Esprit maudit {3}{B}

Créature : esprit **C**

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

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transporteur de cadavres {1}{B}

Créature : humain et gredin **C**

{2}{B}, sacrifiez le Transporteur de cadavres : Renvoyez une autre carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit maudit {3}{B}

Créature : esprit **C**

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

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agame des souches {2}{G}

Créature : lézard **C**

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agame des souches {2}{G}

Créature : lézard **C**

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alpha de la meute de bruyère {3}{G}

Créature : loup U

Flash
Quand l'Alpha de la meute de bruyère arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alpha de la meute de bruyère {3}{G}

Créature : loup U

Flash
Quand l'Alpha de la meute de bruyère arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée géante {3}{G}

Créature : araignée **C**

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée géante {3}{G}

Créature : araignée **C**

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth grondant {2}{G}{G}

Créature : bête **C**

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth grondant {2}{G}{G}

Créature : bête **C**

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth né des bois {3}{G}{G}

Créature : élémental **U**

Tant que vous contrôlez au moins huit terrains, le Béhémoth né des bois gagne +4/+4 et a le piétinement.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth né des bois {3}{G}{G}

Créature : élémental U

Tant que vous contrôlez au moins huit terrains, le Béhémoth né des bois gagne +4/+4 et a le piétinement.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}

Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horde de Garruk {5}{G}{G}

Créature : bête R

Piétinement
Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Vous pouvez lancer des sorts de créature depuis le dessus de votre bibliothèque.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Partisan de la bête {2}{G}

Créature : elfe et shamane C

Au début de votre étape de fin, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature Bête ciblée que vous contrôlez.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Sanglier moucheté {2}{G}

Créature : sanglier **C**

Sacrifiez le Sanglier moucheté : Vous gagnez 4 points de vie.

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

Sanglier moucheté {2}{G}

Créature : sanglier **C**

Sacrifiez le Sanglier moucheté : Vous gagnez 4 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrocorne kalonien {G}{G}

Créature : bête U

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pourrissement cérébral {2}{B}

Rituel C

Le joueur ciblé se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrocorne kalonien {G}{G}

Créature : bête U

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agrandir {3}{G}{G}

Rituel U

Une créature ciblée gagne +7/+7 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. Elle doit être bloquée ce tour-ci si possible.

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

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

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

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

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

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

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton du magus sauvage {3}

Artefact U

À chaque fois que vous lancez un sort vert ou qu'une forêt arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole de poison {1}

Artefact U

{1}, sacrifiez la Fiole de poison : Une créature ciblée acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour. (Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole de poison {1}

Artefact U

{1}, sacrifiez la Fiole de poison : Une créature ciblée acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour. (Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillard {G}

Éphémère C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque {G}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tomber à pic {1}{G}

Éphémère **C**

Détruisez une créature avec le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque {G}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dans les terres sauvages {3}{G}

Enchantement **R**

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast