Esprit maudit	{3}{B}	Transporteur de cadavres	{1}{B}
Créature : esprit	С	Créature : humain et gredin	С
Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatu		{2}{B}, sacrifiez le Transporteur de cadavres : Renvoy une autre carte de créature ciblée de votre cimetière	
partagent une couleur avec elle.)	ies qui	votre main.	uaiis
Г	3/2		2/1
Maria de Calacia CWC and a CUI a Const	3/2		2/ 1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

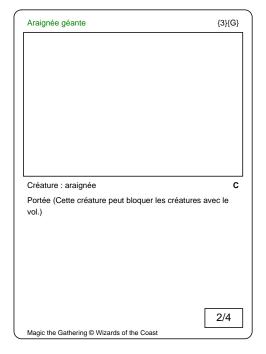
Esprit maudit	{3}{B}
Créature : esprit	С
Intimidation (Cette créature ne peut pas être b	oloquée
excepté par des créatures-artefacts et/ou des	créatures qui
partagent une couleur avec elle.)	
	2/2
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

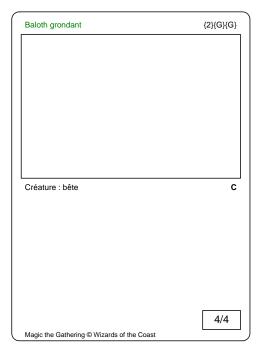
Agame des souches	{2}{G}
Créature : lézard	С
{1}{G}: L'Agame des souches gagne + tour. N'activez qu'une seule fois par tou	
	2/2
	2/2

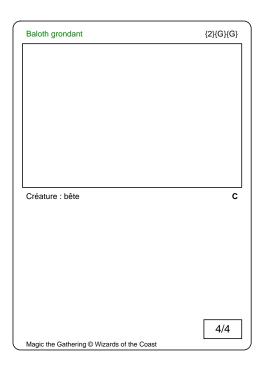
Agame des souches	{2}{G}	Alpha de la meute de bruyère	{3}{G}
Créature : lézard	С	Créature : loup	U
{1}{G}: L'Agame des souches gagne +2/+2 jut tour. N'activez qu'une seule fois par tour.	squ'à la fin du	Flash Quand l'Alpha de la meute de bruyère arrive de bataille, une créature ciblée gagne +2/+2 du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3

Alpha de la meute de bruyère	{3}{G}
Créature : loup	U
Flash	
Quand l'Alpha de la meute de bruyère arriv	
de bataille, une créature ciblée gagne +2/4 du tour.	-2 jusqu'à la fin
dd todi.	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

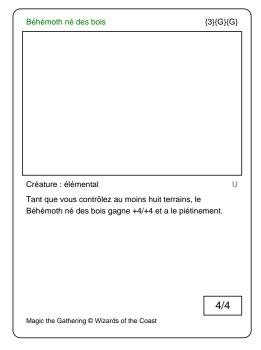
Araignée géante	{3}{G}
Créature : araignée	C
Portée (Cette créature peut bloque vol.)	r les créatures avec le

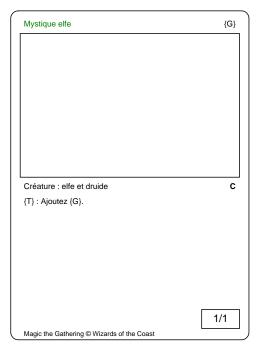






Béhémoth né des bois	{3}{G}{G}
Créature : élémental	U
Tant que vous contrôlez au moins huit Béhémoth né des bois gagne +4/+4 e	
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





Horde de Garruk

(5)(G)(G)

Créature : bête R

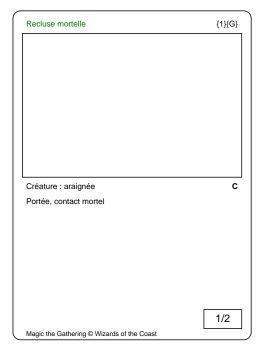
Piétinement
Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Vous pouvez lancer des sorts de créature depuis le dessus de votre bibliothèque.

Partisan de la bête

(2){G}

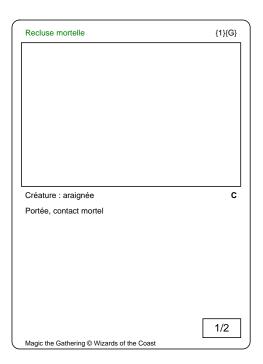
Créature : elfe et shamane
C
Au début de votre étape de fin, mettez un marqueur +1/+1
sur une créature Bête ciblée que vous contrôlez.



Sanglier moucheté {2}{G}

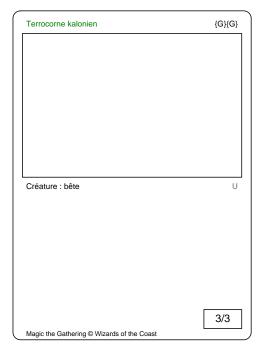
Créature : sanglier C
Sacrifiez le Sanglier moucheté : Vous gagnez 4 points de vie.

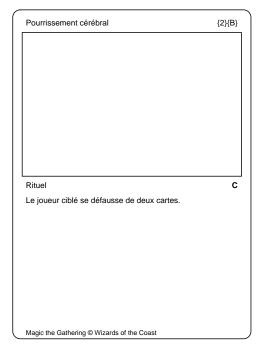
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

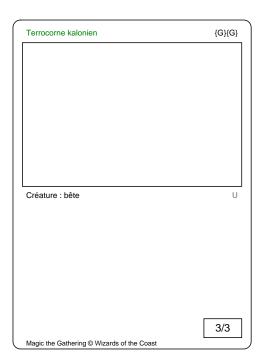


Sanglier moucheté {2}{G}

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







Rituel

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

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Forêt	Marais
Terrain de base : forêt C	Terrain de base : marais C
(G)	(B)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais	Bâton du magus sauvage	3}
Terrain de base : marais C	Artefact	U
(B)	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	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	

Marais	
Will all a second and a second	
Terrain de base : marais	С
{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 non de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il so	
est suffisant pour la détruire.)	,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fiole de poison	{1}			Lame du destin	{1}{B}
			Į		
Artefact	U			Éphémère	U
{1}, sacrifiez la Fiole de poison : Une créature ciblée acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour. (Le nomb de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)				Détruisez une créature non-noire ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J		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	
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraie infligées ce tour-ci.	
•	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Croissance gigantesque	{G}	Tomber à pic	{1}{G}
Éphémère		Éphémère	С
Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.		Détruisez une créature avec le vol ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Croissance gigantesque	{G}
Éphémère	С
Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.	
3.3	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dans les terres sauvages	{3}{G}
Enchantement	R
Au début de votre entretien, regardez la carte du de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, vou pouvez la mettre sur le champ de bataille.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

