

Esprit maudit

{3}{B}

Créature : esprit

C

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transporteur de cadavres

{1}{B}

Créature : humain et gremlin

C

{2}{B}, sacrifiez le Transporteur de cadavres : Renvoyez une autre carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit maudit

{3}{B}

Créature : esprit

C

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agame des souches

{2}{G}

Créature : lézard

C

{1}{G} : L'Agame des souches gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agame des souches
{2}{G}

Créature : lézard

C

{1}{G} : L'Agame des souches gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alpha de la meute de bruyère
{3}{G}

Créature : loup

U

Flash
Quand l'Alpha de la meute de bruyère arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alpha de la meute de bruyère
{3}{G}

Créature : loup

U

Flash
Quand l'Alpha de la meute de bruyère arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée géante
{3}{G}

Créature : araignée

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée géante

{3}{G}

Créature : araignée

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth grondant

{2}{G}{G}

Créature : bête

C

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth grondant

{2}{G}{G}

Créature : bête

C

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth né des bois

{3}{G}{G}

Créature : élémental

U

Tant que vous contrôlez au moins huit terrains, le Béhémoth né des bois gagne +4/+4 et a le piétinement.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth né des bois

{3}{G}{G}

Créature : élémental

U

Tant que vous contrôlez au moins huit terrains, le Béhémoth né des bois gagne +4/+4 et a le piétinement.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe

{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horde de Garruk

{5}{G}{G}

Créature : bête

R

Piétinement

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Vous pouvez lancer des sorts de créature depuis le dessus de votre bibliothèque.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Partisan de la bête

{2}{G}

Créature : elfe et shaman

C

Au début de votre étape de fin, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature Bête ciblée que vous contrôlez.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse mortelle

{1}{G}

Créature : araignée

C

Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanglier moucheté

{2}{G}

Créature : sanglier

C

Sacrifiez le Sanglier moucheté : Vous gagnez 4 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse mortelle

{1}{G}

Créature : araignée

C

Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanglier moucheté

{2}{G}

Créature : sanglier

C

Sacrifiez le Sanglier moucheté : Vous gagnez 4 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrocorne kalonien

{G}{G}

Créature : bête

U

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pourrissement cérébral

{2}{B}

Rituel

C

Le joueur ciblé se défait de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrocorne kalonien

{G}{G}

Créature : bête

U

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agrandir

{3}{G}{G}

Rituel

U

Une créature ciblée gagne +7/+7 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. Elle doit être bloquée ce tour-ci si possible.

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



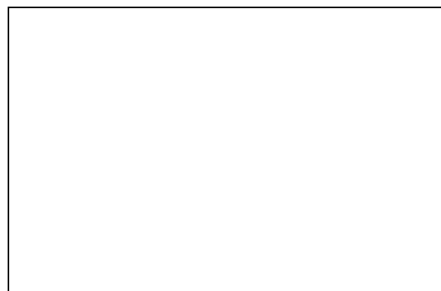
Terrain de base : forêt

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

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



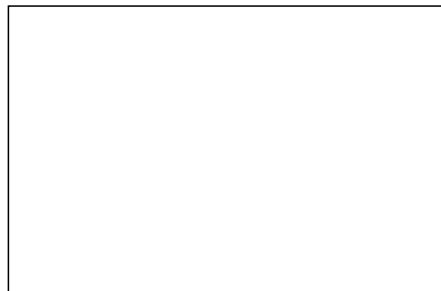
Terrain de base : forêt

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

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

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton du magus sauvage

{3}

Artefact

U

À chaque fois que vous lancez un sort vert ou qu’une forêt arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole de poison

{1}

Artefact

U

{1}, sacrifiez la Fiole de poison : Une créature ciblée acquiert le contact mortel jusqu’à la fin du tour. (Le nombre de blessures qu’elle inflige à une créature, quel qu’il soit, est suffisant pour la détruire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole de poison

{1}



Artefact

U

{1}, sacrifiez la Fiole de poison : Une créature ciblée acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour. (Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillard

{G}



Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tomber à pic

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez une créature avec le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dans les terres sauvages

{3}{G}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

