

Championne elfe

{1}{G}{G}

Créature : elfe

R

Les autres créatures Elfe gagnent +1/+1 et ont la traversée des forêts. (Elles ne peuvent pas être bloquées tant que le joueur défenseur contrôle au moins une forêt.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goliath de Mortepont

{2}{G}{G}

Créature : insecte

R

Récupération {4}{G}{G} {4}{G}{G}, exilez cette carte de votre cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar

{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gurzigost

{3}{G}{G}

Créature : bête

R

Au début de votre entretien, sacrifiez le Gurzigost à moins que vous ne mettiez deux cartes de votre cimetière au-dessous de votre bibliothèque.  
{G}{G}, défaussez-vous d'une carte : Vous pouvez faire que le Gurzigost attribue ses blessures de combat ce tour-ci comme s'il n'était pas bloqué.

6/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Massacorne {2}{G}



Créature : bête C

&lt;i>Coup de sang</i> ? {G}, défaussez-vous du Massacorne : Une créature attaquante ciblée gagne +3/+2 jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}



Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}



Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}



Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}



Créature : elfe et druide C  
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrocorne kalonien {G}{G}



Créature : bête U

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvage maîtresse des bêtes {2}{G}



Créature : humain et shaman R

À chaque fois que la Sauvage maîtresse des bêtes attaque, chaque autre créature que vous contrôlez gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force de la Sauvage maîtresse des bêtes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrocorne kalonien {G}{G}



Créature : bête U

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loyaliste de la Légion

{R}

Créature : goblin et soldat

R

Célérité

À chaque fois que le Loyaliste de la Légion et au moins deux autres créatures attaquent, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative et le piétinement jusqu'à la fin du tour et elles ne peuvent pas être bloquées par des jetons de créature ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ogre ravageur

{4}{R}

Créature : ogre et guerrier

R

Double initiative

À chaque fois que l'Ogre ravageur et au moins deux autres créatures que vous contrôlez attaquent, les créatures que vous contrôlez acquièrent la double initiative jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ogre factieux

{2}{R}{R}

Créature : ogre et guerrier

R

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, cette créature gagne +2/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. (Elle peut attaquer et (T) ce tour-ci.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane frustefeu

{2}{R}

Créature : goblin et shaman

U

À chaque fois que le Shamane frustefeu et au moins deux autres créatures que vous contrôlez attaquent, les créatures que vous contrôlez acquièrent la double initiative jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, si le Shamane frustefeu est dans votre cimetière, vous pouvez payer {3}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Shamane frustefeu dans votre main.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caqueteur rakdos {BR}



Créature : diable U

Emportement (Vous pouvez faire arriver cette créature sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle ne peut pas bloquer tant qu'elle a un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire de Brûle-Arbre {RG}{RG}



Créature : humain et shaman C

Quand l'Émissaire de Brûle-Arbre arrive sur le champ de bataille, ajoutez {R}{G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire de Brûle-Arbre {RG}{RG}



Créature : humain et shaman C

Quand l'Émissaire de Brûle-Arbre arrive sur le champ de bataille, ajoutez {R}{G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Skarrg {R}{G}



Créature : humain et shaman U

{R}{G} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.  
 {1}{R}{G} : Un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature 4/4 Élémental jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Skarrg

{R}{G}



Créature : humain et shaman

U

{R}{G} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

{1}{R}{G} : Un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature 4/4 Élémental jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saccageur du clan Ghor

{2}{R}{G}



Créature : bête

U

Piétinement

&lt;i>&lt;&gt;Coup de sang&lt;/i> ? {R}{G}, défaussez-vous du Saccageur du clan Ghor : Une créature attaquante ciblée gagne +4/+4 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillards des Éboulis

{1}{RG}{RG}{RG}



Créature : humain et guerrier

R

À chaque fois que les Pillards des Éboulis attaquent, mettez un marqueur +1/+1 sur eux pour chaque créature attaquante que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saccageur du clan Ghor

{2}{R}{G}



Créature : bête

U

Piétinement

&lt;i>&lt;&gt;Coup de sang&lt;/i> ? {R}{G}, défaussez-vous du Saccageur du clan Ghor : Une créature attaquante ciblée gagne +4/+4 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saccageur du clan Ghor

{2}{R}{G}



Créature : bête

U

Piétinement

&lt;i>Coup de sang</i> ? {R}{G}, défaussez-vous du Saccageur du clan Ghor : Une créature attaquante ciblée gagne +4/+4 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/4

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} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblée(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Xénagos, dieu de la Débauche

{3}{R}{G}



Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au rouge et au vert est inférieure à sept, Xénagos n'est pas une créature.

Au début du combat pendant votre tour, une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert la célérité et gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force de cette créature.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armé // Dangereux

{1}{R}{3}{G}



Rituel

U

&lt;b>Armé</b> ;  
{1}{R}

Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

&lt;b>Dangereux</b> ;  
{3}{G}

Toutes les créatures capables de bloquer une créature ciblée ce tour-ci le font.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armé // Dangereux

{1}{R}{3}{G}

Rituel

U

<b>Armé</b>

{1}{R}

Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

<b>Dangereux</b>

{3}{G}

Toutes les créatures capables de bloquer une créature ciblée ce tour-ci le font.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

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

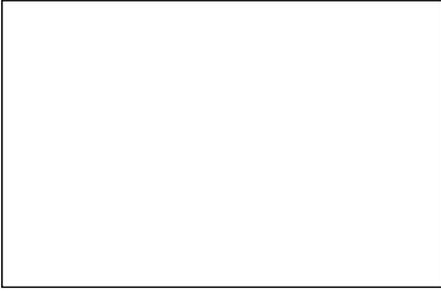
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



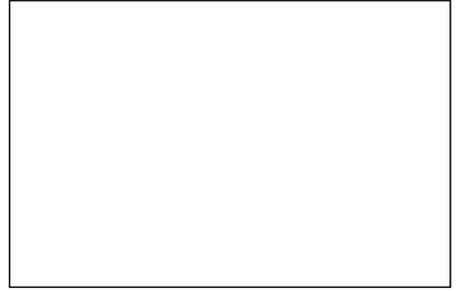
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



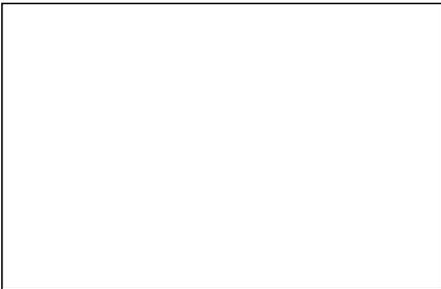
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



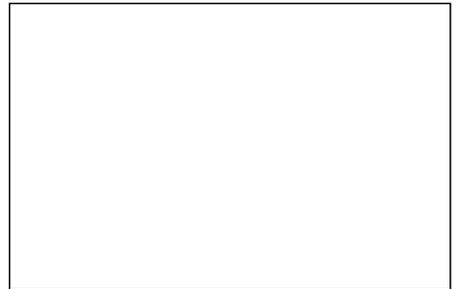
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



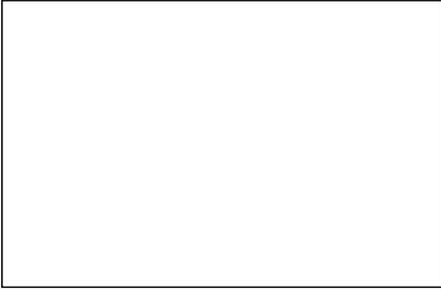
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

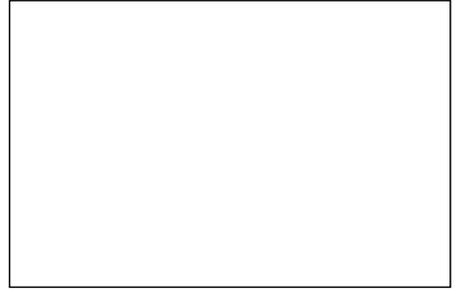


Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

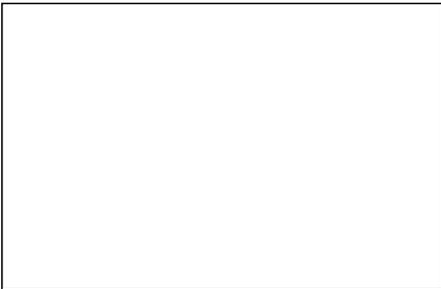


Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

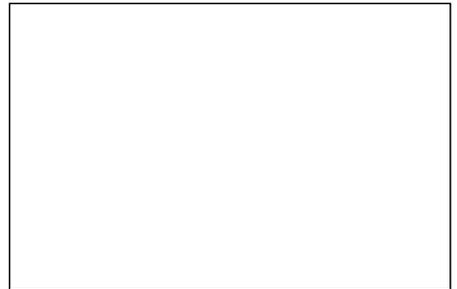


Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



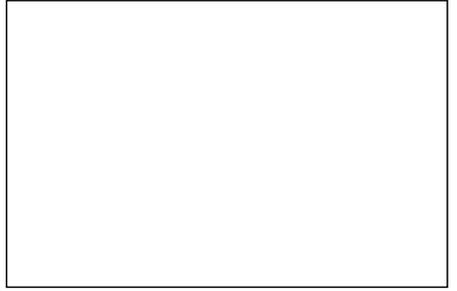
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

**C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



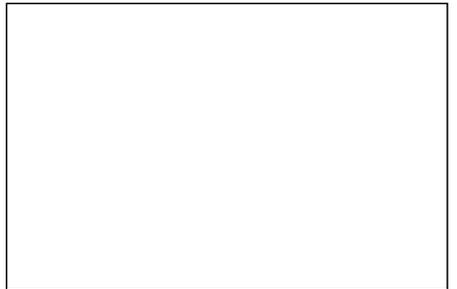
Terrain de base : forêt

**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



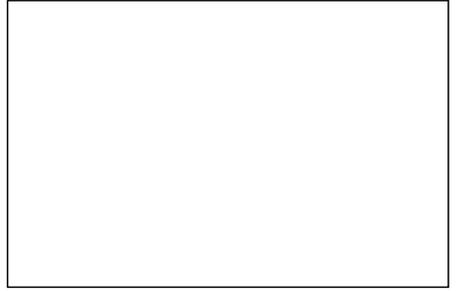
Terrain de base : montagne

C

{R}

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

Passage des malandrins



Terrain

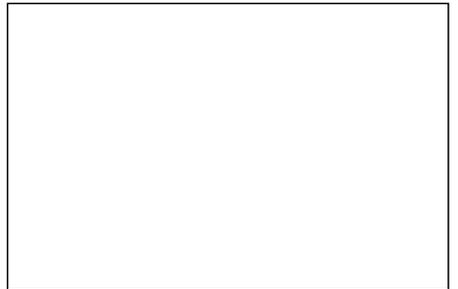
U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

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

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

Marteau de guerre Ioxodon

{3}



Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et le lien de vie.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Gruul



Terrain : porte

C

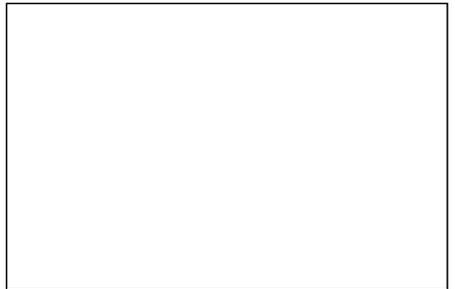
La Porte de la guilde de Gruul arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc

{R}



Éphémère

C

Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

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

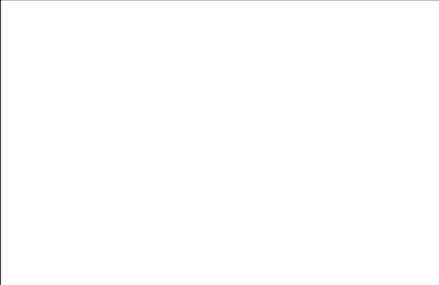
**Charme de Gruul** {R}{G}



Éphémère U  
Choisissez l'un ?  
? Les créatures sans le vol ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.  
? Acquérez le contrôle de tous les permanents que vous possédez.  
? Le Charme de Gruul inflige 3 blessures à chaque créature avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

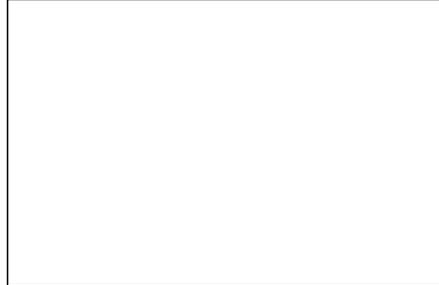
**Choc** {R}



Éphémère C  
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Position privilégiée** {2}{GW}{GW}{GW}



Enchantement R  
Les autres permanents que vous contrôlez ont la défense talismanique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

