

Banshee de Morkrut

{3}{B}{B}



Créature : esprit

U

Morbidité ? Quand la Banshee de Morkrut arrive sur le champ de bataille, si une créature est morte ce tour-ci, une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{3}{B}

Charançon de cervelle

C

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

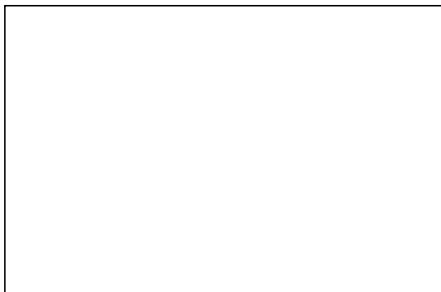
Sacrifiez le Charançon de cervelle : Le joueur ciblé se défausse de deux cartes. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banshee de Morkrut

{3}{B}{B}



Créature : esprit

U

Morbidité ? Quand la Banshee de Morkrut arrive sur le champ de bataille, si une créature est morte ce tour-ci, une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

U

Disciple de Griselbrand

{1}{B}



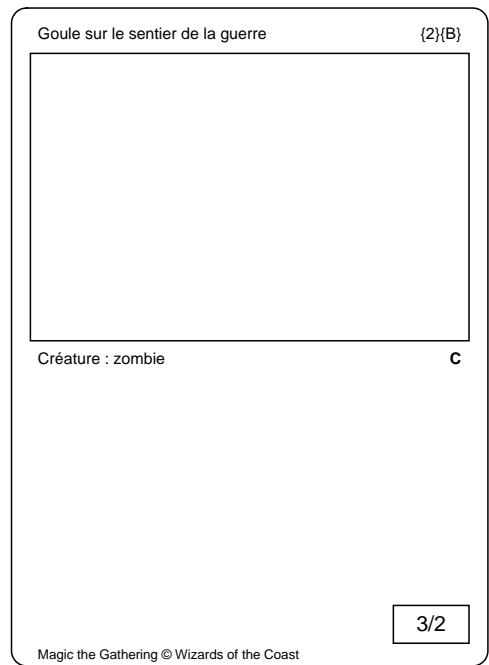
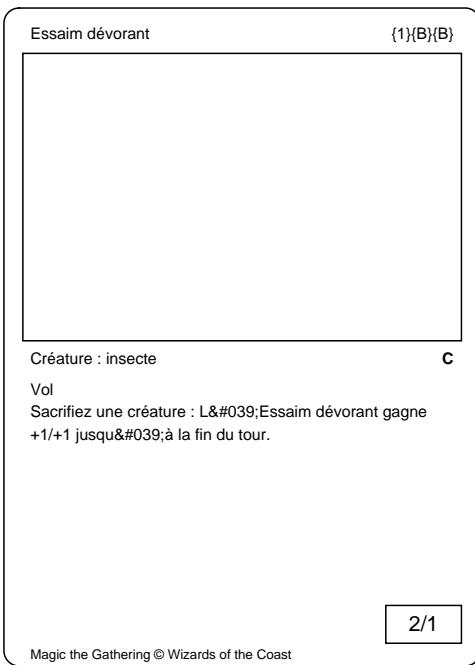
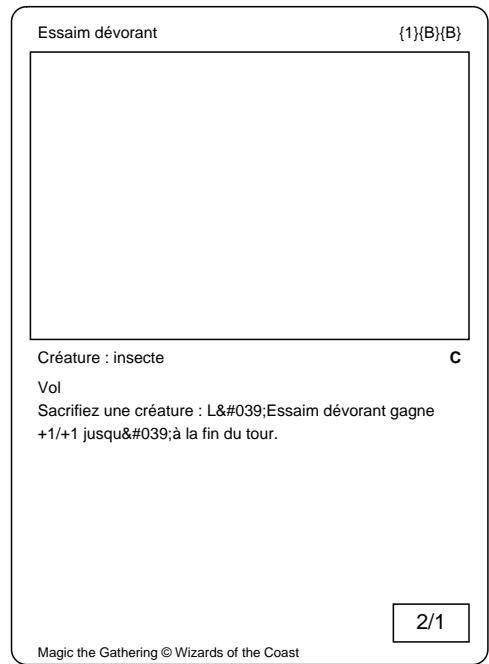
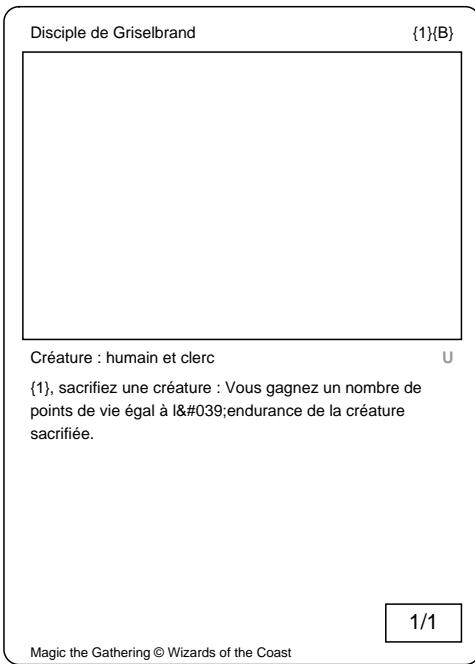
Créature : humain et clerc

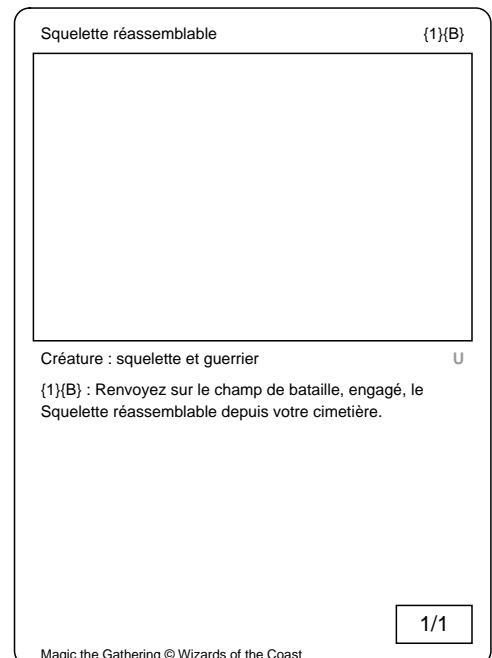
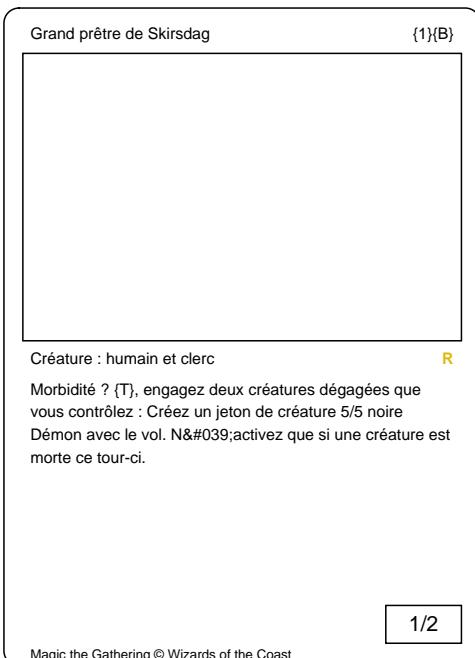
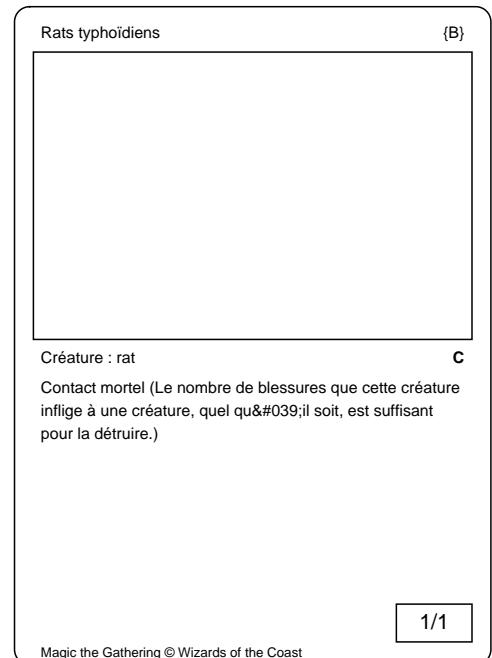
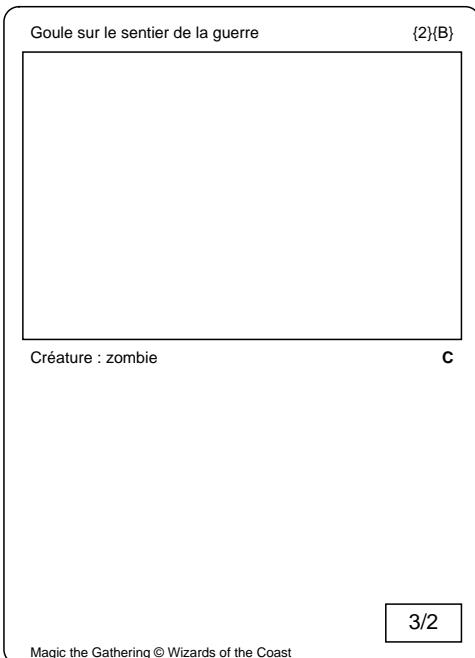
{1}, sacrifiez une créature : Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de la créature sacrifiée.

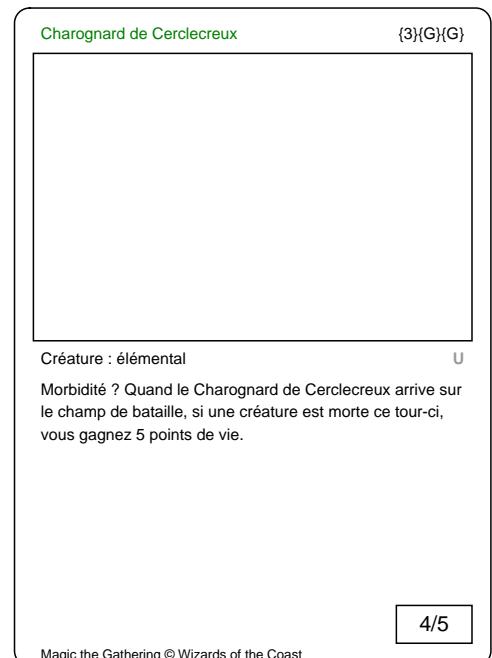
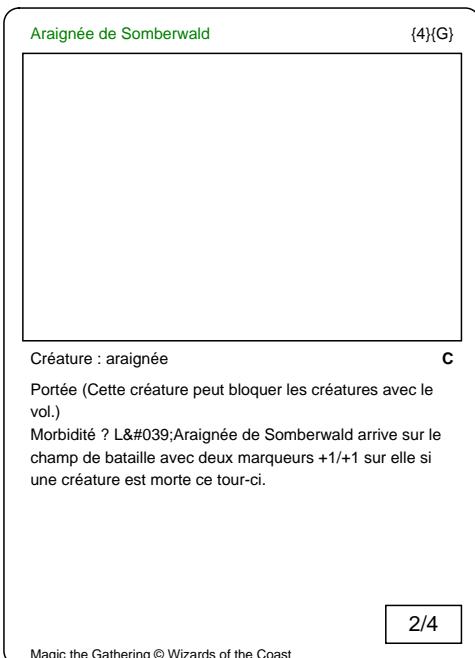
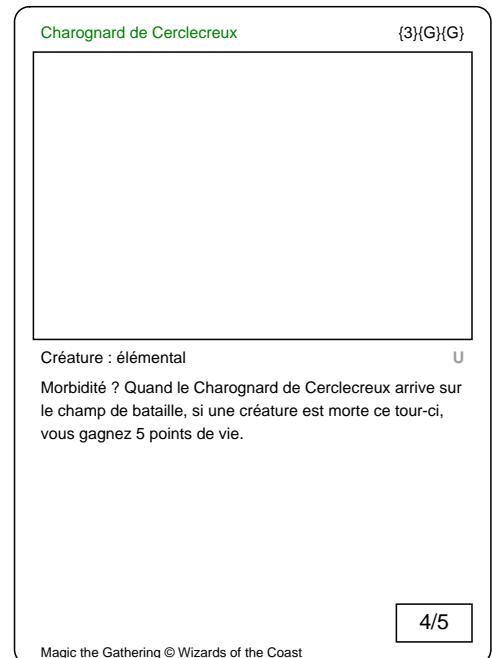
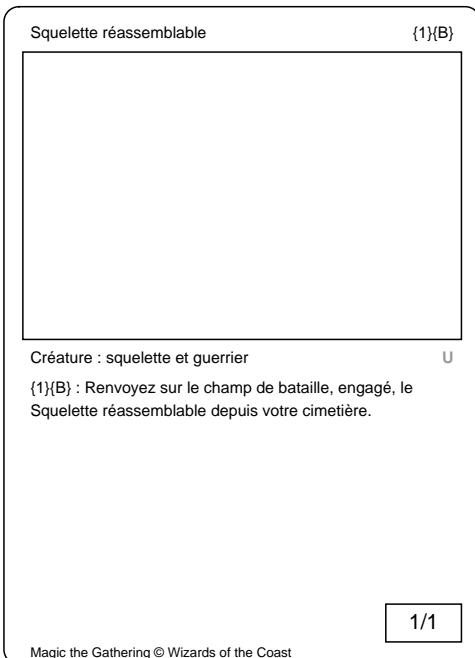
1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Limier des sylves

{3}{G}



Créature : humain et éclaireur

C

Morbidité ? Quand le Limier des sylves arrive sur le champ de bataille, si une créature est morte ce tour-ci, renvoyez une carte de créature choisie au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstruosité du moldgraf

{4}{G}{G}{G}



Créature : insecte

R

Piétinement

Quand la Monstruosité du moldgraf meurt, exilez-la, puis renvoyez sur le champ de bataille deux cartes de créature choisies au hasard depuis votre cimetière.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limier des sylves

{3}{G}



Créature : humain et éclaireur

C

Morbidité ? Quand le Limier des sylves arrive sur le champ de bataille, si une créature est morte ce tour-ci, renvoyez une carte de créature choisie au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

N?udebois

{2}{G}{G}



Créature : sylvin

U

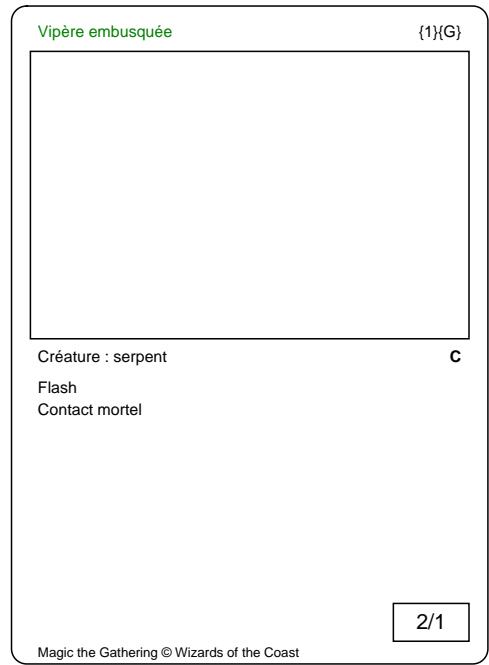
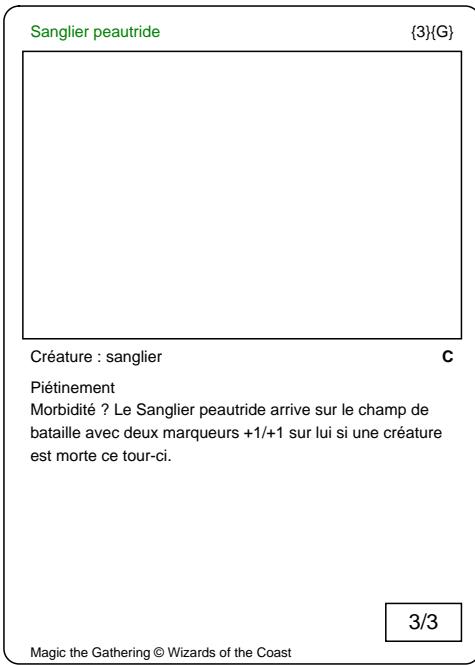
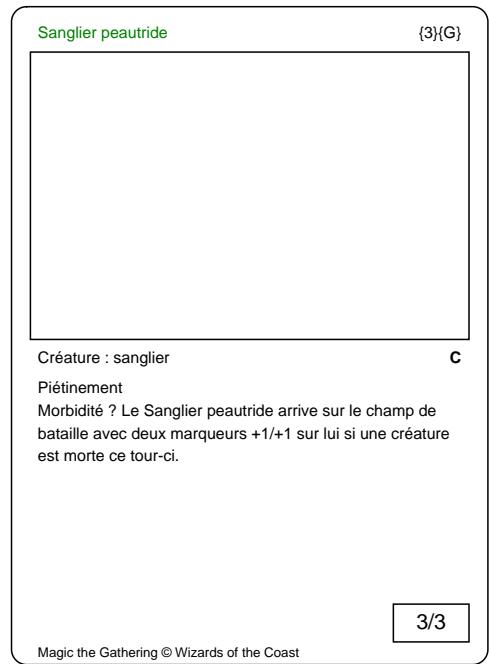
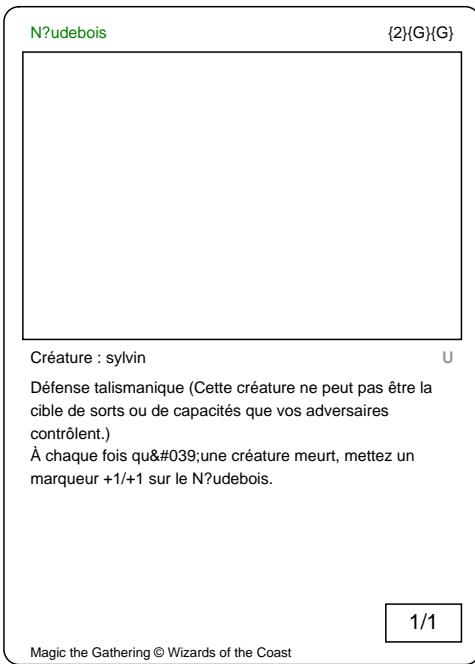
Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

À chaque fois qu'une créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le N?udebois.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Chasseur chassé

{G}

Rituel

Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faites un v?u !

{3}{G}

Rituel

Renvoyez deux cartes choisies au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veille de caravane

{G}

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.
Morbidité ? Vous pouvez mettre cette carte sur le champ de bataille à la place de la mettre dans votre main si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veille de caravane

{G}

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.
Morbidité ? Vous pouvez mettre cette carte sur le champ de bataille à la place de la mettre dans votre main si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



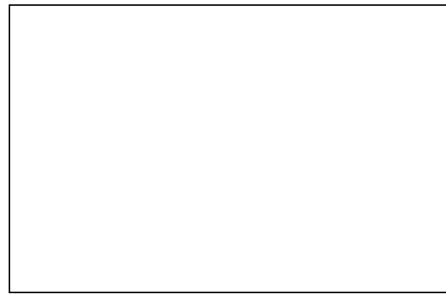
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



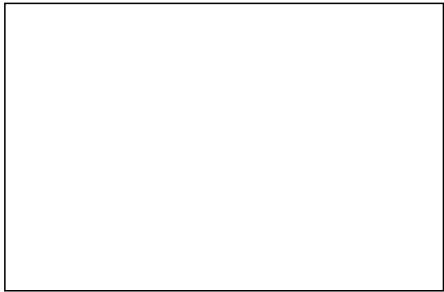
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



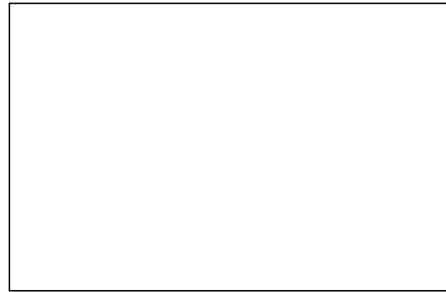
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



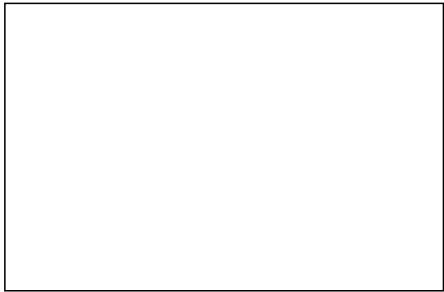
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



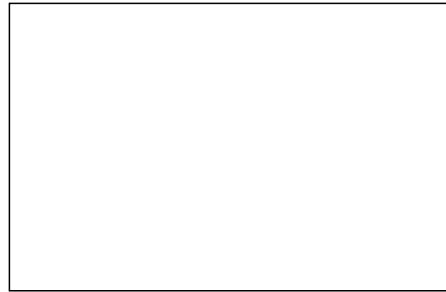
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



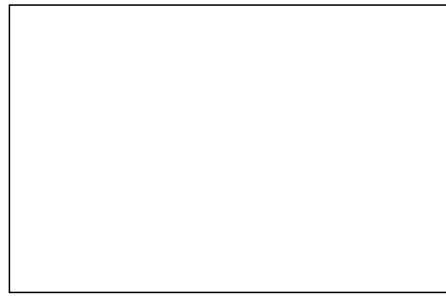
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



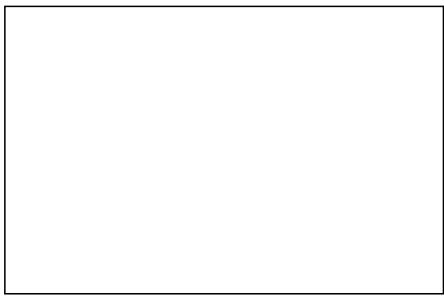
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



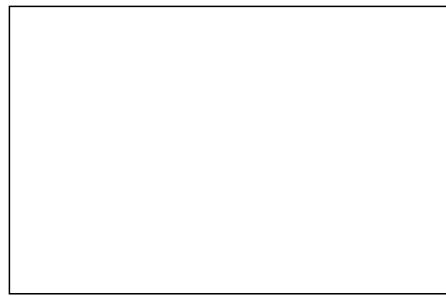
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

