Esprit du verger {2}{G}

Créature : esprit **C**

L'Esprit du verger ne peut pas être bloqué excepté par des créatures avec le vol ou la portée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist étrangleracine {G}{G}

Créature : esprit U

Célérité
Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit du verger {2}{G}

Créature : esprit **C**

L'Esprit du verger ne peut pas être bloqué excepté par des créatures avec le vol ou la portée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist étrangleracine {G}{G}

Créature : esprit U

Célérité
Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Louveteau {G}

Créature : loup **C**

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Louveteau {G}

Créature : loup **C**

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Louveteau {G}

Créature : loup **C**

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

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

Cultiste de Skirsdag {2}{R}{R}

Créature : humain et shamane U

{R}, {T}, sacrifiez une créature : La Cultiste de Skirsdag inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diables brûlegoudron {4}{R}

Créature : diable C

Quand les Diables brûlegoudron meurent, ils infligent 3 blessures à n'importe quelle cible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cultiste de Skirsdag {2}{R}{R}

Créature : humain et shamane U

{R}, {T}, sacrifiez une créature : La Cultiste de Skirsdag inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écorcheur des Liendefiel {5}{R}

Créature : diable R

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)
À chaque fois que l'Écorcheur des Liendefiel ou qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille depuis votre cimetière, cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire gobelin {R}

Créature : gobelin et shamane C

Quand l'Incendiaire gobelin meurt, vous pouvez faire qu'il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance-rage {5}{R}

Créature : humain et shamane U

À chaque fois qu'une autre créature meurt, le Lance-rage inflige 2 blessures au joueur ciblé.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire gobelin {R}

Créature : gobelin et shamane C

Quand l'Incendiaire gobelin meurt, vous pouvez faire qu'il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup brasec?ur {2}{R}

Créature : loup U

À chaque fois que le Loup brasec?ur attaque, les créatures que vous contrôlez acquièrent la menace jusqu'à la fin du tour.
Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup brasec?ur {2}{R}

Créature : loup U

À chaque fois que le Loup brasec?ur attaque, les créatures que vous contrôlez acquièrent la menace jusqu'à la fin du tour.
Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loups alezans {3}{R}

Créature : loup C

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loups alezans {3}{R}

Créature : loup C

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur de Prochelande {4}{R}

Créature : vampire et gredin C

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur de Prochelande {4}{R}

Créature : vampire et gredin **C**

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur chassé {G}

Rituel **C**

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

Pisteur de Prochelande {4}{R}

Créature : vampire et gredin **C**

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur chassé {G}

Rituel **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante {1}{G}

Rituel **C**

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

Envahissement {2}{G}{G}{G}

Rituel U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante {1}{G}

Rituel **C**

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

Secousse agressive {2}{R}

Rituel U

La Secousse agressive inflige 2 blessures à chaque créature sans le vol.
Flashback {4}{R}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secousse agressive {2}{R}

Rituel U

La Secousse agressive inflige 2 blessures à chaque créature sans le vol.
Flashback {4}{R}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

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

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

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

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

Espadon {3}

Artefact : équipement **U**

La créature équipée gagne +3/+0.
Équipement {3} ({3} : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet {1}{R}

Éphémère **C**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Le Jet inflige un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet {1}{R}

Éphémère C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Le Jet inflige un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faim sauvage {2}{G}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+0 et a le piétinement.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faim sauvage {2}{G}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+0 et a le piétinement.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résidus d'égout {4}{G}

Enchantement R

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur « boue » sur les Résidus d'égout, puis mettez sur le champ de bataille un jeton de créature verte Limon avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de marqueurs « boue » sur les Résidus d'égout ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast