

Carcasse protéenne

{5}{G}{G}



Créature : bête

R

Quand la Carcasse protéenne meurt, cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de créature dont la valeur de mana totale est inférieure ou égale à 6, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis

{G}



Créature : oiseau

R

Vol

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indolent des fosses skarrgan

{G}



Créature : humain et guerrier

C

Soif de sang 1

Les créatures dont la force est inférieure à celle de l'Indolent des fosses skarrgan ne peuvent pas le bloquer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère des terres dévastées

{G}



Créature : serpent

U

Contact mortel

<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

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

Borborygmos

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

Créature légendaire : cyclope

R

Piétinement

À chaque fois que Borborygmos inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

6/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane d'immolation

{1}{R}

Créature : viashino et shaman

R

À chaque fois qu'un adversaire active une capacité d'un artefact, d'une créature ou d'un terrain qui n'est pas une capacité de mana, Immolation Shaman inflige 1 blessure à ce joueur.

{3}{R}{R} : Immolation Shaman gagne +3/+3 et acquiert la menace jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse de gravois

{4}{R}{G}

Créature : élémental

R

La force et l'endurance de la Carcasse de gravois sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez.

<i>>Coup de sang</i> ? {1}{R}{G}, défaussez-vous de la Carcasse de gravois : Une créature attaquante ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cochon de Zhur-Taa

{3}{R}{G}

Créature : sanglier

C

<i>>Coup de sang</i> ? {1}{R}{G}, défaussez-vous du Cochon de Zhur-Taa : Une créature attaquante ciblée gagne +5/+4 jusqu'à la fin du tour.

5/4

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

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

Ghildmage du Clan

{R}{G}

Créature : humain et shaman

U

{1}{R}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

{2}{G}, {T} : Un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature 4/4 Élémental avec la célérité jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage du Clan

{R}{G}



Créature : humain et shaman

U

{1}{R}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

{2}{G}, {T} : Un terrain ciblé que vous contrôlez devient une créature 4/4 Élémental avec la célérité jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre dévastatrice

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



Créature : guivre

M

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)
Quand la Guivre dévastatrice arrive sur le champ de bataille, choisissez jusqu'à l'un ?

? La Guivre dévastatrice se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

? Détruisez un terrain ciblé avec une capacité activée qui n'est pas une capacité de mana.

4/5

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

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

Meurtrisseur du clan Psora {R}{G}



Créature : humain et berserker 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.)
Piétinement

1/1

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

Meurtrisseur du clan Psora {R}{G}



Créature : humain et berserker 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.)
Piétinement

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier insalubre grondant {1}{R}{G}{G}



Créature : élémental R

Au début de votre entretien, le Quartier insalubre grondant inflige 1 blessure à chaque joueur.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruric Thar, l'insoumis

{4}{R}{G}

Créature légendaire : ogre et guerrier

R

Vigilance, portée

Ruric Thar, l'insoumis attaque à chaque combat si possible.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort non-créature, Ruric Thar inflige 6 blessures à ce joueur.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de Brûlebranche

{1}{R}{G}

Créature : centaure et shaman

R

À chaque fois qu'un joueur active une capacité qui n'est pas une capacité de mana, le Shamane de Brûlebranche inflige 1 blessure à ce joueur.

3/4

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

Shamane de scission

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

Créature : géant et shaman

U

Le Shamane de scission ne peut pas être bloqué par plus d'une créature.

À chaque fois que le Shamane de scission inflige des blessures de combat à un joueur, détruisez une cible, artefact enchantement, que ce ce joueur contrôle.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solifuge géante

{2}{R}{G}{R}{G}

Créature : insecte

R

Piétinement ; célérité ; linceul

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tornade sauvage

{X}{R}{G}

Rituel

U

La Tornade sauvage inflige X blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ulasht, la semence de haine

{2}{R}{G}

Créature légendaire : monstruosité et hydre

R

Ulasht, la Semence de Haine arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque autre créature rouge que vous contrôlez et un marqueur +1/+1 pour chaque autre créature verte que vous contrôlez.

{1}, retirez un marqueur +1/+1 d'Ulasht : Choisissez l'un ?

? Ulasht inflige 1 blessure à une créature ciblée.

? Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

0/0

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

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

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

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

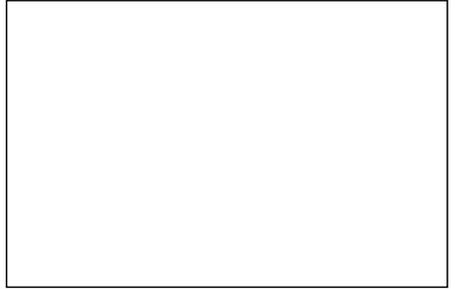
C

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

Porte de la guilde de Gruul



Terrain : porte

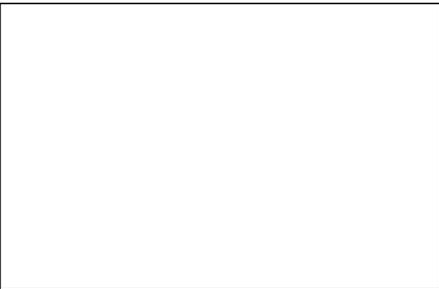
C

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

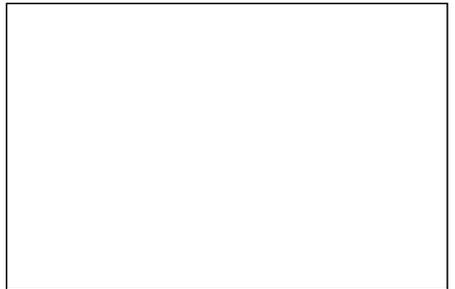
C

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

Territoire des Gruul



Terrain

U

Le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Territoire des Gruul



Terrain

U

Le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Territoire des Gruul



Terrain

U

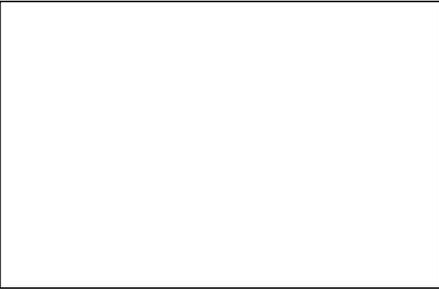
Le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Territoire des Gruul



Terrain

U

Le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille engagé.

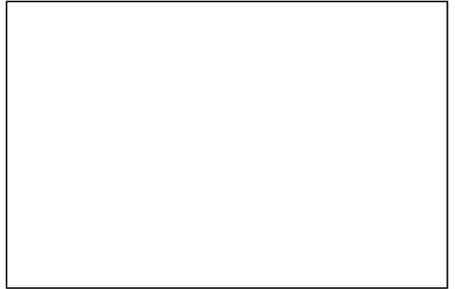
Quand le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Gruul

{2}



Artefact

C

{1}, {T} : Ajoutez {R}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Gruul {2}



Artefact C

{1}, {T} : Ajoutez {R}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Gruul {R}{G}



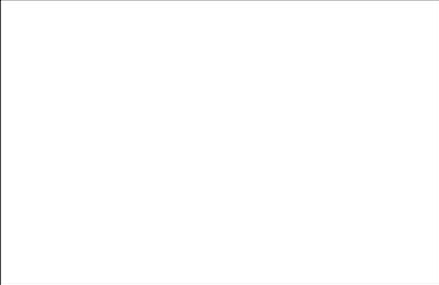
Éphémère U

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

Flammes du Sanglier terrasseur {5}{R}

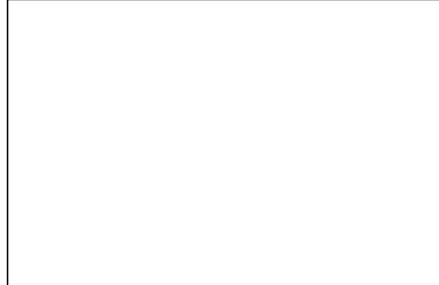


Éphémère U

Les Flammes du Sanglier terrasseur infligent 4 blessures à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Puis les Flammes du Sanglier terrasseur infligent 2 blessures à chaque autre créature que ce joueur contrôle si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collision // Colosse {1}{RG} // {R}{G}



Éphémère U

Collision {1}{RG}

La Collision inflige 6 blessures à une créature avec le vol ciblée.

Colosse {R}{G}

Une créature ciblée gagne +4/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combat dans la fosse

{1}{RG}



Éphémère

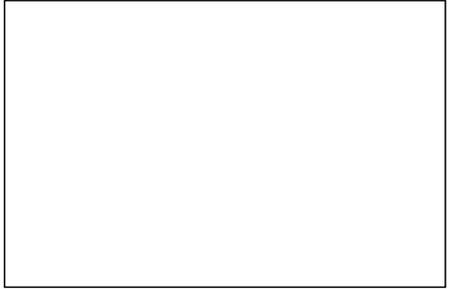
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cendrelianes

{R}{G}



Enchantement

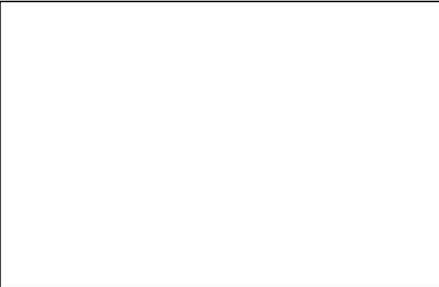
R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, Cinder Vine inflige 1 blessure à ce joueur.
{1}, sacrifiez les Cendrelianes : Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Les Cendrelianes infligent 2 blessures au contrôleur de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annelure de tisseguivre

{4}{G}{G}



Enchantement : aura

R

Enchanter : créature verte

La créature enchantée gagne +6/+6.

{G}{G}{G}, sacrifiez l'Annelure de tisseguivre : Créez un jeton de créature 6/6 verte Guivre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast