

Adéphage géant {5}{G}{G}



Créature : insecte **M**

Piétinement

À chaque fois que l'Adéphage géant inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton qui est une copie de l'Adéphage géant

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre mondéchine {8}{G}{G}{G}



Créature : guivre **M**

Piétinement

Quand la Guivre mondéchine meurt, créez trois jetons de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

Quand la Guivre mondéchine est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

15/15

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goliath de Skarrg {6}{G}{G}



Créature : bête **R**

Piétinement

&lt;i>Coup de sang</i> ? {5}{G}{G}, défaussez-vous du Goliath de Skarrg : Une créature attaquante ciblée gagne +9/+9 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lierre grimpe-porte {1}{G}



Créature : plante **C**

Défenseur

Quand le Lierre grimpe-porte arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de porte, la révéler, la mettre dans votre main puis mélanger.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lierre grimpe-porte {1}{G}



Créature : plante **C**

Défenseur

Quand le Lierre grimpe-porte arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de porte, la révéler, la mettre dans votre main puis mélanger.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lierre grimpe-porte {1}{G}



Créature : plante **C**

Défenseur

Quand le Lierre grimpe-porte arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de porte, la révéler, la mettre dans votre main puis mélanger.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lierre grimpe-porte {1}{G}



Créature : plante **C**

Défenseur

Quand le Lierre grimpe-porte arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de porte, la révéler, la mettre dans votre main puis mélanger.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de Fléaudhache {2}{G}



Créature : humain et druide **C**

Défenseur

{T} : Ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix, X étant le nombre de créatures avec le défenseur que vous contrôlez.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de Fléaudhache

{2}{G}



Créature : humain et druide

C

Défenseur

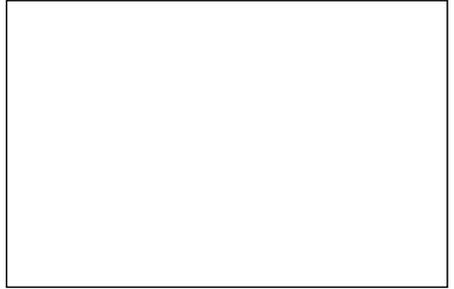
{T} : Ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix, X étant le nombre de créatures avec le défenseur que vous contrôlez.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de Fléaudhache

{2}{G}



Créature : humain et druide

C

Défenseur

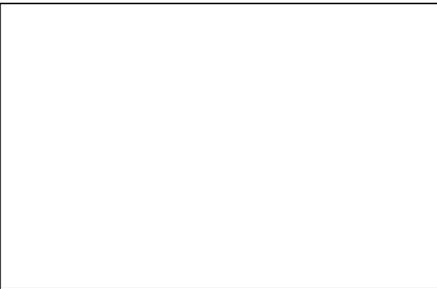
{T} : Ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix, X étant le nombre de créatures avec le défenseur que vous contrôlez.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de Fléaudhache

{2}{G}



Créature : humain et druide

C

Défenseur

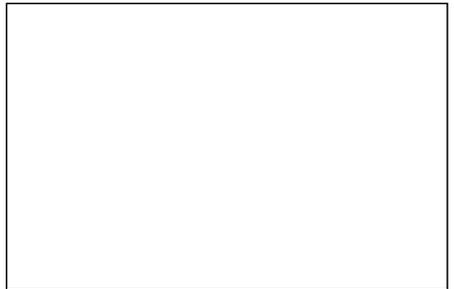
{T} : Ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix, X étant le nombre de créatures avec le défenseur que vous contrôlez.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère des terres dévastées

{G}



Créature : serpent

U

Contact mortel

&lt;i>Coup de sang ? {G}, défaussez-vous de la Vipère des terres dévastées : Une créature attaquante ciblée gagne +1/+2 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère des terres dévastées {G}



Créature : serpent U

Contact mortel

&lt;i>Coup de sang</i> ? {G}, défaussez-vous de la Vipère des terres dévastées : Une créature attaquante ciblée gagne +1/+2 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère des terres dévastées {G}



Créature : serpent U

Contact mortel

&lt;i>Coup de sang</i> ? {G}, défaussez-vous de la Vipère des terres dévastées : Une créature attaquante ciblée gagne +1/+2 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère des terres dévastées {G}



Créature : serpent U

Contact mortel

&lt;i>Coup de sang</i> ? {G}, défaussez-vous de la Vipère des terres dévastées : Une créature attaquante ciblée gagne +1/+2 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouffener d'Utvara {6}{R}{R}



Créature : dragon M

Vol

À chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, créez un jeton de créature 6/6 rouge Dragon avec le vol.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancien de Zhur-Taa

{3}{R}{G}



Créature : bête

R

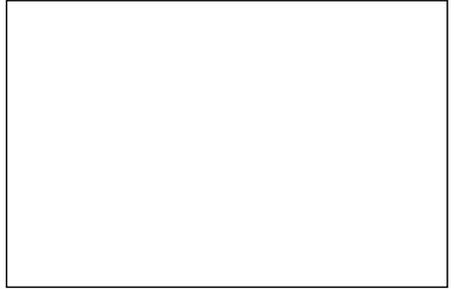
À chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour du mana, ce joueur ajoute un mana de n'importe quel type que ce terrain produisait.

7/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancien de Zhur-Taa

{3}{R}{G}



Créature : bête

R

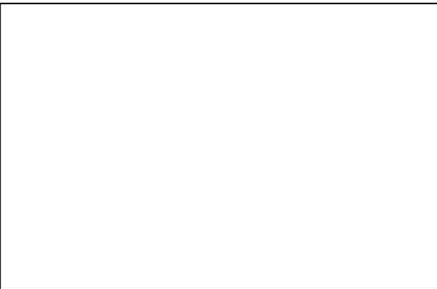
À chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour du mana, ce joueur ajoute un mana de n'importe quel type que ce terrain produisait.

7/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancien de Zhur-Taa

{3}{R}{G}



Créature : bête

R

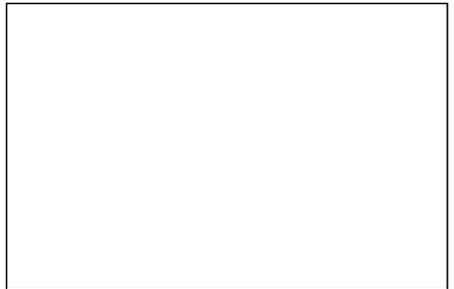
À chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour du mana, ce joueur ajoute un mana de n'importe quel type que ce terrain produisait.

7/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancien de Zhur-Taa

{3}{R}{G}



Créature : bête

R

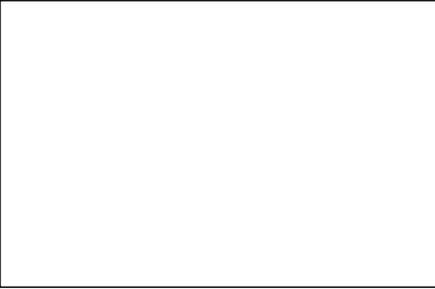
À chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour du mana, ce joueur ajoute un mana de n'importe quel type que ce terrain produisait.

7/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Borborygmos enragé

{4}{R}{R}{G}{G}



Créature légendaire : cyclope

M

Piétinement

À chaque fois que Borborygmos enragé inflige des blessures de combat à un joueur, révéléz les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de terrains révélées de cette manière dans votre main et le reste dans votre cimetière.

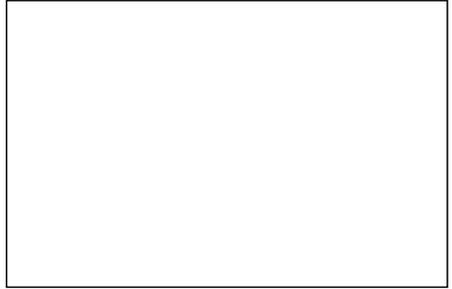
Défaussez-vous d'une carte de terrain : Borborygmos enragé inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide de Zhur-Taa

{R}{G}



Créature : humain et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

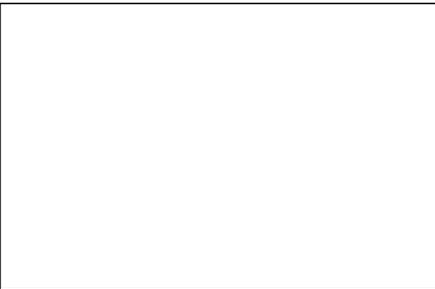
À chaque fois que vous engagez le Druide de Zhur-Taa pour du mana, il inflige 1 blessure à chaque adversaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide de Zhur-Taa

{R}{G}



Créature : humain et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

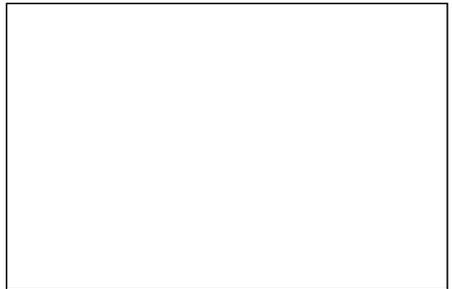
À chaque fois que vous engagez le Druide de Zhur-Taa pour du mana, il inflige 1 blessure à chaque adversaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide de Zhur-Taa

{R}{G}



Créature : humain et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

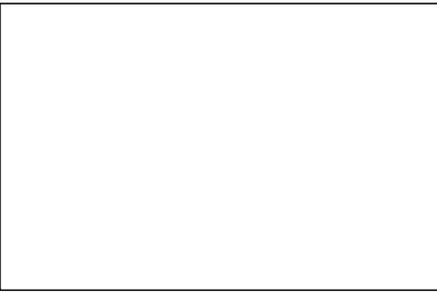
À chaque fois que vous engagez le Druide de Zhur-Taa pour du mana, il inflige 1 blessure à chaque adversaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide de Zhur-Taa

{R}{G}



Créature : humain et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

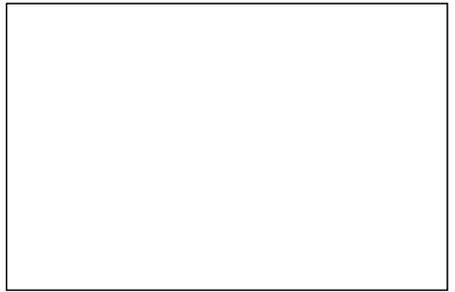
À chaque fois que vous engagez le Druide de Zhur-Taa pour du mana, il inflige 1 blessure à chaque adversaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la recherche de l'horizon

{3}{G}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, révéléz-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre née de la sauvagerie

{X}{R}{G}



Créature : hydre

M

Double initiative

L'Hydre née de la sauvagerie arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

{1}{R/G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre née de la sauvagerie. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la recherche de l'horizon

{3}{G}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, révéléz-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortiers de mizzium

{1}{R}



Rituel

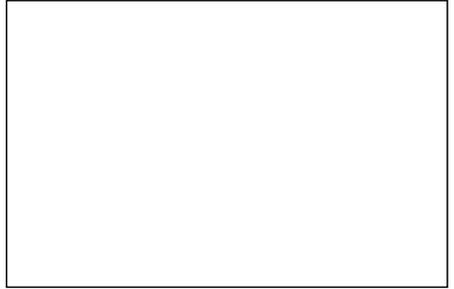
R

Les Mortiers de mizzium infligent 4 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.  
Surcharge {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortiers de mizzium

{1}{R}



Rituel

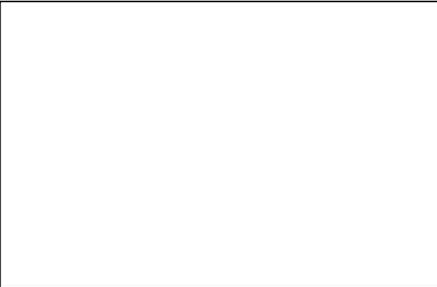
R

Les Mortiers de mizzium infligent 4 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.  
Surcharge {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortiers de mizzium

{1}{R}



Rituel

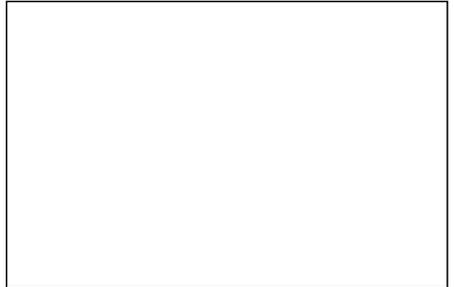
R

Les Mortiers de mizzium infligent 4 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.  
Surcharge {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortiers de mizzium

{1}{R}



Rituel

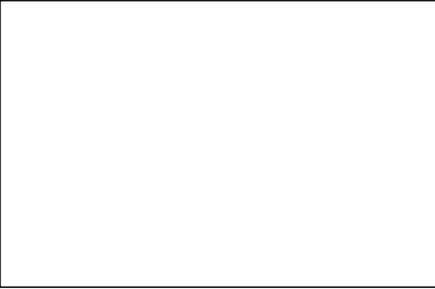
R

Les Mortiers de mizzium infligent 4 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.  
Surcharge {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défiance du clan

{X}{R}{G}



Rituel

R

Choisissez l'un ou plus ?

? La Défiance du clan inflige X blessures à une créature avec le vol ciblé.

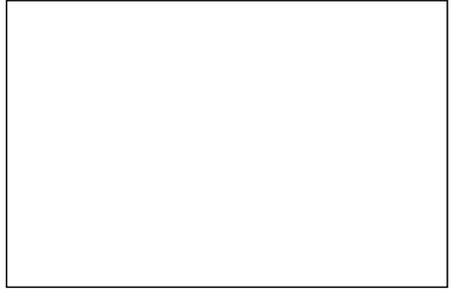
? La Défiance du clan inflige X blessures à une créature sans le vol ciblé.

? La Défiance du clan inflige X blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défiance du clan

{X}{R}{G}



Rituel

R

Choisissez l'un ou plus ?

? La Défiance du clan inflige X blessures à une créature avec le vol ciblé.

? La Défiance du clan inflige X blessures à une créature sans le vol ciblé.

? La Défiance du clan inflige X blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défiance du clan

{X}{R}{G}



Rituel

R

Choisissez l'un ou plus ?

? La Défiance du clan inflige X blessures à une créature avec le vol ciblé.

? La Défiance du clan inflige X blessures à une créature sans le vol ciblé.

? La Défiance du clan inflige X blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défiance du clan

{X}{R}{G}



Rituel

R

Choisissez l'un ou plus ?

? La Défiance du clan inflige X blessures à une créature avec le vol ciblé.

? La Défiance du clan inflige X blessures à une créature sans le vol ciblé.

? La Défiance du clan inflige X blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

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

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

Montagne

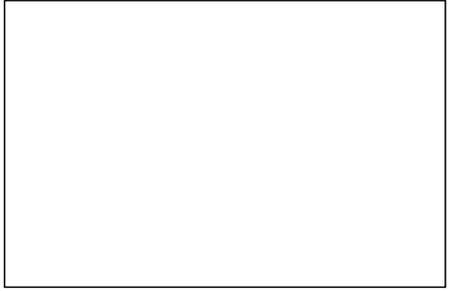


Terrain de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Gruul



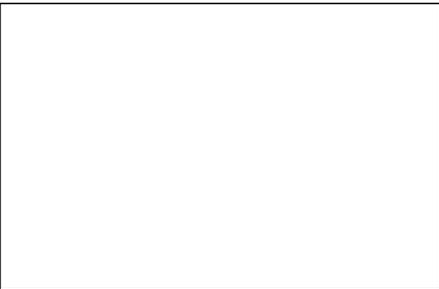
Terrain : porte

La Porte de la guilde de Gruul arrive sur le champ de bataille engagée.  
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

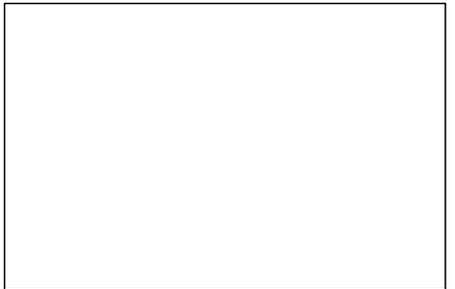


Terrain de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Gruul



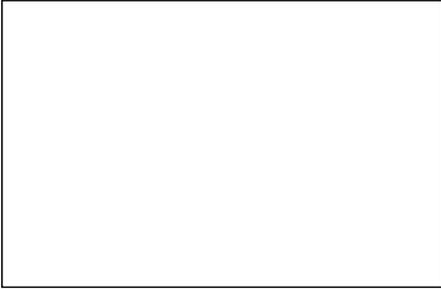
Terrain : porte

La Porte de la guilde de Gruul arrive sur le champ de bataille engagée.  
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Gruul



Terrain : porte

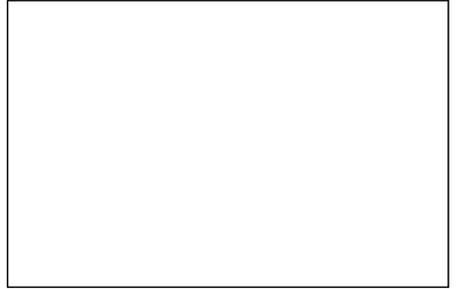
C

La Porte de la guilde de Gruul arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



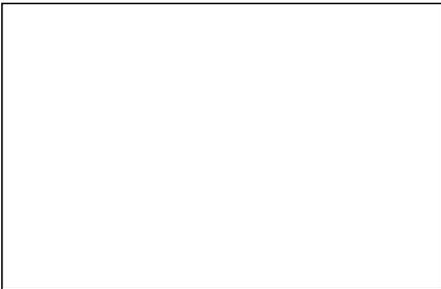
Terrain : montagne et forêt

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

Porte de la guilde de Gruul



Terrain : porte

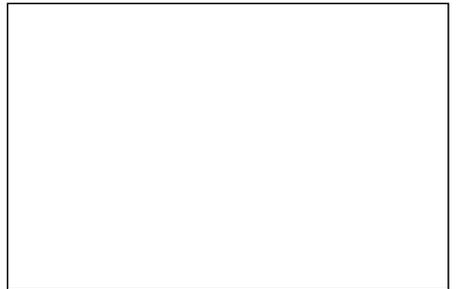
C

La Porte de la guilde de Gruul arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

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

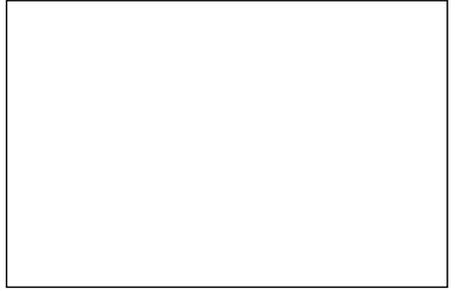
R

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

Pierre indiciale des Gruul

{3}



Artefact

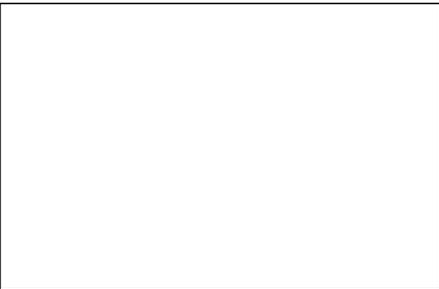
C

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

{R}{G}, {T}, sacrifiez la Pierre indiciale des Gruul : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

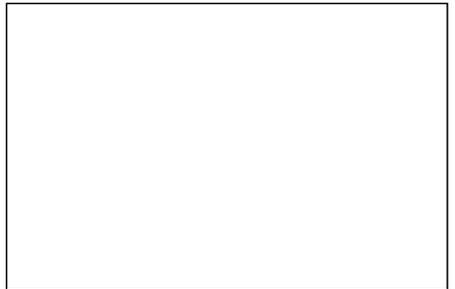
R

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

Pierre indiciale des Gruul

{3}



Artefact

C

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

{R}{G}, {T}, sacrifiez la Pierre indiciale des Gruul : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

