Prédateur kavru {1}{G}

Créature : kavru U

Piétinement
À chaque fois qu'un adversaire gagne des points de vie, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur le Prédateur kavru.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédateur kavru {1}{G}

Créature : kavru U

Piétinement
À chaque fois qu'un adversaire gagne des points de vie, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur le Prédateur kavru.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédateur kavru {1}{G}

Créature : kavru U

Piétinement
À chaque fois qu'un adversaire gagne des points de vie, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur le Prédateur kavru.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédateur kavru {1}{G}

Créature : kavru U

Piétinement
À chaque fois qu'un adversaire gagne des points de vie, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur le Prédateur kavru.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorille beringeï {R}

Créature : grand singe U

Le Gorille beringeï gagne +1/+2 tant que vous contrôlez une forêt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorille beringeï {R}

Créature : grand singe U

Le Gorille beringeï gagne +1/+2 tant que vous contrôlez une forêt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorille beringeï {R}

Créature : grand singe U

Le Gorille beringeï gagne +1/+2 tant que vous contrôlez une forêt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorille beringeï {R}

Créature : grand singe U

Le Gorille beringeï gagne +1/+2 tant que vous contrôlez une forêt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup de garde {G}{W}

Créature : loup U

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup de garde {G}{W}

Créature : loup U

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup de garde {G}{W}

Créature : loup U

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup de garde {G}{W}

Créature : loup U

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justice ardente {R}{G}{W}

Rituel R

La Justice ardente inflige 5 blessures réparties comme vous le choisissez parmi n'importe quel nombre de cibles. Un adversaire ciblé gagne 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justice ardente {R}{G}{W}

Rituel R

La Justice ardente inflige 5 blessures réparties comme vous le choisissez parmi n'importe quel nombre de cibles. Un adversaire ciblé gagne 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justice ardente {R}{G}{W}

Rituel R

La Justice ardente inflige 5 blessures réparties comme vous le choisissez parmi n'importe quel nombre de cibles. Un adversaire ciblé gagne 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justice ardente {R}{G}{W}

Rituel R

La Justice ardente inflige 5 blessures réparties comme vous le choisissez parmi n'importe quel nombre de cibles. Un adversaire ciblé gagne 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet des brûlesaules

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}. Chaque adversaire gagne 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet des brûlesaules

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}. Chaque adversaire gagne 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet des brûlesaules

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}. Chaque adversaire gagne 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet des brûlesaules

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}. Chaque adversaire gagne 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple

Terrain : forêt et plaine R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple

Terrain : forêt et plaine R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple

Terrain : forêt et plaine R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple

Terrain : forêt et plaine R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse

Terrain R

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

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

Jitte d'Umezawa {2}

Artefact légendaire : équipement **R**

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le Jitte d'Umezawa.
Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umezawa : Choisissez l'un ?
? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
? Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
? Vous gagnez 2 points de vie.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jitte d'Umezawa {2}

Artefact légendaire : équipement **R**

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le Jitte d'Umezawa.
Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umezawa : Choisissez l'un ?
? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
? Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
? Vous gagnez 2 points de vie.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jitte d'Umezawa {2}

Artefact légendaire : équipement **R**

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le Jitte d'Umezawa.
Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umezawa : Choisissez l'un ?
? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
? Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
? Vous gagnez 2 points de vie.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revigoration {2}{G}

Éphémère **C**

Si vous contrôlez une forêt, à la place de payer le coût de mana de ce sort, vous pouvez faire qu'un adversaire gagne 3 points de vie.
Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jitte d'Umezawa {2}

Artefact légendaire : équipement **R**

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le Jitte d'Umezawa.
Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umezawa : Choisissez l'un ?
? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
? Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
? Vous gagnez 2 points de vie.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revigoration {2}{G}

Éphémère **C**

Si vous contrôlez une forêt, à la place de payer le coût de mana de ce sort, vous pouvez faire qu'un adversaire gagne 3 points de vie.
Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revigoration {2}{G}

Éphémère **C**

Si vous contrôlez une forêt, à la place de payer le coût de mana de ce sort, vous pouvez faire qu'un adversaire gagne 3 points de vie.
Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revigoration {2}{G}

Éphémère **C**

Si vous contrôlez une forêt, à la place de payer le coût de mana de ce sort, vous pouvez faire qu'un adversaire gagne 3 points de vie.
Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

Éphémère C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condamnation {W}

Éphémère U

Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

Éphémère C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condamnation {W}

Éphémère U

Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condamnation {W}

Éphémère U

Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de tatou {1}{G}{W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 et a le piétinement.
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condamnation {W}

Éphémère U

Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de tatou {1}{G}{W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 et a le piétinement.
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de tatou {1}{G}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 et a le piétinement.
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plax de blindage {2}{GU}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Quand le Plax de blindage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
La créature enchantée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de tatou {1}{G}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 et a le piétinement.
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plax de blindage {2}{GU}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Quand le Plax de blindage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
La créature enchantée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plax de blindage {2}{GU}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Quand le Plax de blindage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
La créature enchantée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme {1}{R}

Rituel U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plax de blindage {2}{GU}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Quand le Plax de blindage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
La créature enchantée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme {1}{R}

Rituel U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme {1}{R}

Rituel U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

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

Pyroclasme {1}{R}

Rituel U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement {1}{W}

Éphémère C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement {1}{W}

Éphémère C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Riss {R}{G}{W}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Détruisez un terrain non-base ciblé.
? Créez trois jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.
? Prévenez toutes les blessures qu'une source de votre choix devrait infliger ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Riss {R}{G}{W}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Détruisez un terrain non-base ciblé.
? Créez trois jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.
? Prévenez toutes les blessures qu'une source de votre choix devrait infliger ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Riss {R}{G}{W}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Détruisez un terrain non-base ciblé.
? Créez trois jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.
? Prévenez toutes les blessures qu'une source de votre choix devrait infliger ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast