

Goliath de Mortepon {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

Massacorne {2}{G}

Créature : bête C

<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

Massacorne {2}{G}

Créature : bête C

<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

Massacorne {2}{G}

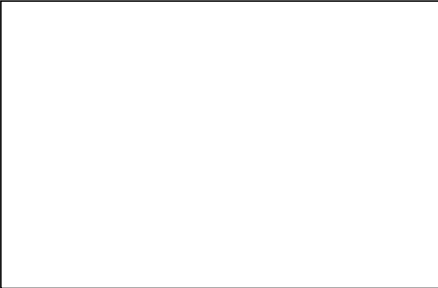
Créature : bête C

<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}

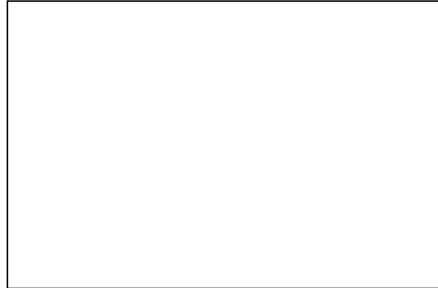


Créature : elfe et druide C
{T} : Ajoutez {G}.

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

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

Terrocorne kalonien

{G}{G}



Créature : bête

U

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

Ogre ravageur {4}{R}



Créature : ogre et guerrier R


Double initiative

<i>Coup de sang</i> ? {3}{R}, défaussez-vous de l'Ogre ravageur : Une créature attaquante ciblée gagne +3/+3 et acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

3/3

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

Shamane frustefeu {2}{R}



Créature : goblin et shaman U


<i>Coup de sang</i> ? {1}{R}, défaussez-vous du Shamane frustefeu : Une créature attaquante ciblée gagne +3/+1 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 {R}{G}{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

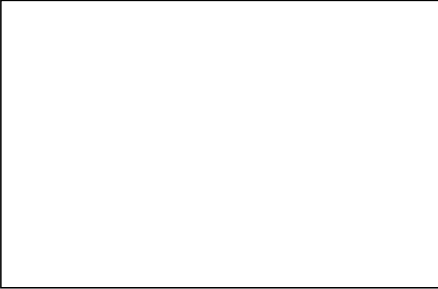
{R}{G} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

{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

Émissaire de Brûle-Arbre {R}{G}{RG}



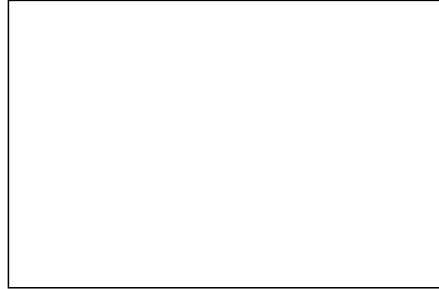
Créature : humain et shaman C

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

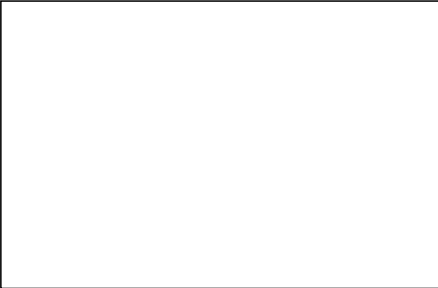
{R}{G} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

{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

Militante dryade {GW}



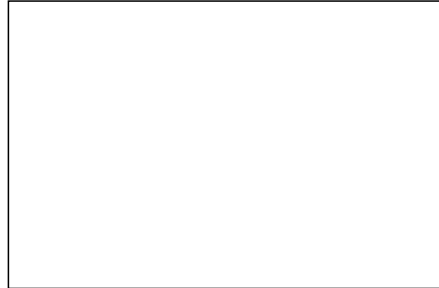
Créature : dryade et soldat U

{{GW} peut être payé avec {G} ou {W}.)
Si une carte d'éphémère ou de rituel devait être mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, exiliez-la à la place.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillards des Éboulis {1}{RG}{RG}{RG}



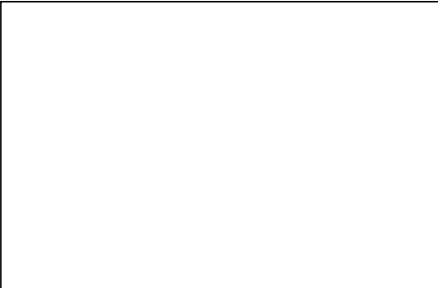
Créature : humain et guerrier R

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

Militante dryade {GW}




Créature : dryade et soldat U

{{GW} peut être payé avec {G} ou {W}.)
Si une carte d'éphémère ou de rituel devait être mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, exiliez-la à la place.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saccageur du clan Ghor {2}{R}{G}



Créature : bête U

Piétinement
<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

Saccageur du clan Ghor

{2}{R}{G}



Créature : bête

U

Piétinement

<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

Saccageur du clan Ghor

{2}{R}{G}



Créature : bête

U

Piétinement

<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

Saccageur du clan Ghor

{2}{R}{G}



Créature : bête

U

Piétinement

<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

Flammes du brandon

{2}{R}



Rituel

U

Les Flammes du brandon infligent 3 blessures réparties de la manière que vous choisissez entre une, deux ou trois cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes du brandon

{2}{R}

Rituel

U

Les Flammes du brandon infligent 3 blessures réparties de la manière que vous choisissez entre une, deux ou trois cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armé // Dangereux

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

Rituel

U

Armé

{1}{R}

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

Dangereux

{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

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 « 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

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
{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
{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

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

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Gruul



Terrain : porte

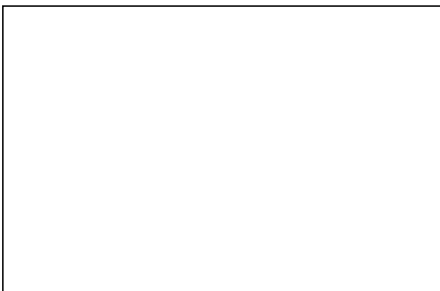
C

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Gruul



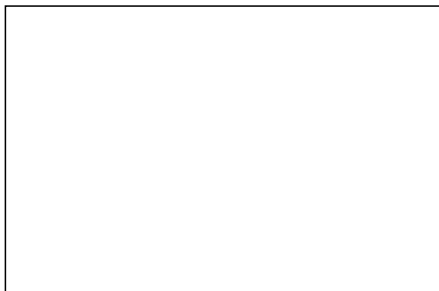
Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Gruul



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Gruul



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



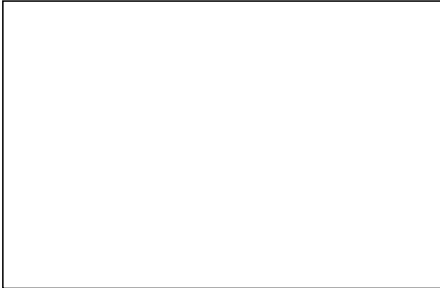
Terrain : montagne et forêt

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

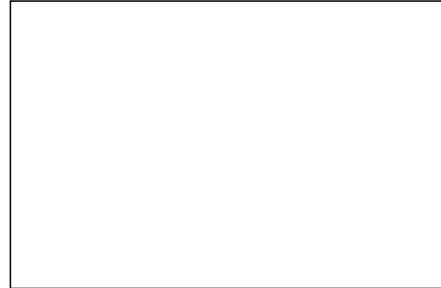
Choc {R}



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


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

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

Agrandir

{3}{G}{G}

Rituel

U

Une créature ciblée gagne +7/+7 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. Elle doit être bloquée ce tour-ci si possible.

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

Agrandir

{3}{G}{G}

Rituel

U

Une créature ciblée gagne +7/+7 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. Elle doit être bloquée ce tour-ci si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte de trahison

{2}{R}

Rituel

C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation sauvage

{G}

Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Le prochain sort de créature que vous lancez ce tour-ci peut être lancée comme si elle avait le flash. Ce sort ne peut pas être contrecarré. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte de trahison

{2}{R}

Rituel

C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défoncecrâne

{1}{R}

Éphémère

R

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie ce tour-ci. Les blessures ne peuvent pas être prévenues ce tour-ci. Le Défoncecrâne inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défoncecrâne

{1}{R}

Éphémère

R

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie ce tour-ci. Les blessures ne peuvent pas être prévenues ce tour-ci. Le Défoncecrâne inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défoncecrâne

{1}{R}

Éphémère

R

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie ce tour-ci. Les blessures ne peuvent pas être prévenues ce tour-ci. Le Défoncecrâne inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu annihilateur

{1}{R}{R}

Éphémère

C

Le Feu annihilateur inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu annihilateur

{1}{R}{R}

Éphémère

C

Le Feu annihilateur inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu annihilateur

{1}{R}{R}

Éphémère

C

Le Feu annihilateur inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast