Captif mordu par le loup {G}

Créature : humain et loup-garou R

{1}{G} : Le Captif mordu par le loup gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Captif mordu par le loup.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Captif mordu par le loup {G}

Créature : humain et loup-garou R

{1}{G} : Le Captif mordu par le loup gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Captif mordu par le loup.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Captif mordu par le loup {G}

Créature : humain et loup-garou R

{1}{G} : Le Captif mordu par le loup gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Captif mordu par le loup.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Captif mordu par le loup {G}

Créature : humain et loup-garou R

{1}{G} : Le Captif mordu par le loup gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Captif mordu par le loup.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen aux lauriers {2}{G}

Créature : humain et conseiller R

{3}{G} : Une créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

2/3

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

Doyen aux lauriers {2}{G}

Créature : humain et conseiller R

{3}{G} : Une créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

2/3

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

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

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

Elfe de la charmille {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

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

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

Hydre primordiale {X}{G}{G}

Créature : hydre M

L'Hydre primordiale arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.
Au début de votre entretien, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Hydre primordiale.
L'Hydre primordiale a le piétinement tant qu'elle a au moins dix marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

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

Hydre primordiale {X}{G}{G}

Créature : hydre M

L'Hydre primordiale arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.
Au début de votre entretien, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Hydre primordiale.
L'Hydre primordiale a le piétinement tant qu'elle a au moins dix marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre primordiale {X}{G}{G}

Créature : hydre M

L'Hydre primordiale arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.
Au début de votre entretien, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Hydre primordiale.
L'Hydre primordiale a le piétinement tant qu'elle a au moins dix marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon prédateur {G}{G}{G}

Créature : limon R

Indestructible
À chaque fois que le Limon prédateur attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.
À chaque fois qu'une créature blessée par le Limon prédateur ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Limon prédateur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre primordiale {X}{G}{G}

Créature : hydre M

L'Hydre primordiale arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.
Au début de votre entretien, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Hydre primordiale.
L'Hydre primordiale a le piétinement tant qu'elle a au moins dix marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon prédateur {G}{G}{G}

Créature : limon R

Indestructible
À chaque fois que le Limon prédateur attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.
À chaque fois qu'une créature blessée par le Limon prédateur ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Limon prédateur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon prédateur {G}{G}{G}

Créature : limon R

Indestructible
À chaque fois que le Limon prédateur attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.
À chaque fois qu'une créature blessée par le Limon prédateur ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Limon prédateur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup des halliers sombres {1}{G}

Créature : loup C

{2}{G} : Le Loup des halliers sombres 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

Limon prédateur {G}{G}{G}

Créature : limon R

Indestructible
À chaque fois que le Limon prédateur attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.
À chaque fois qu'une créature blessée par le Limon prédateur ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Limon prédateur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup des halliers sombres {1}{G}

Créature : loup C

{2}{G} : Le Loup des halliers sombres 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

Loup des halliers sombres {1}{G}

Créature : loup **C**

{2}{G} : Le Loup des halliers sombres 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

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

Loup des halliers sombres {1}{G}

Créature : loup **C**

{2}{G} : Le Loup des halliers sombres 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

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

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

Vengeur wolfir {1}{G}{G}

Créature : loup et guerrier U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
{1}{G} : Régénérez le Vengeur wolfir.

3/3

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

Vengeur wolfir {1}{G}{G}

Créature : loup et guerrier U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
{1}{G} : Régénérez le Vengeur wolfir.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeur wolfir {1}{G}{G}

Créature : loup et guerrier U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
{1}{G} : Régénérez le Vengeur wolfir.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampetête {BG}

Créature : plante et zombie U

Récupération {0} ({0}, exilez cette carte de votre cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeur wolfir {1}{G}{G}

Créature : loup et guerrier U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
{1}{G} : Régénérez le Vengeur wolfir.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampetête {BG}

Créature : plante et zombie U

Récupération {0} ({0}, exilez cette carte de votre cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/1

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

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

Croissance gigantesque {G}

Éphémère **C**

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

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

Croissance gigantesque {G}

Éphémère **C**

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

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

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

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

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

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

Dryade de Somberwald {1}{G}

Créature : dryade C

Traversée des forêts (Cette créature est imblocable tant que le joueur défenseur contrôle au moins une forêt.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dryade de Somberwald {1}{G}

Créature : dryade **C**

Traversée des forêts (Cette créature est imblocable tant que le joueur défenseur contrôle au moins une forêt.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dryade de Somberwald {1}{G}

Créature : dryade **C**

Traversée des forêts (Cette créature est imblocable tant que le joueur défenseur contrôle au moins une forêt.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dryade de Somberwald {1}{G}

Créature : dryade **C**

Traversée des forêts (Cette créature est imblocable tant que le joueur défenseur contrôle au moins une forêt.)

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

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

Recluse mortelle {1}{G}

Créature : araignée **C**

Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revendeur de belladone {1}{G}

Créature : humain et druide **C**

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)
Tant que le Revendeur de belladone est associé à une autre créature, les deux créatures ont le contact mortel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revendeur de belladone {1}{G}

Créature : humain et druide **C**

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)
Tant que le Revendeur de belladone est associé à une autre créature, les deux créatures ont le contact mortel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revendeur de belladone {1}{G}

Créature : humain et druide **C**

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)
Tant que le Revendeur de belladone est associé à une autre créature, les deux créatures ont le contact mortel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revendeur de belladone {1}{G}

Créature : humain et druide **C**

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)
Tant que le Revendeur de belladone est associé à une autre créature, les deux créatures ont le contact mortel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast