

Superion myr {2}



Créature-artefact : myr R

Ne dépensez que du mana produit par des créatures pour lancer ce sort.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Superion myr {2}



Créature-artefact : myr R

Ne dépensez que du mana produit par des créatures pour lancer ce sort.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Superion myr {2}



Créature-artefact : myr R

Ne dépensez que du mana produit par des créatures pour lancer ce sort.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Superion myr {2}



Créature-artefact : myr R

Ne dépensez que du mana produit par des créatures pour lancer ce sort.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de l'Harabaz {1}{G}



Créature : humain et druide et allié **R**

{T} : Ajoutez X manas de la couleur de votre choix, X étant le nombre d'alliés que vous contrôlez.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de l'Harabaz {1}{G}



Créature : humain et druide et allié **R**

{T} : Ajoutez X manas de la couleur de votre choix, X étant le nombre d'alliés que vous contrôlez.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de l'Harabaz {1}{G}



Créature : humain et druide et allié **R**

{T} : Ajoutez X manas de la couleur de votre choix, X étant le nombre d'alliés que vous contrôlez.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de l'Harabaz {1}{G}



Créature : humain et druide et allié **R**

{T} : Ajoutez X manas de la couleur de votre choix, X étant le nombre d'alliés que vous contrôlez.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

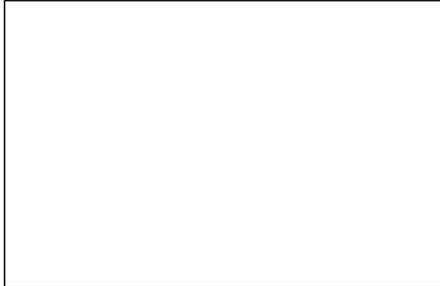


Créature : elfe et druide C  
{T} : Ajoutez {G}.

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}

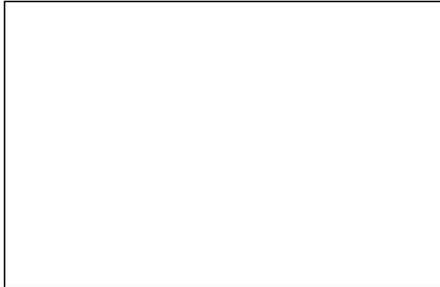


Créature : elfe et druide C  
{T} : Ajoutez {G}.

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

Changeforme jwari {1}{U}



Créature : changeforme et allié R

Vous pouvez faire que le Changeforme jwari arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature Allié sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changeforme jwari {1}{U}



Créature : changeforme et allié R

Vous pouvez faire que le Changeforme jwari arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature Allié sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changeforme jwari {1}{U}



Créature : changeforme et allié R

Vous pouvez faire que le Changeforme jwari arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature Allié sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changeforme jwari {1}{U}



Créature : changeforme et allié R

Vous pouvez faire que le Changeforme jwari arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature Allié sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clone {3}{U}

Créature : changeforme R

Vous pouvez faire que le Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clone {3}{U}

Créature : changeforme R

Vous pouvez faire que le Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clone {3}{U}

Créature : changeforme R

Vous pouvez faire que le Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clone {3}{U}

Créature : changeforme R

Vous pouvez faire que le Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Excavatrice de Halimar

{1}{U}

Créature : humain et sorcier et allié

C

À chaque fois que l'Excavatrice de Halimar ou un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur ciblé meule X cartes, X étant le nombre d'alliés que vous contrôlez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Excavatrice de Halimar

{1}{U}

Créature : humain et sorcier et allié

C

À chaque fois que l'Excavatrice de Halimar ou un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur ciblé meule X cartes, X étant le nombre d'alliés que vous contrôlez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Excavatrice de Halimar

{1}{U}

Créature : humain et sorcier et allié

C

À chaque fois que l'Excavatrice de Halimar ou un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur ciblé meule X cartes, X étant le nombre d'alliés que vous contrôlez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Excavatrice de Halimar

{1}{U}

Créature : humain et sorcier et allié

C

À chaque fois que l'Excavatrice de Halimar ou un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur ciblé meule X cartes, X étant le nombre d'alliés que vous contrôlez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confusion grandissante

{X}{U}



Rituel

R

Un joueur ciblé meule X cartes. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, ce joueur meule deux fois ce nombre de cartes à la place.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confusion grandissante

{X}{U}



Rituel

R

Un joueur ciblé meule X cartes. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, ce joueur meule deux fois ce nombre de cartes à la place.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confusion grandissante

{X}{U}



Rituel

R

Un joueur ciblé meule X cartes. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, ce joueur meule deux fois ce nombre de cartes à la place.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confusion grandissante

{X}{U}



Rituel

R

Un joueur ciblé meule X cartes. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, ce joueur meule deux fois ce nombre de cartes à la place.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation

{U}



Rituel

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez mélanger.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation

{U}



Rituel

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez mélanger.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation

{U}



Rituel

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez mélanger.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation

{U}



Rituel

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez mélanger.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de duplication

{2}{U}{U}



Rituel

R

Kick {5} (Vous pouvez payer {5} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)  
Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée. Si ce sort a été kické, créez cinq de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de duplication

{2}{U}{U}



Rituel

R

Kick {5} (Vous pouvez payer {5} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)  
Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée. Si ce sort a été kické, créez cinq de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de duplication

{2}{U}{U}



Rituel

R

Kick {5} (Vous pouvez payer {5} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)  
Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée. Si ce sort a été kické, créez cinq de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de duplication

{2}{U}{U}



Rituel

R

Kick {5} (Vous pouvez payer {5} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)  
Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée. Si ce sort a été kické, créez cinq de ces jetons à la place.

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

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

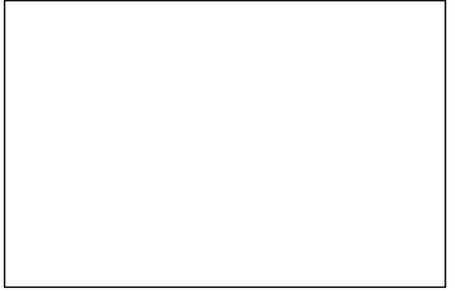


Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

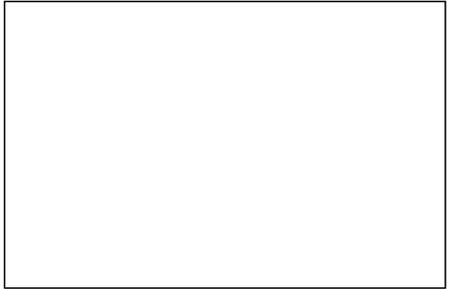


Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



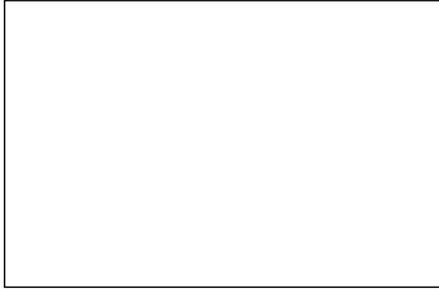
Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



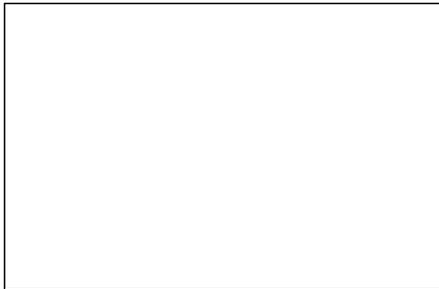
Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



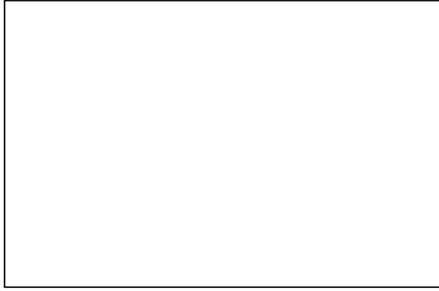
Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



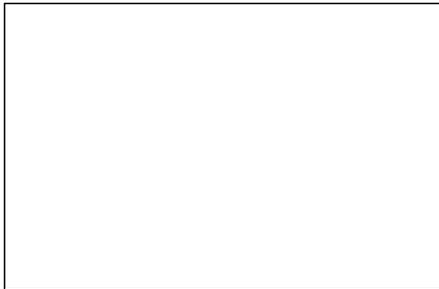
Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinvocation

{U}



Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinvocation

{U}



Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinvocation

{U}



Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinvocation

{U}



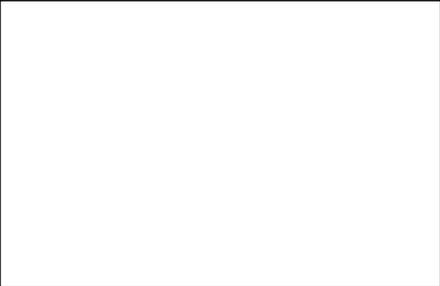
Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse tisseverdure {2}{G}

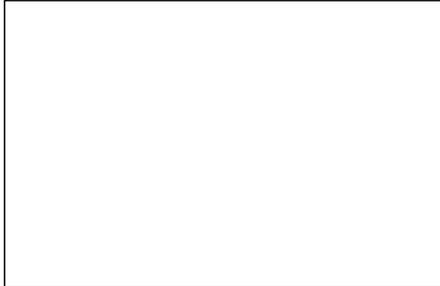


Créature : elfe U  
{T} : Ajoutez {G}{G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse tisseverdure {2}{G}

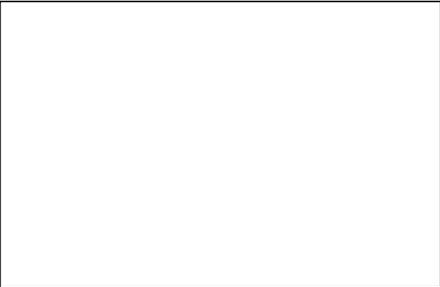


Créature : elfe U  
{T} : Ajoutez {G}{G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse tisseverdure {2}{G}

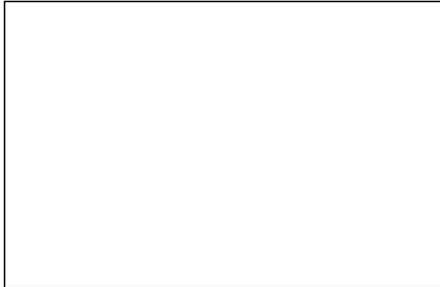


Créature : elfe U  
{T} : Ajoutez {G}{G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse tisseverdure {2}{G}



Créature : elfe U  
{T} : Ajoutez {G}{G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

