

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

Corps de bombardiers

{1}{R}

Créature : humain et soldat

C

Bataillon ? À chaque fois que le Corps de bombardiers et au moins deux autres créatures attaquent, le Corps de bombardiers inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corps de bombardiers

{1}{R}

Créature : humain et soldat

C

Bataillon ? À chaque fois que le Corps de bombardiers et au moins deux autres créatures attaquent, le Corps de bombardiers inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corps de bombardiers

{1}{R}

Créature : humain et soldat

C

Bataillon ? À chaque fois que le Corps de bombardiers et au moins deux autres créatures attaquent, le Corps de bombardiers inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Corps de bombardiers** {1}{R}



Créature : humain et soldat **C**

Bataillon ? À chaque fois que le Corps de bombardiers et au moins deux autres créatures attaquent, le Corps de bombardiers inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Frappeur Poingdefeu** {1}{R}



Créature : humain et soldat **U**

Bataillon ? À chaque fois que le Frappeur Poingdefeu et au moins deux autres créatures attaquent, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Frappeur Poingdefeu** {1}{R}



Créature : humain et soldat **U**

Bataillon ? À chaque fois que le Frappeur Poingdefeu et au moins deux autres créatures attaquent, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

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

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

Druide de Zhur-Taa

{R}{G}



Créature : humain et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

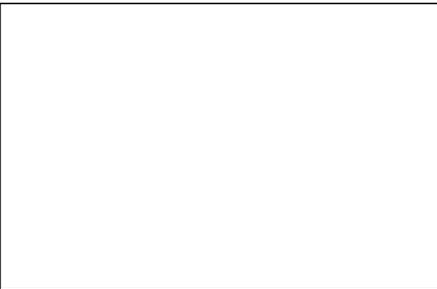
À chaque fois que vous engagez le Druide de Zhur-Taa pour du mana, il inflige 1 blessure à chaque adversaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animiste sauvage

{1}{R}{G}



Créature : goblin et shaman

U

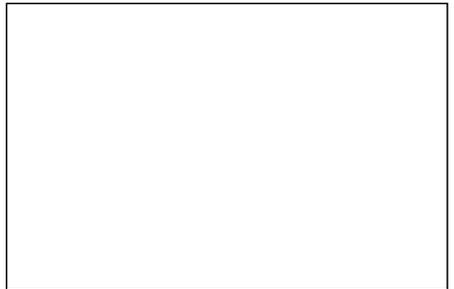
{3} : L'Animiste sauvage gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant sa force.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

**Druide de Zhur-Taa** {R}{G} C



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

**Émissaire de Brûle-Arbre** {RG}{RG} C



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} C



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} C



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

{R}{G}

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

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

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

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

Phyto-explosion {1}{G}



Rituel C

Une créature ciblée gagne +5/+5 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phyto-explosion

{1}{G}

Rituel

C

Une créature ciblée gagne +5/+5 jusqu'à la fin du tour.

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

Phyto-explosion

{1}{G}

Rituel

C

Une créature ciblée gagne +5/+5 jusqu'à la fin du tour.

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

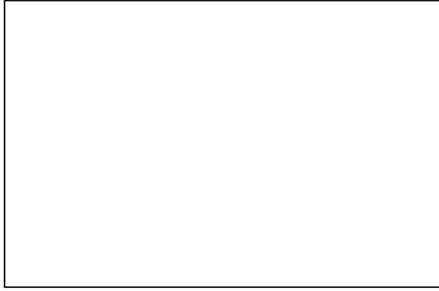


Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

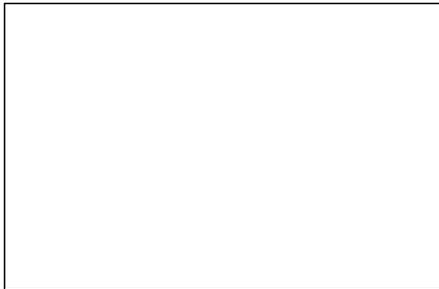


Terrain de base : forêt  
{G}

**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

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

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

Montagne



Terrain de base : montagne

**C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

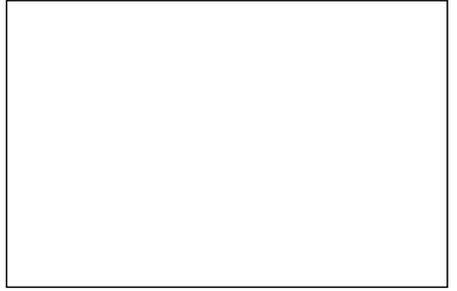


Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Montagne

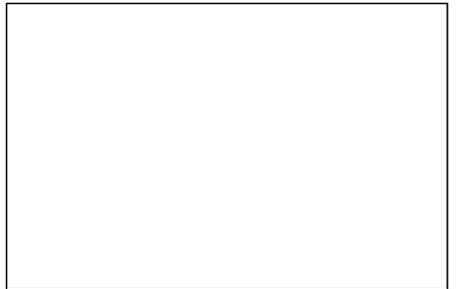


Terrain de base : montagne  
{R}

**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

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relation de prédateurs

{2}{G}



Éphémère

C

Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à la force plus l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relation de prédateurs

{2}{G}



Éphémère

C

Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à la force plus l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance calcinante

{1}{R}



Éphémère

C

La Lance calcinante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance calcinante

{1}{R}

Éphémère

C

La Lance calcinante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur

{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.  
Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance calcinante

{1}{R}

Éphémère

C

La Lance calcinante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur

{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.  
Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur {G}



Enchantement : aura U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.  
 Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant de guerre gruul {2}{R}{G}



Enchantement U

Les créatures attaquant que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la menace.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur {G}



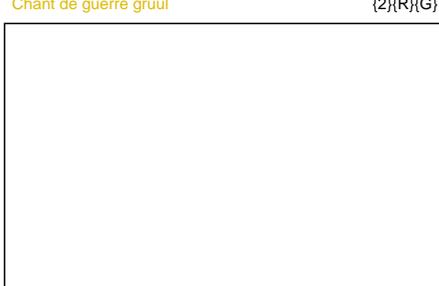
Enchantement : aura U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.  
 Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant de guerre gruul {2}{R}{G}



Enchantement U

Les créatures attaquant que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la menace.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évolution urbaine

{3}{G}{U}



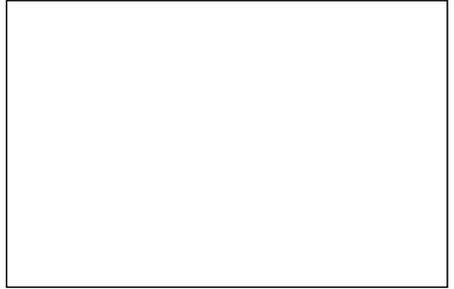
Rituel

U

Piochez trois cartes. Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

R

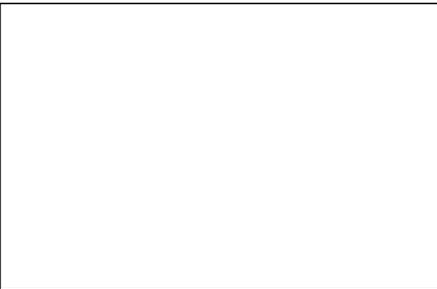
Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évolution urbaine

{3}{G}{U}



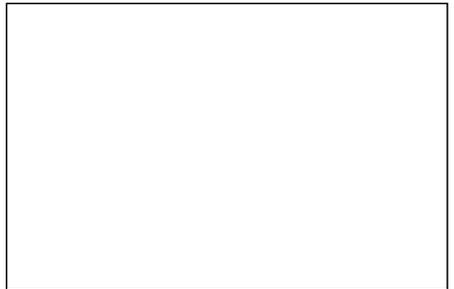
Rituel

U

Piochez trois cartes. Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promenade transguilde



Terrain

C

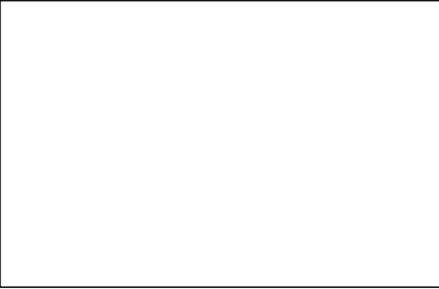
La Promenade transguilde arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Promenade transguilde arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promenade tranquilde



Terrain

C

La Promenade tranquilde arrive sur le champ de bataille engagée.

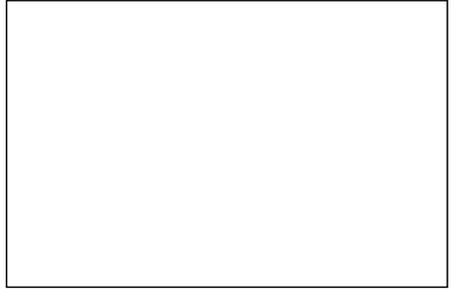
Quand la Promenade tranquilde arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prisme prophétique

{2}



Artefact

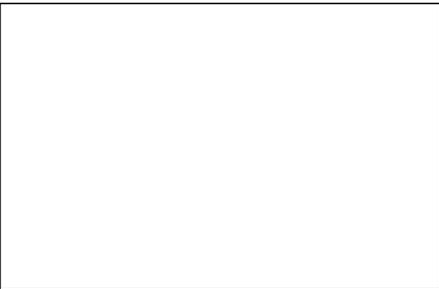
C

Quand le Prisme prophétique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promenade tranquilde



Terrain

C

La Promenade tranquilde arrive sur le champ de bataille engagée.

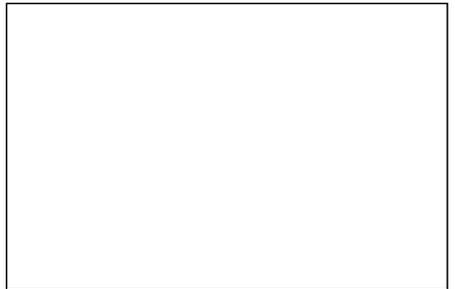
Quand la Promenade tranquilde arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prisme prophétique

{2}



Artefact

C

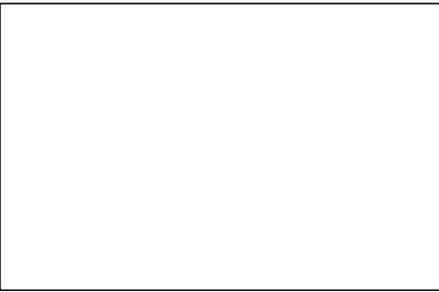
Quand le Prisme prophétique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prisme prophétique

{2}



Artefact

C

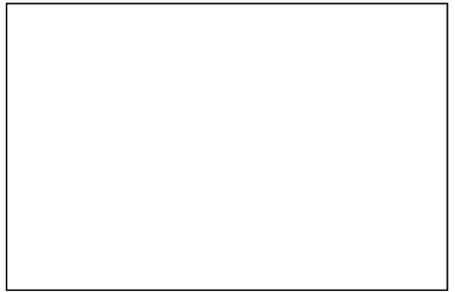
Quand le Prisme prophétique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rupture de sort

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {X}, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forte bourrasque

{U}



Éphémère

U

Engagez une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Surcharge {3}{U} (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

Rupture de sort

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {X}, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rupture de sort

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {X}, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Courage inébranlable

{1}{G}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le piétinement et le lien de vie. (Les blessures infligées par la créature font aussi gagner autant de points de vie à son contrôleur.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Courage inébranlable

{1}{G}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le piétinement et le lien de vie. (Les blessures infligées par la créature font aussi gagner autant de points de vie à son contrôleur.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast