

Flagellateur de ciel {1}{G}



Créature : insecte R

Flash

Le Flagellateur de ciel ne peut pas être contrecarré.

Portée, protection contre le bleu

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Massacorne {2}{G}



Créature : bête C

Coup de sang ? {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

Coup de sang ? {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

Coup de sang ? {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

Vipère des terres dévastées

{G}



Créature : serpent

U

Contact mortel

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

Maaka des Éboulis

{3}{R}



Créature : chat

C

Coup de sang ? {R}, défaussez-vous du Maaka des Éboulis : Une créature attaquante ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère des terres dévastées

{G}



Créature : serpent

U

Contact mortel

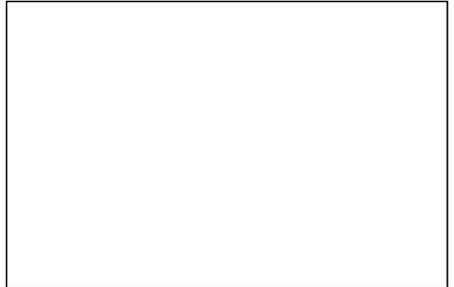
Coup de sang ? {G}, défaussez-vous de la Vipère des terres dévastées : Une créature attaquante ciblée gagne +1/+2 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maaka des Éboulis

{3}{R}



Créature : chat

C

Coup de sang ? {R}, défaussez-vous du Maaka des Éboulis : Une créature attaquante ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maaka des Éboulis

{3}{R}

Créature : chat

C

Coup de sang ? {R}, défaussez-vous du Maaka des Éboulis : Une créature attaquante ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur incendiaire

{3}{R}

Créature : élémental

C

Coup de sang ? {1}{R}{R}, défaussez-vous du Marcheur incendiaire : Une créature attaquante ciblée gagne +5/+1 jusqu'à la fin du tour.

5/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur incendiaire

{3}{R}

Créature : élémental

C

Coup de sang ? {1}{R}{R}, défaussez-vous du Marcheur incendiaire : Une créature attaquante ciblée gagne +5/+1 jusqu'à la fin du tour.

5/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ogre ravageur

{4}{R}

Créature : ogre et guerrier

R

Double initiative

Coup de sang ? {3}{R}{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

Tunnelier goblin {1}{R}



Créature : goblin et gremlin **C**
{T} : Une créature ciblée de force inférieure ou égale à 2 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tunnelier goblin {1}{R}



Créature : goblin et gremlin **C**
{T} : Une créature ciblée de force inférieure ou égale à 2 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tunnelier goblin {1}{R}



Créature : goblin et gremlin **C**
{T} : Une créature ciblée de force inférieure ou égale à 2 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tunnelier goblin {1}{R}



Créature : goblin et gremlin **C**
{T} : Une créature ciblée de force inférieure ou égale à 2 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

1/1

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

Animiste sauvage

{1}{R}{G}

Créature : gobelin et shaman

U

{3} : L'Animiste sauvage gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant sa force.

2/1

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

Animiste sauvage

{1}{R}{G}

Créature : gobelin et shaman

U

{3} : L'Animiste sauvage gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant sa force.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animiste sauvage

{1}{R}{G}



Créature : goblin et shaman

U

{3} : L'Animiste sauvage gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant sa force.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cochon de Zhur-Taa

{3}{R}{G}



Créature : sanglier

C

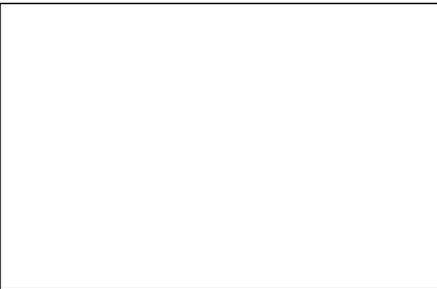
Coup de sang ? {1}{R}{G}, défaussez-vous du Cochon de Zhur-Taa : Une créature attaquante ciblée gagne +5/+4 jusqu'à la fin du tour.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animiste sauvage

{1}{R}{G}



Créature : goblin et shaman

U

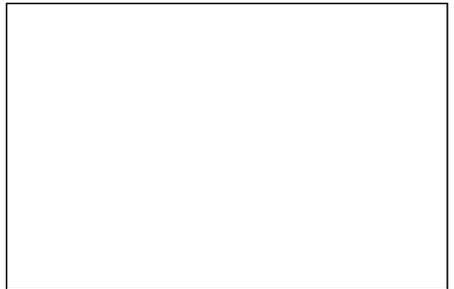
{3} : L'Animiste sauvage gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant sa force.

2/1

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

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

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

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

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

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

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



Créature : bête U

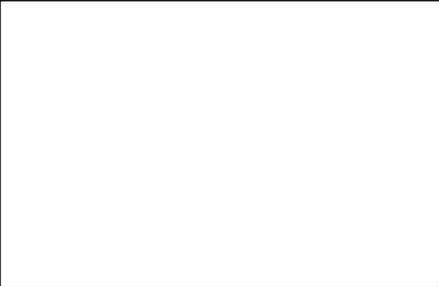
Piétinement

Coup de sang ? {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

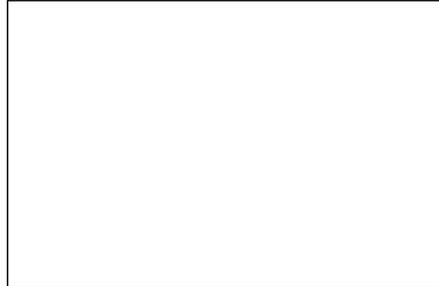
Piétinement

Coup de sang ? {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

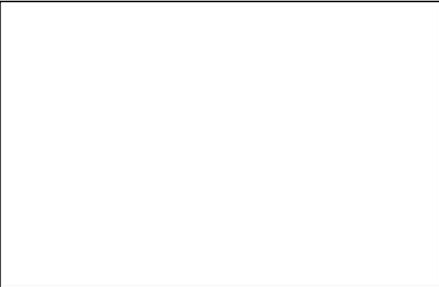
Piétinement

Coup de sang ? {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

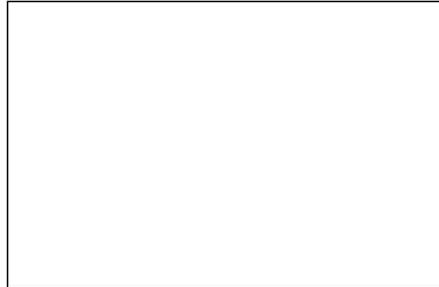
Piétinement

Coup de sang ? {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

Armé // Dangereux {1}{R}



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

Armé // Dangereux

{1}{R}



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}

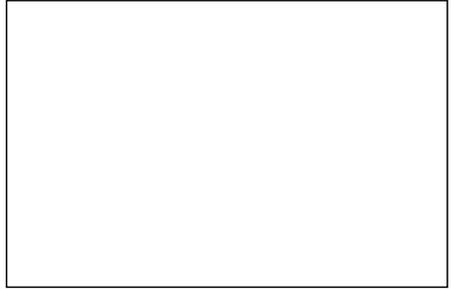
Toutes les créatures capables de bloquer une créature ciblée ce tour-ci le font.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

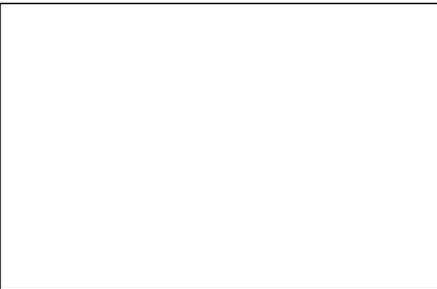
? La Défiance du clan inflige X blessures à une créature sans le vol ciblé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armé // Dangereux

{1}{R}



Rituel

U

Armé

{1}{R}

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

Dangereux

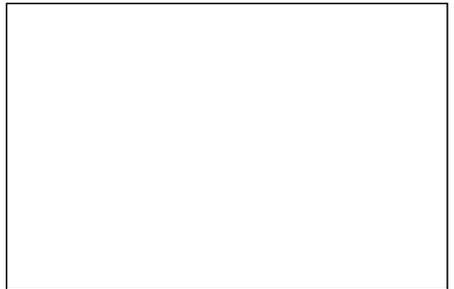
{3}{G}

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

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

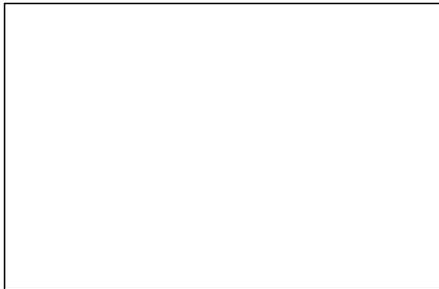


Terrain de base : forêt
{G}

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

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
{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
{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

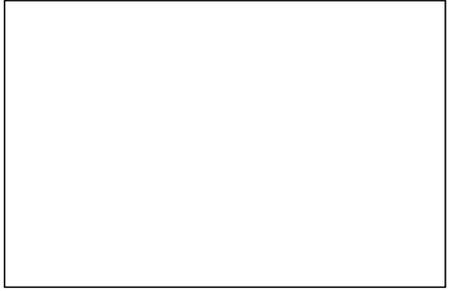


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Gruul



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

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Gruul

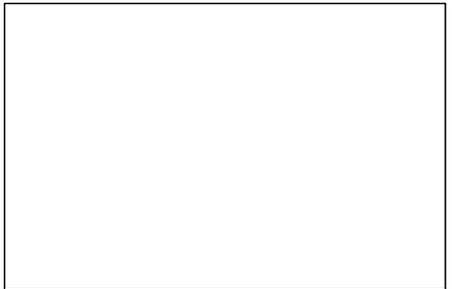


Terrain : porte
Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Gruul



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

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Gruul



Terrain : porte

C

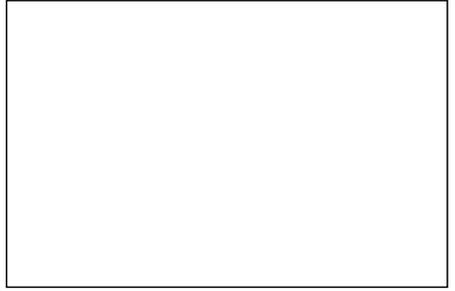
Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre indiciale des Gruul

{3}



Artefact

C

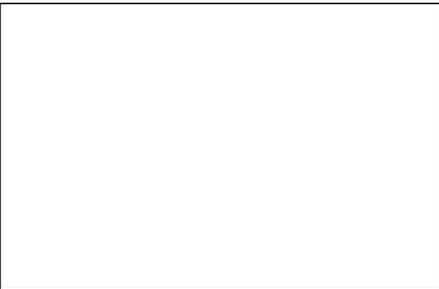
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre indiciale des Gruul

{3}



Artefact

C

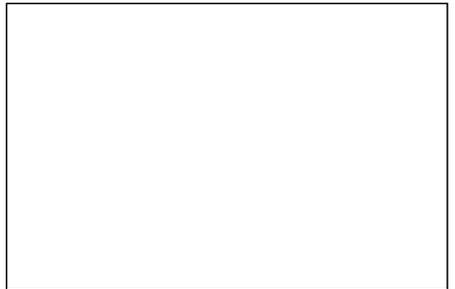
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}



Éphémère

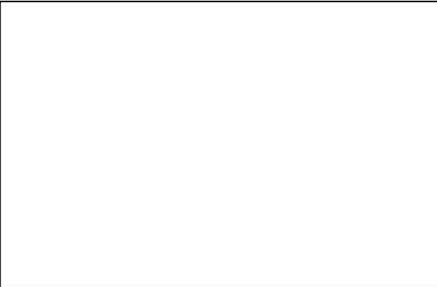
C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}



Éphémère

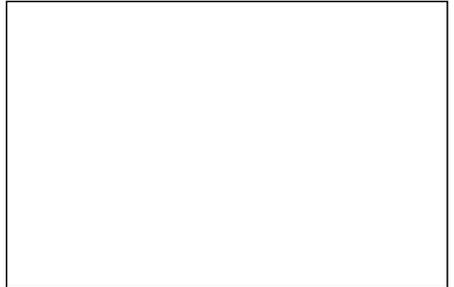
C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déferlement sauvage

{1}{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
Dégagez cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explosion de force {G}

Éphémère C

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée et dégagez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane frustefeu {2}{R}

Créature : goblin et shaman U

Coup de sang ? {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

Shamane frustefeu {2}{R}

Créature : goblin et shaman U

Coup de sang ? {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

Shamane frustefeu {2}{R}

Créature : goblin et shaman U

Coup de sang ? {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

Shamane frustefeu

{2}{R}

Créature : goblin et shaman

U

Coup de sang ? {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

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

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