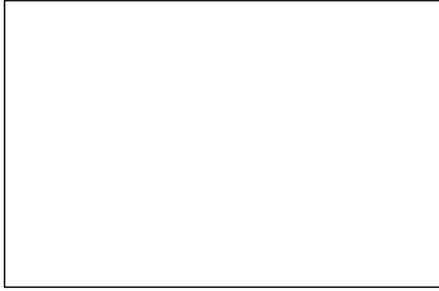
U

Détruisez un terrain ciblé. Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labourage désordonné

{3}{R}{G}



Rituel

U

Détruisez un terrain ciblé. Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labourage désordonné

{3}{R}{G}



Rituel

U

Détruisez un terrain ciblé. Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast