

Boue gloutonne

{2}{G}

Créature : limon

U

Flash

Dévorement 1 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre de créatures de votre choix. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé tukalanguier

{G}

Créature : fungus

C

Quand le Thallidé tukalanguier meurt, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gavial des algues

{3}{G}

Créature : crocodile

U

Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

À chaque fois qu'une autre créature meurt, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur le Gavial des algues.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe

{1}{G}

Créature : elfe et shaman

C

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen rosse-éclair

{2}{R}

Créature : viashino et guerrier

U

Dévoirement 3 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre de créatures de votre choix. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec trois fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth brisesort

{1}{R}{G}{G}

Créature : bête

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Les sorts de créature que vous contrôlez de force supérieure ou égale à 5 ne peuvent pas être contrecarrés.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de glissement de roches

{2}{R}

Créature : élémental

U

Initiative

À chaque fois qu'une autre créature meurt, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur l'Élémental de glissement de roches.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brute rnox

{2}{R}{G}

Créature : rhinocéros et guerrier

C

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe aux Nattes sanguinolentes

{2}{R}{G}



Créature : elfe et berserker

U

Célérité

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstruosité à l'attaque-éclair

{3}{R}{G}



Créature : monstruosité

R

Piétinement, célérité

Au début de l'étape de fin, le propriétaire de la Monstruosité à l'attaque-éclair la mélange dans sa bibliothèque.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre avaleuse

{3}{R}{G}



Créature : guivre

C

Dévorement 1 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre de créatures de votre choix. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pistedieu de Jund

{1}{R}{G}



Créature : elfe et shamane

C

À chaque fois qu'une créature de force supérieure ou égale à 5 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur le Pistedieu de Jund.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rannet des vallées

{4}{R}{G}



Créature : bête

C

Recyclage de montagne (2), recyclage de forêt (2) ((2),
défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre
bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, révélez-la,
mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

6/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair à dragon

{1}{R}



Rituel

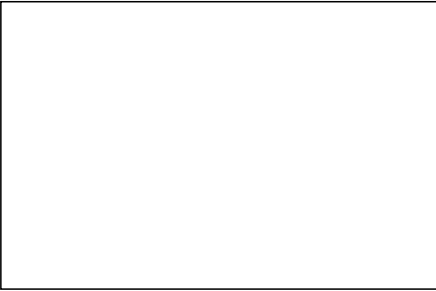
C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rannet des vallées

{4}{R}{G}



Créature : bête

C

Recyclage de montagne (2), recyclage de forêt (2) ((2),
défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre
bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, révélez-la,
mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

6/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair à dragon

{1}{R}



Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déferlement de sangrite

{4}{R}{G}

Rituel

U

Une créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance vengeresse

{4}{R}{G}

Rituel

U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Si vous renvoyez une carte non-terrain dans votre main de cette manière, la Renaissance vengeresse inflige à n'importe quelle cible, un nombre de blessures égal à une valeur de mana de cette carte.
Exilez la Renaissance vengeresse.

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

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

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

Choc

{R}



Éphémère

C

Le Choc inflige 2 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

Choc

{R}



Éphémère

C

Le Choc inflige 2 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

Puissance colossale

{R}{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +4/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast