Ascète troll {1}{G}{G}

Créature : troll et shamane R

Défense talismanique
{1}{G} : Régénérez l'Ascète troll.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hédoniste satyre {1}{G}

Créature : satyre C

{R}, sacrifiez l'Hédoniste satyre : Ajoutez {R}{R}{R}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cératok couronné {3}{G}

Créature : rhinocéros U

Piétinement
Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le piétinement.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Polukranos, dévoreur de mondes {2}{G}{G}

Créature légendaire : hydre M

{X}{X}{G} : Monstruosité X.
Quand Polukranos, dévoreur de mondes devient monstrueux, il inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de créatures ciblées que vos adversaires contrôlent. Chacune de ces créatures inflige à Polukranos un nombre de blessures égal à sa force.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédateur kavru {1}{G}

Créature : kavru U

Piétinement
À chaque fois qu'un adversaire gagne des points de vie, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur le Prédateur kavru.

2/2

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

Recluse mortelle {1}{G}

Créature : araignée C

Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvageon du clan Ghor {3}{G}{G}

Créature : centaure et berserker C

Soif de sang 3

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrocorne krosian {5}{G}{G}

Créature : sanglier et bête **C**

Recyclage {2}{G} ({2}{G}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Quand vous recyclez le Terrocorne krosian, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez. (Faites ceci avant de piocher.)

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manticore conquérante {4}{R}{R}

Créature : manticore **R**

Vol
Quand la Manticore conquérante arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bûcheron orque {R}

Créature : orque **C**

{T}, sacrifiez une forêt : Ajoutez trois manas de n'importe quelle combinaison de {R} et/ou {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaures corneboyau {2}{R}{R}

Créature : minotaure et guerrier **C**

Soif de sang 2 (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, deux marqueurs +1/+1.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaures corneboyau {2}{R}{R}

Créature : minotaure et guerrier **C**

Soif de sang 2 (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, deux marqueurs +1/+1.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ogre de sang {2}{R}

Créature : ogre et guerrier **C**

Soif de sang 1 (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1.)
Initiative

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstruosité des cratères {4}{R}{R}

Créature : monstruosité et bête **R**

Écho {4}{R}{R} (Au début de votre entretien, si ce permanent est arrivé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)
Quand la Monstuosité des cratères arrive sur le champ de bataille, elle inflige 4 blessures à chaque autre créature.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ogre de sang {2}{R}

Créature : ogre et guerrier **C**

Soif de sang 1 (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1.)
Initiative

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseau de feu skarrgan {4}{R}{R}

Créature : phénix R

Soif de sang 3
Vol
{R}{R}{R} : Renvoyez l'Oiseau de feu skarrgan depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Deus de la Calamité {RG}{RG}{RG}{RG}{RG}

Créature : esprit et avatar R

Piétinement
À chaque fois que le Deus de la Calamité inflige au moins 6 blessures à un adversaire, détruisez un terrain ciblé que ce joueur contrôle.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briseciel skarrgan {4}{R}{R}{G}

Créature : géant et shamane U

Soif de sang 3 (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, trois marqueurs +1/+1.)
{1}, Sacrifiez le Briseciel skarrgan : Il inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, créature ou joueur.

3/3

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

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

Chasseur chassé {G}

Rituel **C**

Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

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

Chasseur chassé {G}

Rituel **C**

Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réapparition {1}{G}

Rituel U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Llanowar revenue à la vie

Terrain U

Llanowar revenue à la vie arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G}.
Greffe 1 (Ce terrain arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui. À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de ce terrain sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme {1}{R}

Rituel U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Llanowar revenue à la vie

Terrain U

Llanowar revenue à la vie arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G}.
Greffe 1 (Ce terrain arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui. À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de ce terrain sur elle.)

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

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

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

Refuge du Kazandou

Terrain U

Le Refuge du Kazandou arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Refuge du Kazandou arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge du Kazandou

Terrain U

Le Refuge du Kazandou arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Refuge du Kazandou arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skarrg, les Fosses de rage

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang de dragon {3}

Artefact U

{3}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête {2}{G}

Éphémère U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence terrifiante {1}{G}

Éphémère C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci par des créatures autres qu'une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charge à voltage {2}{R}

Éphémère C

La Charge à voltage inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charge à voltage {2}{R}

Éphémère C

La Charge à voltage inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festivités destructrices {R}{G}

Éphémère U

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Les Festivités destructrices infligent 2 blessures au contrôleur de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie d'étincelles {R}

Éphémère C

La pluie d'étincelles inflige 1 blessure à la créature ciblée et 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux de la Yavimaya {1}{R}{G}

Enchantement U

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.
Sacrifiez les Feux de la Yavimaya : La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast