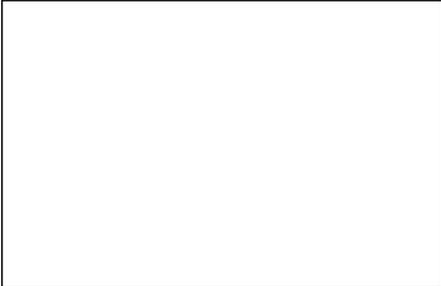


Araignée sentinelle {3}{G}{G} C

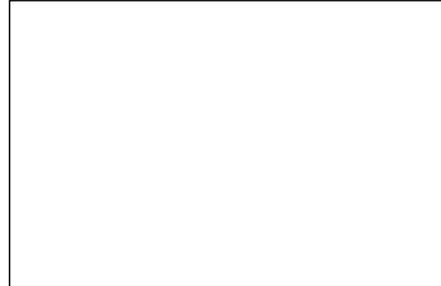


Créature : araignée
Vigilance, portée

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avaleur de Vastebois {5}{G} C

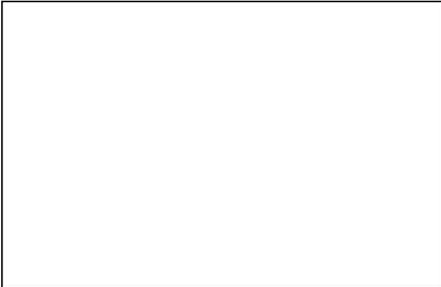


Créature : guivre

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avaleur de Vastebois {5}{G} C

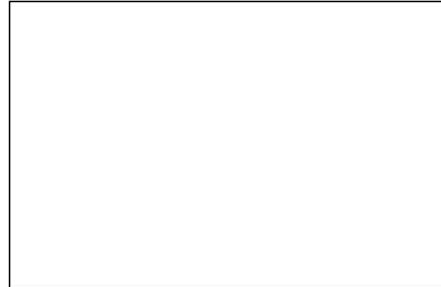


Créature : guivre

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth à piquants {3}{G} C



Créature : bête

Piétinement (Si cette créature attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth à piquants

{3}{G}



Créature : bête

C

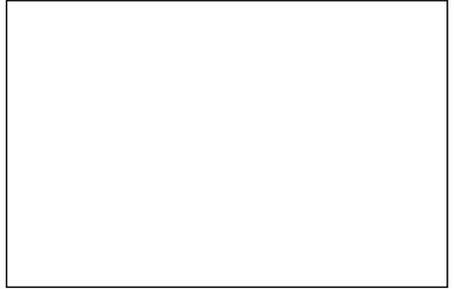
Piétinement (Si cette créature attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide

{3}{G}{G}



Créature : limon

U

Contact mortel

Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête de chasse primordiale

{3}{G}



Créature : bête

C

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

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de meute de Garruk

{4}{G}



Créature : bête

U

À chaque fois qu'une autre créature avec une force supérieure ou égale à 3 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de meute de Garruk

{4}{G}

Créature : bête

U

À chaque fois qu'une autre créature avec une force supérieure ou égale à 3 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coursier centaure

{2}{G}

Créature : centaure et guerrier

C

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coursier centaure

{2}{G}

Créature : centaure et guerrier

C

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille

{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille {G}



Créature : elfe et druide C
 {T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre de Valsoir {5}{G}{G}



Créature : guivre U
 Piétinement (Si cette créature attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille {G}



Créature : elfe et druide C
 {T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre de Valsoir {5}{G}{G}



Créature : guivre U
 Piétinement (Si cette créature attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mageforce de Yeva

{2}{G}

Créature : elfe et shaman

C

Quand le Mageforce de Yeva arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

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

Recluse mortelle

{1}{G}

Créature : araignée

C

Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueuse de bête de la Mwônvouli

{1}{G}{G}

Créature : humain et éclaireur

U

Quand la Traqueuse de bête de la Mwônvouli arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec le contact mortel, la défense talismanique, la portée ou le piétinement et révélez-la. Mélangez et mettez cette carte au-dessus.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yevea, héraut de la Nature

{2}{G}{G}

Créature légendaire : elfe et shaman

R

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Vous pouvez lancer des cartes de créature vertes comme si elles avaient le flash.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain d'essence

{4}{B}

Rituel

C

Le Drain d'essence inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain d'essence

{4}{B}

Rituel

C

Le Drain d'essence inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reviviscence

{4}{B}

Rituel

U

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Cette créature est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourgeoisement fongoïde

{3}{G}



Rituel

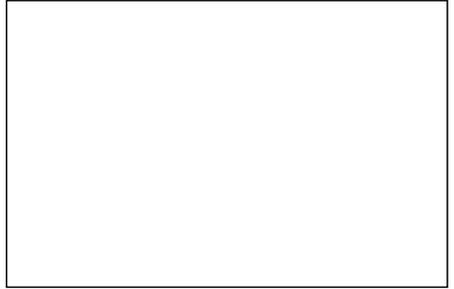
U

Créez X jetons de créature 1/1 verte Saprobionte, X étant la plus grand force parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin du ranger

{3}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de forêt, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur chassé

{G}



Rituel

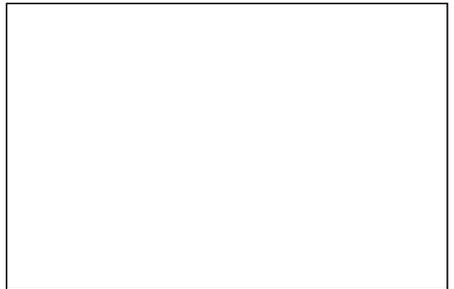
C

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

Chemin du ranger

{3}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de forêt, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauagerie prédatrice

{3}{G}{G}

Rituel

U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 jusqu'à la fin du tour. Chaque créature que vos adversaires contrôlent bloque 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

Étendues sauvages en évolution

Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :
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

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

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



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

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

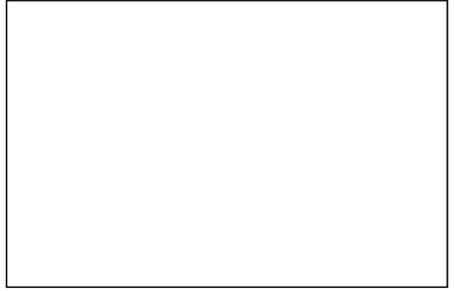
C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau de Kalonie

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a le piétinement. (Si elle attribue suffisamment de blessures de combat à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle attribue le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée si elle est verte.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

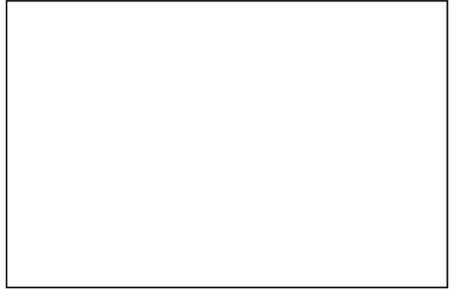
C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécution publique

{5}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

Chaque autre créature que ce joueur contrôle gagnent -2/-0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécution publique

{5}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.
Chaque autre créature que ce joueur contrôle gagnent -2/-0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau paralysant

{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne -1/-1 et ne peut pas bloquer.

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

Ranc?ur

{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.
Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

