

Chasseuse de trophées

{2}{G}



Créature : humain et archer

U

{1}{G} : La Chasseuse de trophées inflige 1 blessure à la créature avec le vol ciblée.

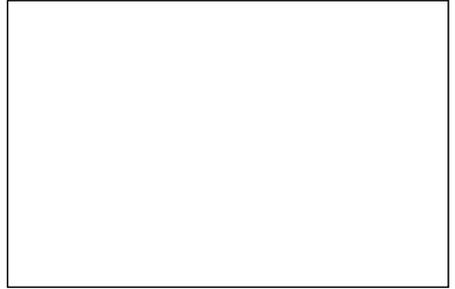
À chaque fois qu'une créature avec le vol ayant subi des blessures par la Chasseuse de trophées ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la Chasseuse de trophées.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseuse de trophées

{2}{G}



Créature : humain et archer

U

{1}{G} : La Chasseuse de trophées inflige 1 blessure à la créature avec le vol ciblée.

À chaque fois qu'une créature avec le vol ayant subi des blessures par la Chasseuse de trophées ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la Chasseuse de trophées.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseuse de trophées

{2}{G}



Créature : humain et archer

U

{1}{G} : La Chasseuse de trophées inflige 1 blessure à la créature avec le vol ciblée.

À chaque fois qu'une créature avec le vol ayant subi des blessures par la Chasseuse de trophées ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la Chasseuse de trophées.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseuse de trophées

{2}{G}



Créature : humain et archer

U

{1}{G} : La Chasseuse de trophées inflige 1 blessure à la créature avec le vol ciblée.

À chaque fois qu'une créature avec le vol ayant subi des blessures par la Chasseuse de trophées ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la Chasseuse de trophées.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dryade raffinée {1}{G}

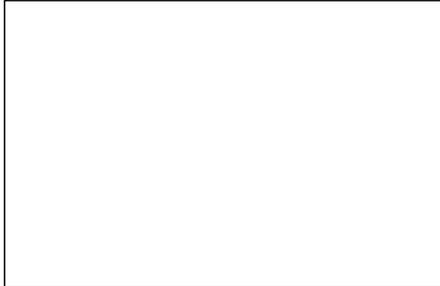


Créature : dryade U
Traversée des terrains non-base

2/1

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}

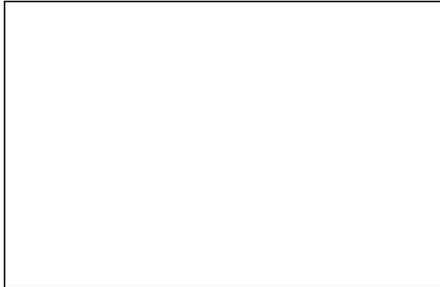


Créature : oiseau R
Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

Oiseaux de paradis {G}

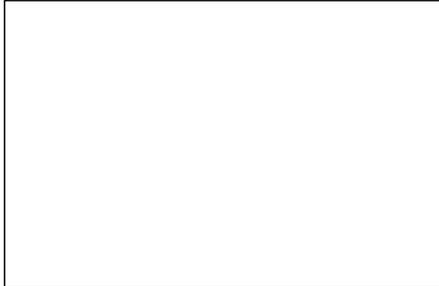


Créature : oiseau R
Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorille beringei {R}



Créature : grand singe U
Le Gorille beringei gagne +1/+2 tant que vous contrôlez une forêt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorille beringei {R}

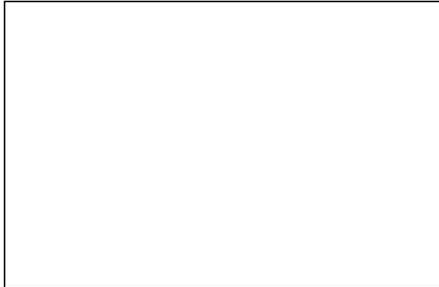


Créature : grand singe U
Le Gorille beringei gagne +1/+2 tant que vous contrôlez une forêt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorille beringei {R}



Créature : grand singe U
Le Gorille beringei gagne +1/+2 tant que vous contrôlez une forêt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorille beringei {R}



Créature : grand singe U

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Gruul {RG}{RG}



Créature : humain et shaman U

{RG} peut être payé au choix avec {R} ou {G}.

{3}{R}, Sacrifiez un terrain : Le Ghildmage de Gruul inflige 2 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

{3}{G} : La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animiste sauvage {1}{R}{G}



Créature : goblin et shaman U

{3} : L'Animiste sauvage gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant sa force.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Gruul {RG}{RG}



Créature : humain et shaman U

{RG} peut être payé au choix avec {R} ou {G}.

{3}{R}, Sacrifiez un terrain : Le Ghildmage de Gruul inflige 2 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

{3}{G} : La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Gruul

{RG}{RG}



Créature : humain et shaman

U

(({RG} peut être payé au choix avec {R} ou {G}.)

{3}{R}, Sacrifiez un terrain : Le Ghildmage de Gruul inflige 2 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

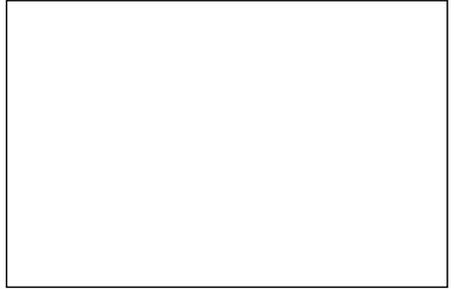
{3}{G} : La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meurtrisseur du clan Psora

{R}{G}



Créature : humain et berserker

C

Soif de sang 2 (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, deux marqueurs +1/+1.)

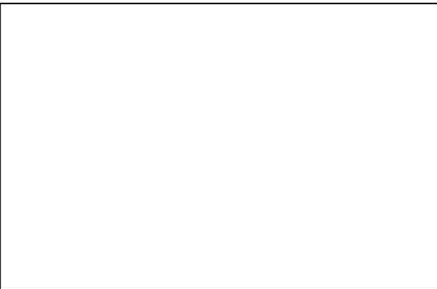
Piétinement

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Gruul

{RG}{RG}



Créature : humain et shaman

U

(({RG} peut être payé au choix avec {R} ou {G}.)

{3}{R}, Sacrifiez un terrain : Le Ghildmage de Gruul inflige 2 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

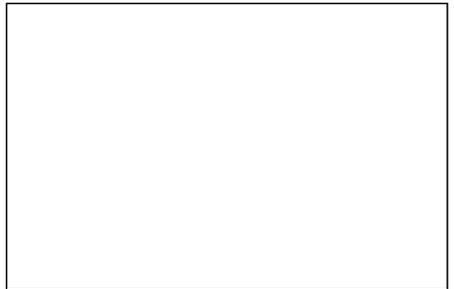
{3}{G} : La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meurtrisseur du clan Psora

{R}{G}



Créature : humain et berserker

C

Soif de sang 2 (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, deux marqueurs +1/+1.)

Piétinement

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meurtrisseur du clan Psora

{R}{G}



Créature : humain et berserker

C

Soif de sang 2 (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, deux marqueurs +1/+1.)

Piétinement

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier insalubre grondant

{1}{R}{G}{G}



Créature : élémental

R

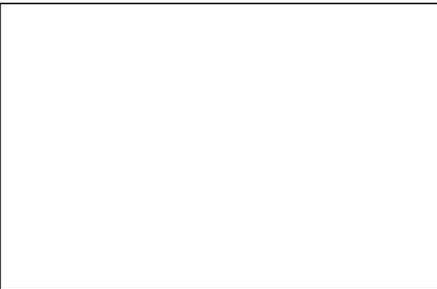
Au début de votre entretien, le Quartier insalubre grondant inflige 1 blessure à chaque joueur.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meurtrisseur du clan Psora

{R}{G}



Créature : humain et berserker

C

Soif de sang 2 (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, deux marqueurs +1/+1.)

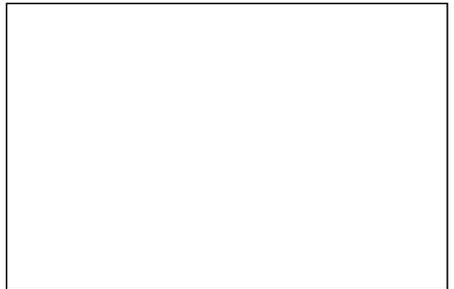
Piétinement

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier insalubre grondant

{1}{R}{G}{G}



Créature : élémental

R

Au début de votre entretien, le Quartier insalubre grondant inflige 1 blessure à chaque joueur.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier insalubre grondant

{1}{R}{G}{G}

Créature : élémental

R

Au début de votre entretien, le Quartier insalubre grondant inflige 1 blessure à chaque joueur.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de Brûlebranche

{1}{R}{G}

Créature : centaure et shaman

R

À chaque fois qu'un joueur active une capacité qui n'est pas une capacité de mana, le Shamane de Brûlebranche inflige 1 blessure à ce joueur.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier insalubre grondant

{1}{R}{G}{G}

Créature : élémental

R

Au début de votre entretien, le Quartier insalubre grondant inflige 1 blessure à chaque joueur.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de Brûlebranche

{1}{R}{G}

Créature : centaure et shaman

R

À chaque fois qu'un joueur active une capacité qui n'est pas une capacité de mana, le Shamane de Brûlebranche inflige 1 blessure à ce joueur.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de Brûlebranche

{1}{R}{G}

Créature : centaure et shaman

R

À chaque fois qu'un joueur active une capacité qui n'est pas une capacité de mana, le Shamane de Brûlebranche inflige 1 blessure à ce joueur.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ulasht, la semence de haine

{2}{R}{G}

Créature légendaire : monstrosité et hydre

R

Ulasht, la Semence de Haine arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque autre créature rouge que vous contrôlez et un marqueur +1/+1 pour chaque autre créature verte que vous contrôlez.

{1}, retirez un marqueur +1/+1 d'Ulasht : Choisissez l'un ?
? Ulasht inflige 1 blessure à une créature ciblée.
? Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de Brûlebranche

{1}{R}{G}

Créature : centaure et shaman

R

À chaque fois qu'un joueur active une capacité qui n'est pas une capacité de mana, le Shamane de Brûlebranche inflige 1 blessure à ce joueur.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ulasht, la semence de haine

{2}{R}{G}

Créature légendaire : monstrosité et hydre

R

Ulasht, la Semence de Haine arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque autre créature rouge que vous contrôlez et un marqueur +1/+1 pour chaque autre créature verte que vous contrôlez.

{1}, retirez un marqueur +1/+1 d'Ulasht : Choisissez l'un ?
? Ulasht inflige 1 blessure à une créature ciblée.
? Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de lave

{R}

Rituel : arcane

C

La Pointe de lave inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de lave

{R}

Rituel : arcane

C

La Pointe de lave inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de lave

{R}

Rituel : arcane

C

La Pointe de lave inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de lave

{R}

Rituel : arcane

C

La Pointe de lave inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

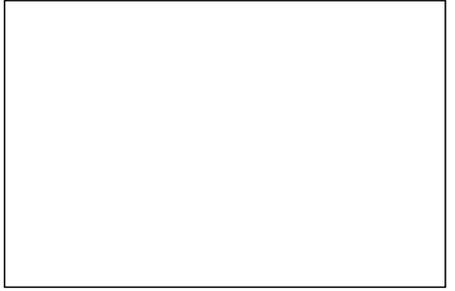


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

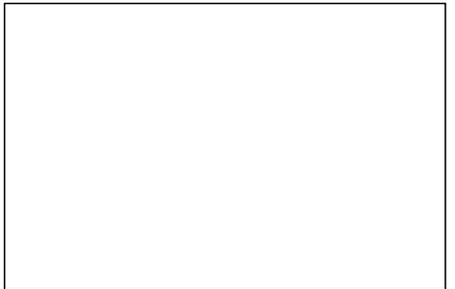


Terrain de base : forêt
{G}

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

C

{G}

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



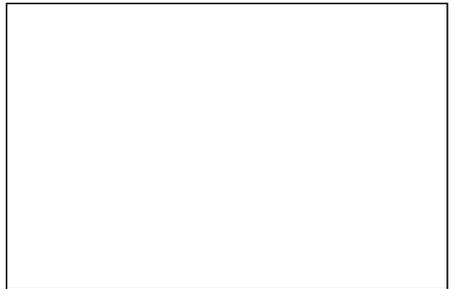
Terrain de base : forêt

C

{G}

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

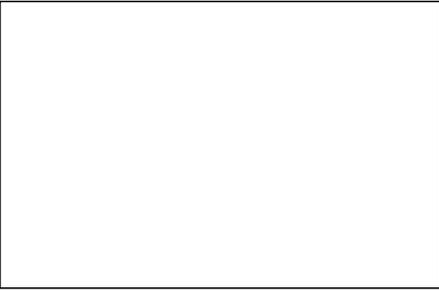


Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skarrg, les Fosses de rage



Terrain

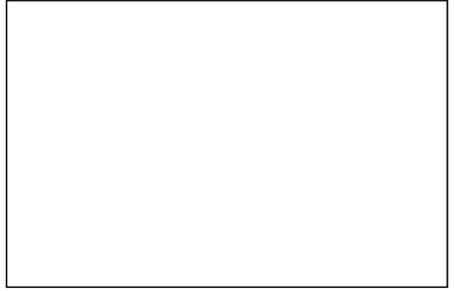
U

{T} : Ajoutez {C}.

{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skarrg, les Fosses de rage



Terrain

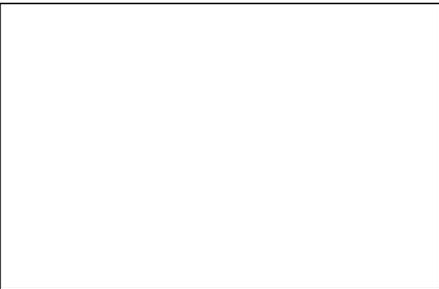
U

{T} : Ajoutez {C}.

{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skarrg, les Fosses de rage



Terrain

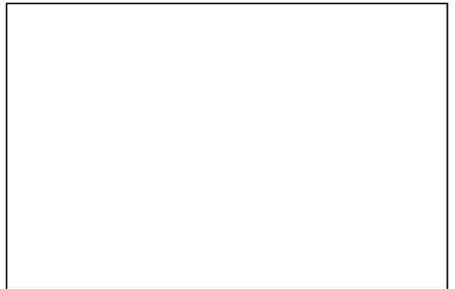
U

{T} : Ajoutez {C}.

{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skarrg, les Fosses de rage



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où le Terrain de prédilection 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

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où le Terrain de prédilection 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

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où le Terrain de prédilection 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

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où le Terrain de prédilection 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

