

Ronge-os suire {B}



Créature : ondin et gremlin C

{T} : Un joueur ciblé exile une carte de son cimetière.
À chaque fois que vous lancez un sort noir, vous pouvez dégager le Ronge-os suire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen aux rameaux d'osier {3}{G}



Créature : sylvin et shamane C

Le Doyen aux rameaux d'osier arrive sur le champ de bataille avec un marqueur -1/-1 sur lui.
{G}, retirez un marqueur -1/-1 du Doyen aux rameaux d'osier : Détruisez un artefact ou un enchantement ciblé.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ronge-os suire {B}



Créature : ondin et gremlin C

{T} : Un joueur ciblé exile une carte de son cimetière.
À chaque fois que vous lancez un sort noir, vous pouvez dégager le Ronge-os suire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen aux rameaux d'osier {3}{G}



Créature : sylvin et shamane C

Le Doyen aux rameaux d'osier arrive sur le champ de bataille avec un marqueur -1/-1 sur lui.
{G}, retirez un marqueur -1/-1 du Doyen aux rameaux d'osier : Détruisez un artefact ou un enchantement ciblé.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor impérieux

{5}{G}



Créature : géant et guerrier

U

Les créatures vertes que vous contrôlez ont le piétinement.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage des haies mégère

{2}{BG}



Créature : mégère et shaman

U

Quand le Mage des haies mégère arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux marais, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé se défausse d'une carte.
Quand le Mage des haies mégère arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux forêts, vous pouvez mettre une carte ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor impérieux

{5}{G}



Créature : géant et guerrier

U

Les créatures vertes que vous contrôlez ont le piétinement.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage des haies mégère

{2}{BG}



Créature : mégère et shaman

U

Quand le Mage des haies mégère arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux marais, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé se défausse d'une carte.
Quand le Mage des haies mégère arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux forêts, vous pouvez mettre une carte ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mégère pisteuse {BG}{BG}{BG}



Créature : mégère U
Traversée des marais, traversée des forêts

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mégère profanatrice {2}{BG}{BG}



Créature : mégère C
Quand la Mégère profanatrice arrive sur le champ de bataille, renvoyez dans votre main la carte de créature de votre cimetière avec la force la plus élevée. Si au moins deux cartes partagent la force la plus élevée, vous choisissez l'une d'elles.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mégère pisteuse {BG}{BG}{BG}



Créature : mégère U
Traversée des marais, traversée des forêts

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mégère profanatrice {2}{BG}{BG}



Créature : mégère C
Quand la Mégère profanatrice arrive sur le champ de bataille, renvoyez dans votre main la carte de créature de votre cimetière avec la force la plus élevée. Si au moins deux cartes partagent la force la plus élevée, vous choisissez l'une d'elles.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique guetteur du bois

{1}{BG}



Créature : changeforme

C

À chaque fois que vous lancez un sort qui est à la fois noir et vert, le Mimique guetteur du bois a une force et une endurance de base de 4/5 jusqu'à la fin du tour et acquiert la flétrissure jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique guetteur du bois

{1}{BG}



Créature : changeforme

C

À chaque fois que vous lancez un sort qui est à la fois noir et vert, le Mimique guetteur du bois a une force et une endurance de base de 4/5 jusqu'à la fin du tour et acquiert la flétrissure jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique guetteur du bois

{1}{BG}



Créature : changeforme

C

À chaque fois que vous lancez un sort qui est à la fois noir et vert, le Mimique guetteur du bois a une force et une endurance de base de 4/5 jusqu'à la fin du tour et acquiert la flétrissure jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort béante

{4}{BG}{BG}{BG}



Créature : élémental

R

Piétinement

Au début de votre entretien, sacrifiez une créature. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de Grincebois

{1}{BG}{BG}{BG}



Créature : horreur

R

Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.

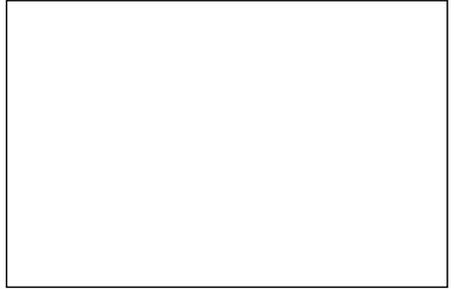
Au début de votre entretien, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 noire et verte Ver.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piquépîne

{2}{BG}



Créature : bête

U

{BG}, retirez un marqueur -1/-1 d'une créature que vous contrôlez : Le Piquépîne gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piquépîne

{2}{BG}



Créature : bête

U

{BG}, retirez un marqueur -1/-1 d'une créature que vous contrôlez : Le Piquépîne gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progéniture délétère

{3}{BG}



Créature : élémental

U

La Progéniture délétère arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs -1/-1 sur elle.

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

À chaque fois que vous lancez un sort noir, retirez un marqueur -1/-1 de la Progéniture délétère.

À chaque fois que vous lancez un sort vert, retirez un marqueur -1/-1 de la Progéniture délétère.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progéniture délétere

{3}{BG}



Créature : élémental

U

La Progéniture délétere arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs -1/-1 sur elle.

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

À chaque fois que vous lancez un sort noir, retirez un marqueur -1/-1 de la Progéniture délétere.

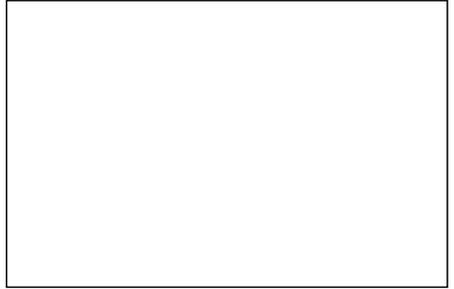
À chaque fois que vous lancez un sort vert, retirez un marqueur -1/-1 de la Progéniture délétere.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trove arrachegriffe

{2}{BG}



Créature : troll

C

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

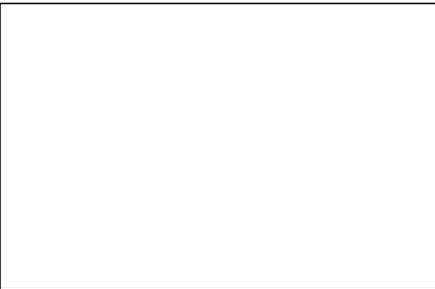
Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trove arrachegriffe

{2}{BG}



Créature : troll

C

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

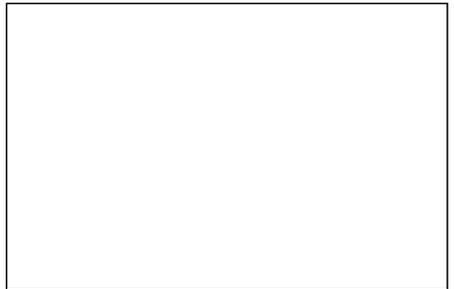
Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trove arrachegriffe

{2}{BG}



Créature : troll

C

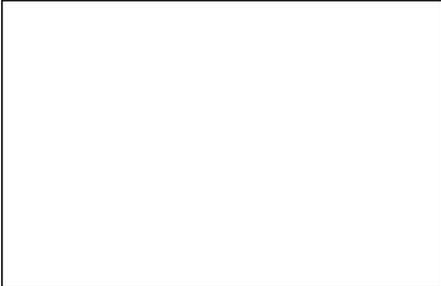
Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

Persistance (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.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trowe odieux {BG}

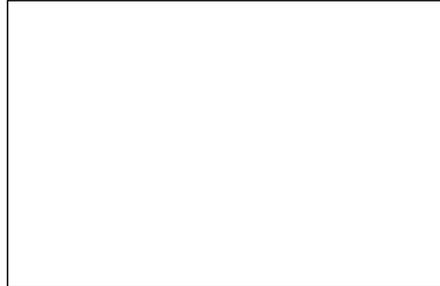


Créature : troll C
{1}{BG} : Régénérez le Trowe odieux.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trowe odieux {BG}

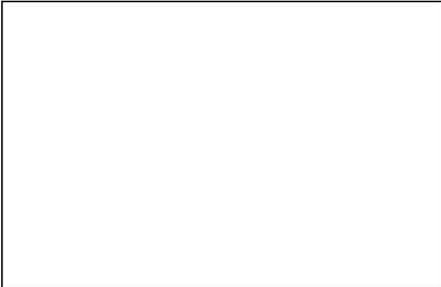


Créature : troll C
{1}{BG} : Régénérez le Trowe odieux.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trowe odieux {BG}

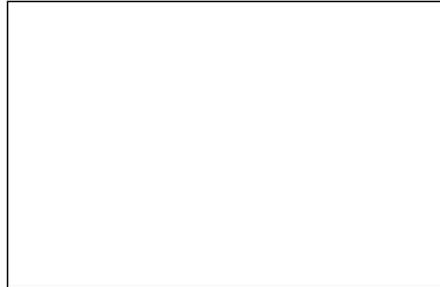


Créature : troll C
{1}{BG} : Régénérez le Trowe odieux.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fenaison de l'âme {1}{B}



Rituel C
Détruisez une créature non-verte ciblée. Son contrôleur perd 3 points de vie si vous avez lancé un autre sort noir ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fenaison de l'âme

{1}{B}



Rituel

C

Détruisez une créature non-verte ciblée. Son contrôleur perd 3 points de vie si vous avez lancé un autre sort noir ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conception sauvage

{3}{G}{G}



Rituel

U

Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphonner la vie

{1}{B}{B}



Rituel

C

Le joueur ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

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

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

C

{G}

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
{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
{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



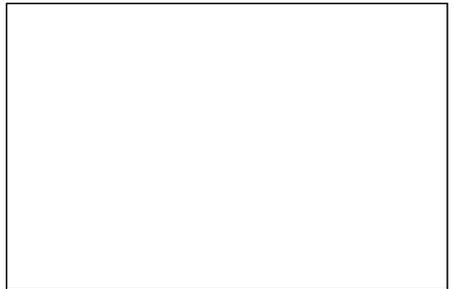
Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux viridescents

{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée devient verte et gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux viridescents

{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée devient verte et gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de la déité

{4}{BG}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est noire, elle gagne +1/+1 et elle a le contact mortel.

Tant que la créature enchantée est verte, elle gagne +1/+1 et toutes les créatures capables de la bloquer le font.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif chancrelleuse

{3}{BG}

Éphémère

U

Si {B} a été dépensé pour lancer ce sort, vous pouvez faire qu'une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour. Si {G} a été dépensé pour lancer ce sort, vous pouvez faire qu'une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. (Faites les deux si {B}{G} a été dépensé.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de la déité

{4}{BG}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est noire, elle gagne +1/+1 et elle a le contact mortel.

Tant que la créature enchantée est verte, elle gagne +1/+1 et toutes les créatures capables de la bloquer le font.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

