

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

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

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

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

Loup sacré {2}{G}



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

3/1

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

Loup sacré {2}{G}



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

3/1

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

Rhinocéros dosderoc {4}{G}



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

3/4

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

Rhinocéros dosderoc {4}{G}



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

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhinocéros dosderoc

{4}{G}



Créature : rhinocéros

C

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

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scorpion des laïches

{G}



Créature : scorpion

C

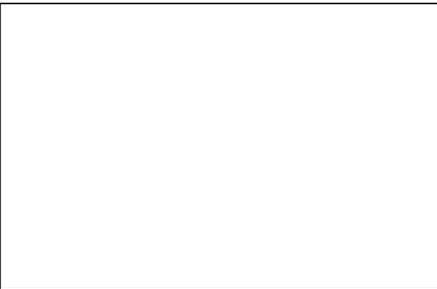
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhinocéros dosderoc

{4}{G}



Créature : rhinocéros

C

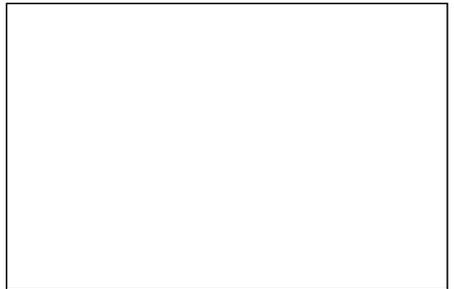
Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scorpion des laïches

{G}



Créature : scorpion

C

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scorpion des laïches {G}



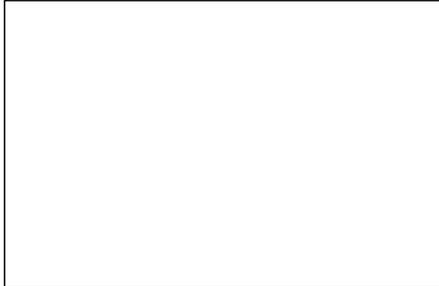
Créature : scorpion **C**

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère embusquée {1}{G}



Créature : serpent **C**

Flash

Contact mortel

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scorpion des laïches {G}



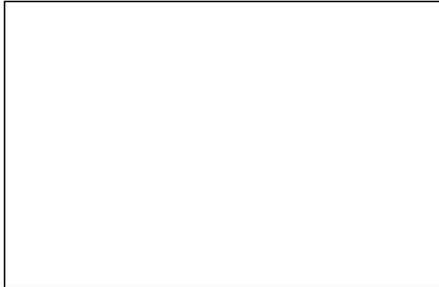
Créature : scorpion **C**

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère embusquée {1}{G}



Créature : serpent **C**

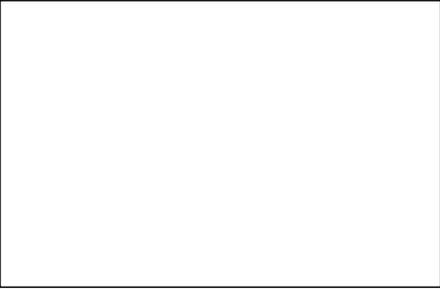
Flash

Contact mortel

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère embusquée {1}{G}

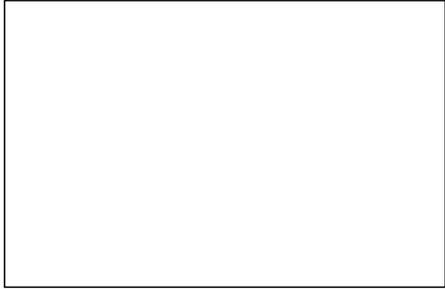


Créature : serpent C
Flash
Contact mortel

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

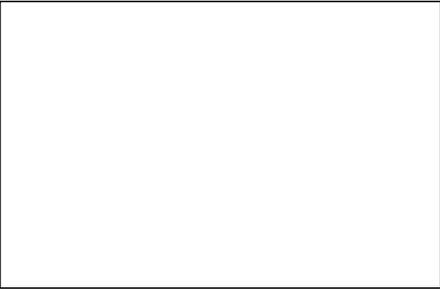
Forêt



Terrain de base : forêt C
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère embusquée {1}{G}

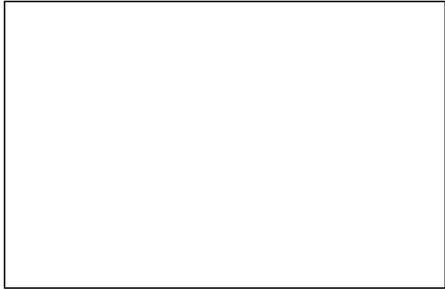


Créature : serpent C
Flash
Contact mortel

2/1

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

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

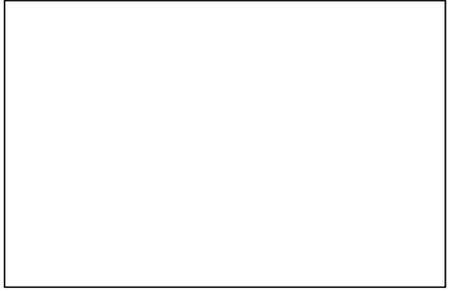


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

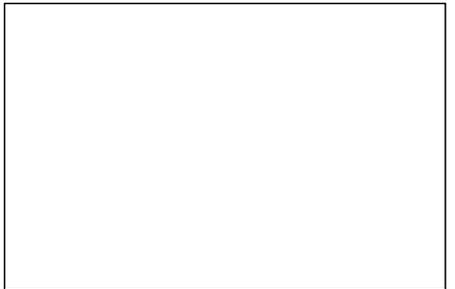


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



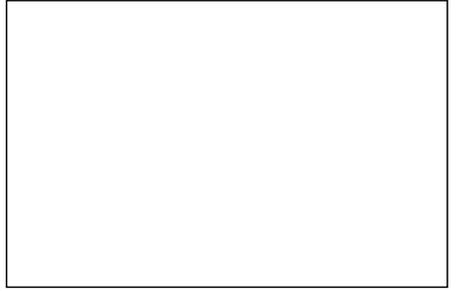
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



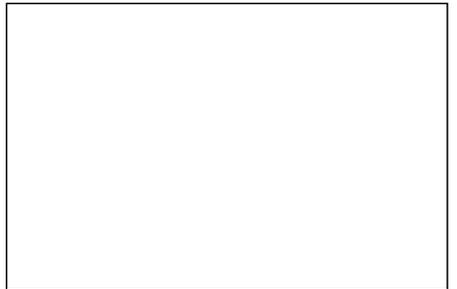
Terrain de base : montagne

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

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
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



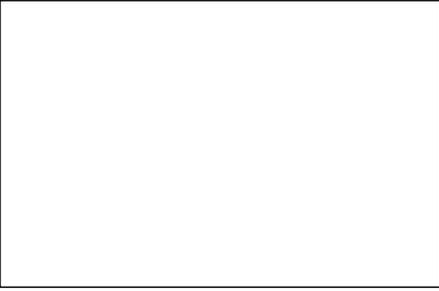
Terrain de base : montagne
{R}

C

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

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 titanesque

{1}{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance titanesque

{1}{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance titanesque

{1}{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance titanesque

{1}{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinération

{1}{R}



Éphémère

C

L'Incinération inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinération

{1}{R}



Éphémère

C

L'Incinération inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinération

{1}{R}



Éphémère

C

L'Incinération inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinération

{1}{R}



Éphémère

C

L'Incinération inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

