[Jeton] Khenra résistant

Créature-jeton : **C**

Quand le Khenra résistant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'une créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force du Khenra résistant.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

[Jeton] Khenra résistant

Créature-jeton : **C**

Quand le Khenra résistant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'une créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force du Khenra résistant.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

[Jeton] Khenra résistant

Créature-jeton : **C**

Quand le Khenra résistant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'une créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force du Khenra résistant.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

[Jeton] Khenra résistant

Créature-jeton : **C**

Quand le Khenra résistant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'une créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force du Khenra résistant.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

[Jeton] Khenra résistant

Créature-jeton : **C**

Quand le Khenra résistant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'une créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force du Khenra résistant.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

[Jeton] Khenra trembleterre

Créature-jeton : zombie et chacal et guerrier **C**

Célérité
Quand la Khenra trembleterre arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée avec une force inférieure ou égale à la force de la Khenra trembleterre ne peut pas bloquer ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

[Jeton] Khenra résistant

Créature-jeton : **C**

Quand le Khenra résistant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'une créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force du Khenra résistant.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

[Jeton] Khenra trembleterre

Créature-jeton : zombie et chacal et guerrier **C**

Célérité
Quand la Khenra trembleterre arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée avec une force inférieure ou égale à la force de la Khenra trembleterre ne peut pas bloquer ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

[Jeton] Khenra trembleterre

Créature-jeton : zombie et chacal et guerrier **C**

Célérité
Quand la Khenra trembleterre arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée avec une force inférieure ou égale à la force de la Khenra trembleterre ne peut pas bloquer ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

[Jeton] Khenra trembleterre

Créature-jeton : zombie et chacal et guerrier **C**

Célérité
Quand la Khenra trembleterre arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée avec une force inférieure ou égale à la force de la Khenra trembleterre ne peut pas bloquer ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

[Jeton] Khenra trembleterre

Créature-jeton : zombie et chacal et guerrier **C**

Célérité
Quand la Khenra trembleterre arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée avec une force inférieure ou égale à la force de la Khenra trembleterre ne peut pas bloquer ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

[Jeton] Khenra trembleterre

Créature-jeton : zombie et chacal et guerrier **C**

Célérité
Quand la Khenra trembleterre arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée avec une force inférieure ou égale à la force de la Khenra trembleterre ne peut pas bloquer ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

[Jeton] Khenra trembleterre

Créature-jeton : zombie et chacal et guerrier **C**

Célérité
Quand la Khenra trembleterre arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée avec une force inférieure ou égale à la force de la Khenra trembleterre ne peut pas bloquer ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchebranche ondine {1}{G}

Créature : ondin et éclaireur U

Quand la Marchebranche ondine arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

[Jeton] Khenra trembleterre

Créature-jeton : zombie et chacal et guerrier **C**

Célérité
Quand la Khenra trembleterre arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée avec une force inférieure ou égale à la force de la Khenra trembleterre ne peut pas bloquer ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchebranche ondine {1}{G}

Créature : ondin et éclaireur U

Quand la Marchebranche ondine arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchebranche ondine {1}{G}

Créature : ondin et éclaireur U

Quand la Marchebranche ondine arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger jadefeu {1}{G}{G}

Créature : ondin et éclaireur et ranger R

Quand la Ranger jadefeu arrive sur le champ de bataille, elle explore, puis elle explore à nouveau. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière. Puis répétez ce processus.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchebranche ondine {1}{G}

Créature : ondin et éclaireur U

Quand la Marchebranche ondine arrive sur le champ de bataille, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger jadefeu {1}{G}{G}

Créature : ondin et éclaireur et ranger R

Quand la Ranger jadefeu arrive sur le champ de bataille, elle explore, puis elle explore à nouveau. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière. Puis répétez ce processus.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger jadefeu {1}{G}{G}

Créature : ondin et éclaireur et ranger R

Quand la Ranger jadefeu arrive sur le champ de bataille, elle explore, puis elle explore à nouveau. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière. Puis répétez ce processus.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhonas l'Indomptable {2}{G}

Créature légendaire : dieu M

Contact mortel, indestructible
Rhonas l'Indomptable ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous ne contrôliez une autre créature de force supérieure ou égale à 4.
{2}{G} : Une autre créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger jadefeu {1}{G}{G}

Créature : ondin et éclaireur et ranger R

Quand la Ranger jadefeu arrive sur le champ de bataille, elle explore, puis elle explore à nouveau. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière. Puis répétez ce processus.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhonas l'Indomptable {2}{G}

Créature légendaire : dieu M

Contact mortel, indestructible
Rhonas l'Indomptable ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous ne contrôliez une autre créature de force supérieure ou égale à 4.
{2}{G} : Une autre créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciateur de gloire {3}{R}{R}

Créature : dragon R

Vol, célérité
Vous pouvez surmener l'Annonciateur de gloire au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, il inflige 4 blessures à une créature non-Dragon ciblée qu'un adversaire contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciateur de gloire {3}{R}{R}

Créature : dragon R

Vol, célérité
Vous pouvez surmener l'Annonciateur de gloire au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, il inflige 4 blessures à une créature non-Dragon ciblée qu'un adversaire contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciateur de gloire {3}{R}{R}

Créature : dragon R

Vol, célérité
Vous pouvez surmener l'Annonciateur de gloire au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, il inflige 4 blessures à une créature non-Dragon ciblée qu'un adversaire contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciateur de gloire {3}{R}{R}

Créature : dragon R

Vol, célérité
Vous pouvez surmener l'Annonciateur de gloire au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, il inflige 4 blessures à une créature non-Dragon ciblée qu'un adversaire contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phénix ravivé {2}{R}{R}

Créature : phénix M

Vol
Quand le Phénix ravivé meurt, créez un jeton de créature 0/1 rouge Élémental avec « Au début de votre entretien, sacrifiez cette créature et renvoyez sur le champ de bataille une carte ciblée appelée Phénix ravivé depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. »

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phénix ravivé {2}{R}{R}

Créature : phénix M

Vol
Quand le Phénix ravivé meurt, créez un jeton de créature 0/1 rouge Élémental avec « Au début de votre entretien, sacrifiez cette créature et renvoyez sur le champ de bataille une carte ciblée appelée Phénix ravivé depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. »

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phénix ravivé {2}{R}{R}

Créature : phénix M

Vol
Quand le Phénix ravivé meurt, créez un jeton de créature 0/1 rouge Élémental avec « Au début de votre entretien, sacrifiez cette créature et renvoyez sur le champ de bataille une carte ciblée appelée Phénix ravivé depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. »

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phénix ravivé {2}{R}{R}

Créature : phénix M

Vol
Quand le Phénix ravivé meurt, créez un jeton de créature 0/1 rouge Élémental avec « Au début de votre entretien, sacrifiez cette créature et renvoyez sur le champ de bataille une carte ciblée appelée Phénix ravivé depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. »

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Halliers protégés

Terrain : montagne et forêt **R**

({T} : Ajoutez {R} ou {G}.)
Les Halliers protégés arrivent sur le champ de bataille engagés.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers protégés

Terrain : montagne et forêt R

({T} : Ajoutez {R} ou {G}.)
Les Halliers protégés arrivent sur le champ de bataille engagés.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers protégés

Terrain : montagne et forêt R

({T} : Ajoutez {R} ou {G}.)
Les Halliers protégés arrivent sur le champ de bataille engagés.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers protégés

Terrain : montagne et forêt R

({T} : Ajoutez {R} ou {G}.)
Les Halliers protégés arrivent sur le champ de bataille engagés.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

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

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}.

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

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{R}

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 **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oasis d'Hashep

Terrain : désert **U**

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {G}.
{1}{G}{G}, {T}, sacrifiez un désert : Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oasis d'Hashep

Terrain : désert U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {G}.
{1}{G}{G}, {T}, sacrifiez un désert : Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, torche de la défiance {2}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra M

{+1} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer cette carte. Si vous ne le faites pas, Chandra, torche de la défiance inflige 2 blessures à chaque adversaire.

{+1} : Ajoutez {R}{R}.

{-3} : Chandra, torche de la défiance inflige 4 blessures à une créature ciblée.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort, cet emblème inflige 5 blessures à n'importe quelle cible. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, torche de la défiance {2}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra M

{+1} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer cette carte. Si vous ne le faites pas, Chandra, torche de la défiance inflige 2 blessures à chaque adversaire.

{+1} : Ajoutez {R}{R}.

{-3} : Chandra, torche de la défiance inflige 4 blessures à une créature ciblée.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort, cet emblème inflige 5 blessures à n'importe quelle cible. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Samut, la Testée {2}{R}{G}

Planeswalker légendaire : Samut M

{+1} : Jusqu'à une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

{-2} : Samut, la Testée inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.

{-7} : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature et/ou de planeswalker, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Samut, la Testée {2}{R}{G}

Planeswalker légendaire : Samut **M**

{+1} : Jusqu'à une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

{-2} : Samut, la Testée inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.

{-7} : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature et/ou de planeswalker, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fissuration {1}{R}

Éphémère **C**

Choisissez l'un ?
? La Fissuration inflige 3 blessures à une créature ciblée.
? Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fissuration {1}{R}

Éphémère **C**

Choisissez l'un ?
? La Fissuration inflige 3 blessures à une créature ciblée.
? Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fissuration {1}{R}

Éphémère **C**

Choisissez l'un ?
? La Fissuration inflige 3 blessures à une créature ciblée.
? Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fissuration {1}{R}

Éphémère **C**

Choisissez l'un ?
? La Fissuration inflige 3 blessures à une créature ciblée.
? Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Giclée de magma {R}

Éphémère **C**

La Giclée de magma inflige 2 blessures à la créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Giclée de magma {R}

Éphémère **C**

La Giclée de magma inflige 2 blessures à la créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Giclée de magma {R}

Éphémère **C**

La Giclée de magma inflige 2 blessures à la créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archer d'Atzocan {2}{G}

Créature : humain et archer U

Portée
Quand l'Archer d'Atzocan arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'il se battre contre une autre créature ciblée. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archer d'Atzocan {2}{G}

Créature : humain et archer U

Portée
Quand l'Archer d'Atzocan arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'il se battre contre une autre créature ciblée. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archer d'Atzocan {2}{G}

Créature : humain et archer U

Portée
Quand l'Archer d'Atzocan arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'il se battre contre une autre créature ciblée. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brontodonte farouche {1}{G}{G}

Créature : dinosaure U

{1}, sacrifiez le Brontodonte farouche : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brontodonte farouche {1}{G}{G}

Créature : dinosaure U

{1}, sacrifiez le Brontodonte farouche : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charognard avaleur de cadavres {2}{G}

Créature : dinosaure R

À chaque fois que le Charognard avaleur de cadavres arrive sur le champ de bataille ou attaque, vous pouvez exiler une carte ciblée depuis un cimetière. Si une carte de créature est exilée de cette manière, vous gagnez 2 points de vie. Si une carte non-créature est exilée de cette manière, le Charognard avaleur de cadavres gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charognard avaleur de cadavres {2}{G}

Créature : dinosaure R

À chaque fois que le Charognard avaleur de cadavres arrive sur le champ de bataille ou attaque, vous pouvez exiler une carte ciblée depuis un cimetière. Si une carte de créature est exilée de cette manière, vous gagnez 2 points de vie. Si une carte non-créature est exilée de cette manière, le Charognard avaleur de cadavres gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tyran du carnage {4}{G}{G}

Créature : dinosaure M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Piétinement, défense talismanique

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tyran du carnage {4}{G}{G}

Créature : dinosaure M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Piétinement, défense talismanique

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soleils accablants {1}{R}{R}

Rituel R

Les Soleils accablants infligent 3 blessures à chaque créature.
Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soleils accablants {1}{R}{R}

Rituel R

Les Soleils accablants infligent 3 blessures à chaque créature.
Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soleils accablants {1}{R}{R}

Rituel R

Les Soleils accablants infligent 3 blessures à chaque créature.
Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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