

Masticore à crinière tranchante {5}



Créature-artefact : masticore R

Initiative

Au début de votre entretien, sacrifiez la Masticore à crinière tranchante à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte.

Au début de votre étape de pioche, vous pouvez faire que la Masticore à crinière tranchante inflige 3 blessures à une créature ciblée.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agame pèlerin {G}



Créature : lézard C

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

Folie {0} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites ainsi, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masticore à crinière tranchante {5}



Créature-artefact : masticore R

Initiative

Au début de votre entretien, sacrifiez la Masticore à crinière tranchante à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte.

Au début de votre étape de pioche, vous pouvez faire que la Masticore à crinière tranchante inflige 3 blessures à une créature ciblée.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agame pèlerin {G}



Créature : lézard C

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

Folie {0} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites ainsi, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agame pèlerin

{G}



Créature : lézard

C

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

Folie {0} (Si vous vous défaussez de cette carte, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâtard sauvage

{1}{G}



Créature : chien de chasse

C

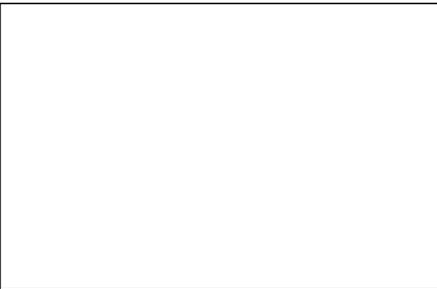
Défaussez-vous d'une carte : Le Bâtard sauvage gagne +1/+1 et devient de la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agame pèlerin

{G}



Créature : lézard

C

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

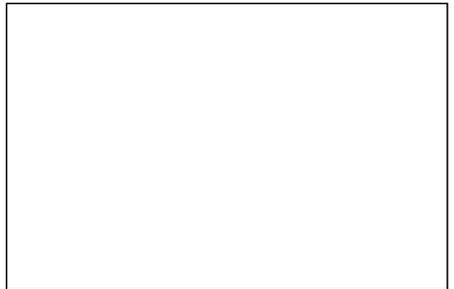
Folie {0} (Si vous vous défaussez de cette carte, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâtard sauvage

{1}{G}



Créature : chien de chasse

C

Défaussez-vous d'une carte : Le Bâtard sauvage gagne +1/+1 et devient de la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâtard sauvage {1}{G}



Créature : chien de chasse **C**

Défaussez-vous d'une carte : Le Bâtard sauvage gagne +1/+1 et devient de la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre arrogante {3}{G}{G}



Créature : guivre **U**

Piétinement
Folie {2}{G}

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâtard sauvage {1}{G}



Créature : chien de chasse **C**

Défaussez-vous d'une carte : Le Bâtard sauvage gagne +1/+1 et devient de la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre arrogante {3}{G}{G}



Créature : guivre **U**

Piétinement
Folie {2}{G}

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre arrogante {3}{G}{G}



Créature : guivre U
 Piétinement
 Folie {2}{G}

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mangouste agile {G}



Créature : mangouste C
 Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
 Seuil ? La Mangouste agile gagne +2/+2 tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre arrogante {3}{G}{G}



Créature : guivre U
 Piétinement
 Folie {2}{G}

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mangouste agile {G}



Créature : mangouste C
 Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
 Seuil ? La Mangouste agile gagne +2/+2 tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre téméraire {3}{R}{R}



Créature : guivre U

Piétinement

Folie {2}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites ainsi, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre téméraire {3}{R}{R}



Créature : guivre U

Piétinement

Folie {2}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites ainsi, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre téméraire {3}{R}{R}



Créature : guivre U

Piétinement

Folie {2}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites ainsi, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre téméraire {3}{R}{R}



Créature : guivre U

Piétinement

Folie {2}{R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites ainsi, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rugissement de la guivre

{6}{G}



Rituel

U

Créez un jeton de créature 6/6 verte Guivre.
Flashback {3}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rugissement de la guivre

{6}{G}



Rituel

U

Créez un jeton de créature 6/6 verte Guivre.
Flashback {3}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rugissement de la guivre

{6}{G}



Rituel

U

Créez un jeton de créature 6/6 verte Guivre.
Flashback {3}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rugissement de la guivre

{6}{G}



Rituel

U

Créez un jeton de créature 6/6 verte Guivre.
Flashback {3}{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
{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

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

Forêt

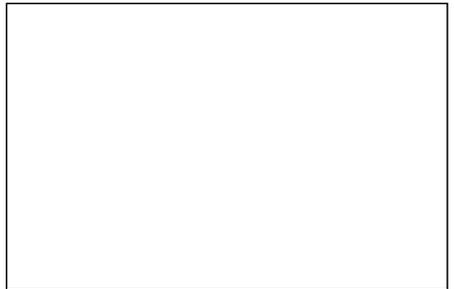


Terrain de base : forêt
{G}

C

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



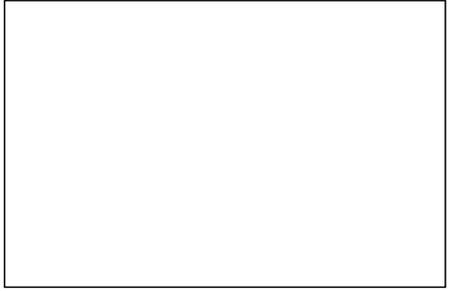
Terrain R

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

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

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

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

Choc {R}



Éphémère **C**
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc {R}



Éphémère **C**
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

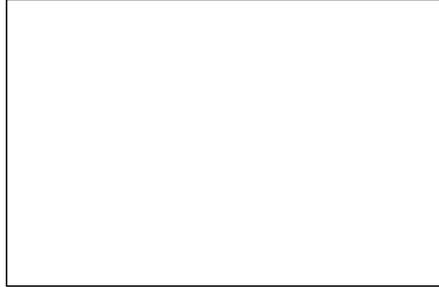
Choc {R}



Éphémère **C**
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc {R}



Éphémère **C**
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempérament fogueux

{1}{R}{R}

Éphémère

C

Le Tempérament fogueux inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Folie {R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempérament fogueux

{1}{R}{R}

Éphémère

C

Le Tempérament fogueux inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Folie {R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempérament fogueux

{1}{R}{R}

Éphémère

C

Le Tempérament fogueux inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Folie {R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempérament fogueux

{1}{R}{R}

Éphémère

C

Le Tempérament fogueux inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Folie {R} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

