Bête de Quête {2}{G}{G}

Créature légendaire : bête M

Vigilance, contact mortel, célérité
La Bête de Quête ne peut pas être bloquée par les créatures de force inférieure ou égale à 2.
Les blessures de combat qui devraient être infligées par des créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être prévenues.
À chaque fois que la Bête de Quête inflige des blessures de combat à un adversaire, elle inflige autant de blessures à un planeswalker ciblé que ce joueur contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête de Quête {2}{G}{G}

Créature légendaire : bête M

Vigilance, contact mortel, célérité
La Bête de Quête ne peut pas être bloquée par les créatures de force inférieure ou égale à 2.
Les blessures de combat qui devraient être infligées par des créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être prévenues.
À chaque fois que la Bête de Quête inflige des blessures de combat à un adversaire, elle inflige autant de blessures à un planeswalker ciblé que ce joueur contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête de Quête {2}{G}{G}

Créature légendaire : bête M

Vigilance, contact mortel, célérité
La Bête de Quête ne peut pas être bloquée par les créatures de force inférieure ou égale à 2.
Les blessures de combat qui devraient être infligées par des créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être prévenues.
À chaque fois que la Bête de Quête inflige des blessures de combat à un adversaire, elle inflige autant de blessures à un planeswalker ciblé que ce joueur contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête de Quête {2}{G}{G}

Créature légendaire : bête M

Vigilance, contact mortel, célérité
La Bête de Quête ne peut pas être bloquée par les créatures de force inférieure ou égale à 2.
Les blessures de combat qui devraient être infligées par des créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être prévenues.
À chaque fois que la Bête de Quête inflige des blessures de combat à un adversaire, elle inflige autant de blessures à un planeswalker ciblé que ce joueur contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collecteur de peaux {G}

Créature : elfe et guerrier R

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille ou meurt, si la force de cette créature est supérieure à celle du Collecteur de peaux, mettez un marqueur +1/+1 sur le Collecteur de peaux. Tant que le Collecteur de peaux a au moins trois marqueurs +1/+1 sur lui, il a le piétinement.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collecteur de peaux {G}

Créature : elfe et guerrier R

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille ou meurt, si la force de cette créature est supérieure à celle du Collecteur de peaux, mettez un marqueur +1/+1 sur le Collecteur de peaux. Tant que le Collecteur de peaux a au moins trois marqueurs +1/+1 sur lui, il a le piétinement.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collecteur de peaux {G}

Créature : elfe et guerrier R

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille ou meurt, si la force de cette créature est supérieure à celle du Collecteur de peaux, mettez un marqueur +1/+1 sur le Collecteur de peaux. Tant que le Collecteur de peaux a au moins trois marqueurs +1/+1 sur lui, il a le piétinement.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collecteur de peaux {G}

Créature : elfe et guerrier R

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille ou meurt, si la force de cette créature est supérieure à celle du Collecteur de peaux, mettez un marqueur +1/+1 sur le Collecteur de peaux. Tant que le Collecteur de peaux a au moins trois marqueurs +1/+1 sur lui, il a le piétinement.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de paradis {1}{G}

Créature : elfe et druide U

La Druidesse de paradis a la défense talismanique tant qu'elle est dégagée. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de paradis {1}{G}

Créature : elfe et druide U

La Druidesse de paradis a la défense talismanique tant qu'elle est dégagée. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de paradis {1}{G}

Créature : elfe et druide U

La Druidesse de paradis a la défense talismanique tant qu'elle est dégagée. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de paradis {1}{G}

Créature : elfe et druide U

La Druidesse de paradis a la défense talismanique tant qu'elle est dégagée. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer skarrgan {3}{R}{R}

Créature : dragon M

Émeute
Vol
{3}{R} : L'Escouflenfer skarrgan inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles. N'activez que si l'Escouflenfer skarrgan a un marqueur +1/+1 sur lui.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer skarrgan {3}{R}{R}

Créature : dragon M

Émeute
Vol
{3}{R} : L'Escouflenfer skarrgan inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles. N'activez que si l'Escouflenfer skarrgan a un marqueur +1/+1 sur lui.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer skarrgan {3}{R}{R}

Créature : dragon M

Émeute
Vol
{3}{R} : L'Escouflenfer skarrgan inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles. N'activez que si l'Escouflenfer skarrgan a un marqueur +1/+1 sur lui.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant craque-os {2}{R}

Créature : géant R

À chaque fois que le Géant craque-os devient la cible d'un sort, le Géant craque-os inflige 2 blessures au contrôleur de ce sort.

Piétineur {1}{R}
<i>Éphémère : aventure</i>

Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour-ci.
Piétineur inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant craque-os {2}{R}

Créature : géant R

À chaque fois que le Géant craque-os devient la cible d'un sort, le Géant craque-os inflige 2 blessures au contrôleur de ce sort.

Piétineur {1}{R}
<i>Éphémère : aventure</i>

Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour-ci.
Piétineur inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant craque-os {2}{R}

Créature : géant R

À chaque fois que le Géant craque-os devient la cible d'un sort, le Géant craque-os inflige 2 blessures au contrôleur de ce sort.

Piétineur {1}{R}
<i>Éphémère : aventure</i>

Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour-ci.
Piétineur inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant craque-os {2}{R}

Créature : géant R

À chaque fois que le Géant craque-os devient la cible d'un sort, le Géant craque-os inflige 2 blessures au contrôleur de ce sort.

Piétineur {1}{R}
<i>Éphémère : aventure</i>

Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour-ci.
Piétineur inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisesort des Gruul {1}{R}{G}

Créature : ogre et guerrier R

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)

Piétinement
Tant que c'est votre tour, vous et la Brisesort des Gruul avez la défense talismanique.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisesort des Gruul {1}{R}{G}

Créature : ogre et guerrier R

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)

Piétinement
Tant que c'est votre tour, vous et la Brisesort des Gruul avez la défense talismanique.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisesort des Gruul {1}{R}{G}

Créature : ogre et guerrier R

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)

Piétinement
Tant que c'est votre tour, vous et la Brisesort des Gruul avez la défense talismanique.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisesort des Gruul {1}{R}{G}

Créature : ogre et guerrier R

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)

Piétinement
Tant que c'est votre tour, vous et la Brisesort des Gruul avez la défense talismanique.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin de Zhur-Taa {R}{G}

Créature : gobelin et berserker U

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin de Zhur-Taa {R}{G}

Créature : gobelin et berserker U

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin de Zhur-Taa {R}{G}

Créature : gobelin et berserker U

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin de Zhur-Taa {R}{G}

Créature : gobelin et berserker U

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embuscade de Domri {R}{G}

Rituel U

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Ensuite, cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée ou à un planeswalker ciblé que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embuscade de Domri {R}{G}

Rituel U

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Ensuite, cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée ou à un planeswalker ciblé que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embuscade de Domri {R}{G}

Rituel U

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Ensuite, cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée ou à un planeswalker ciblé que vous ne contrôlez pas.

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection

Terrain : montagne et forêt **R**

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection

Terrain : montagne et forêt **R**

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection

Terrain : montagne et forêt **R**

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection

Terrain : montagne et forêt R

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taillebraise {4}{R}{R}

Artefact légendaire : équipement M

Flash
Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature attaquante que vous contrôlez.
Quand le Taillebraise arrive sur le champ de bataille, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez.
La créature équipée gagne +1/+1 et a la double initiative et le piétinement.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taillebraise {4}{R}{R}

Artefact légendaire : équipement M

Flash
Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature attaquante que vous contrôlez.
Quand le Taillebraise arrive sur le champ de bataille, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez.
La créature équipée gagne +1/+1 et a la double initiative et le piétinement.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taillebraise {4}{R}{R}

Artefact légendaire : équipement M

Flash
Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature attaquante que vous contrôlez.
Quand le Taillebraise arrive sur le champ de bataille, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez.
La créature équipée gagne +1/+1 et a la double initiative et le piétinement.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Il était une fois... {1}{G}

Éphémère R

Si ce sort est le premier sort que vous avez lancé pendant cette partie, vous pouvez le lancer sans payer son coût de mana.
Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Il était une fois... {1}{G}

Éphémère R

Si ce sort est le premier sort que vous avez lancé pendant cette partie, vous pouvez le lancer sans payer son coût de mana.
Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Il était une fois... {1}{G}

Éphémère R

Si ce sort est le premier sort que vous avez lancé pendant cette partie, vous pouvez le lancer sans payer son coût de mana.
Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Il était une fois... {1}{G}

Éphémère R

Si ce sort est le premier sort que vous avez lancé pendant cette partie, vous pouvez le lancer sans payer son coût de mana.
Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast