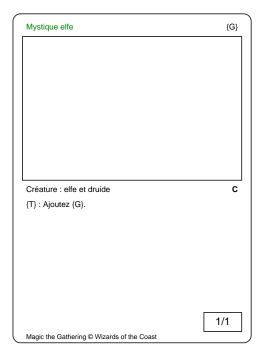
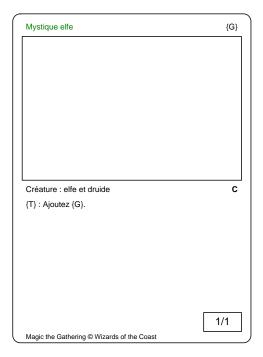


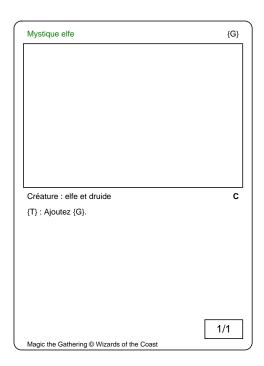
Massacorne

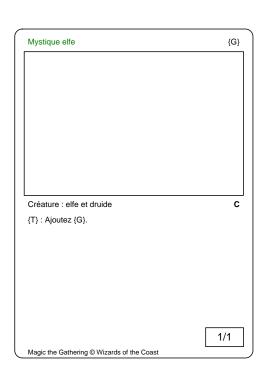
Créature : bête
C
Coup de sang ? {G}, défaussez-vous du Massacorne : Une créature attaquante ciblée gagne +3/+2 jusqu'à la fin du tour.

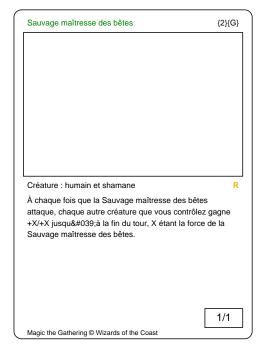
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

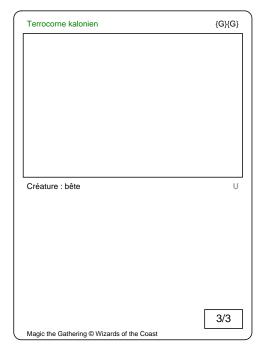












Terrocorne kalonien

{G}{G}

Créature : bête

U

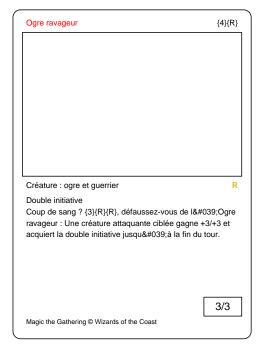
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

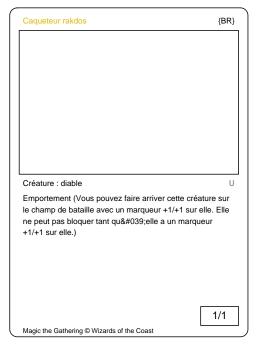
Ogre factieux

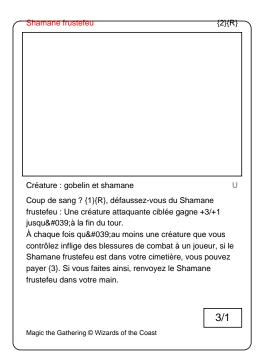
Créature : ogre et guerrier

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.)







Caqueteur rakdos

Créature : diable

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.)

Émissaire de Brûle-Arbre	{RG}{RG}
Créature : humain et shamane	С
Quand I'Émissaire de Brûle-Arbr	e arrive sur le
champ de bataille, ajoutez {R}{G}.	
	0/0
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ghildmage de Skarrg	{R}{G}
Créature : humain et shamane	U
{R}{G}: Les créatures que vous contrôlez acquiè piétinement jusqu'à la fin du tour.	erent le
{1}{R}{G}: Un terrain ciblé que vous contrôlez de	
créature 4/4 Élémental jusqu'à la fin du to C'est toujours un terrain.	ur.
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Emissaire de Brûle-Arbre	{RG}{RG}
Créature : humain et shamane	С
Quand I'Émissaire de Brûle-Arbre arrive s champ de bataille, ajoutez {R}{G}.	ur le
Gramp de Batame, ajoutoz (13)(e).	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ghildmage de Skarrg	{R}{G}
Créature : humain et shamane	U
{R}{G}: Les créatures que vous contrôlez ac	quièrent le
piétinement jusqu'à la fin du tour. {1}{R}{G}: Un terrain ciblé que vous contrôle	- devient une
créature 4/4 Élémental jusqu'à la fin d	
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 dev	
dans un cimetière d'où qu'elle vier exilez-la à la place.	nne,
·	
	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	s Éboulis attaquent,
mettez un marqueur +1/+1 sur eu	
attaquante que vous contrôlez.	
	3/3

N	Militante dryade	{GW}
L		
(Créature : dryade et soldat	U
9	(GW) peut être payé avec (G) ou (W).) Si une carte d'éphémère ou de rituel devait être dans un cimetière d'où qu'elle vienne, exilez-la à la place.	e mise
		2/1
Ν	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 Sac clan Ghor : Une créature attaquante ciblée gag acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tr	ne +4/+4 et
	4/4

Saccageur du clan Ghor	{2}{R}{G}
Créature : bête	U
Piétinement	
Coup de sang ? {R}{G}, défaussez-vous du Sa	
clan Ghor: Une créature attaquante ciblée ga acquiert le piétinement jusqu'à la fin du	
acquiert to promionioni jacqua necet, a ta ini au	
	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 Saccag	our du
clan Ghor : Une créature attaquante ciblée gagne +	
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 répar la manière que vous choisissez entre une, deux ou cibles.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Flammes du brandon {2	!}{R}
Rituel	U
Les Flammes du brandon infligent 3 blessures réparties	
la manière que vous choisissez entre une, deux ou trois	
cibles.	
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 dou	ble
initiative jusqu'à la fin du tour.	
Dangereux	
Dangereux {3}{G}	
	ture
{3}{G}	iture
{3}{G} Toutes les créatures capables de bloquer une créa	

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}{R} (Vous pouvez lancer ce sort	pour
son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez texte en remplaçant toutes les occurrences de « cibl-	
par « chaque ».)	0(0) "
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Défiance du clan {X	<}{R}{G}
Rituel	R
Choisissez I'un ou plus ?	
? La Défiance du clan inflige X blessures à une créa	ture
avec le vol ciblé.	
? La Défiance du clan inflige X blessures à une créa sans le vol ciblé.	ture
? 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	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot;align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center&ittimg width="65" align="center&
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;ti;center>&titing width="65" align="center"src="graph/manas/bigR.jpg&	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tlt;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;quot;src=& amp;amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	Passage des malandrins
Terrain de base : montagne C & Amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; a	Terrain (T): Ajoutez (C). (4), (T): Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Passage des malandrins
Terrain de base : montagne C & Amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; a	Terrain {T}: Ajoutez {C}. {4}, {T}: Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Gruul	Porte de la guilde de Gruul
Terrain : porte C	Terrain : porte C
Ce terrain arrive engagé. {T} : Ajoutez {R} ou {G}.	Ce terrain arrive engagé. {T}: Ajoutez {R} ou {G}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Porte de la guilde de Gruul	Porte de la guilde de Gruul

С

Terrain : porte

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

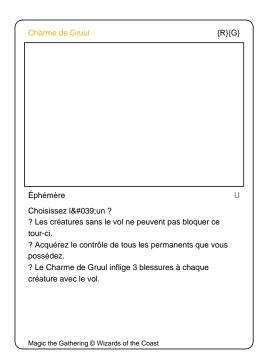
Terrain de prédilection		Choc {R]	ł
Terrain : montagne et forêt R		Éphémère C	;
Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.		Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	(Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Choc	{R}
Éphémère	С
Le Choc inflige 2 blessures à n& cible.	#039;importe quelle
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Choc	{R}
Éphémère	С
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe cible.	luelle
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Charme de Gruul	{R}{G}
Éphémère	U
Choisissez I'un ?	
? Les créatures sans le vol ne peuvent pas bloquer dour-ci.	ce
? Acquérez le contrôle de tous les permanents que possédez.	ous/
? Le Charme de Gruul inflige 3 blessures à chaque	
créature avec le vol.	

Charme de Gruul	{R}{G}
Éphémère	U
Choisissez I'un ?	
? Les créatures sans le vol ne peuvent pas bloquer ce	Э
tour-ci.	
? Acquérez le contrôle de tous les permanents que vo possédez.	ous
? 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 p jusqu'à la fin du tour. Elle doit être bloqué si possible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Agrandir	{3}{G}{G}		Acte de trahison {2	}{R}
Rituel	U		Rituel	С
Une créature ciblée gagne +7/+7 et acquiert le pié jusqu'à la fin du tour. Elle doit être bloquée si possible.			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)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Acte de trahison	{2}{R}	Invocation sauvage
Rituel Acquérez le contrôle d'une créat jusqu'à la fin du tour. Dégagez c acquiert la célérité jusqu'à la fin	ette créature. Elle	Éphémère Ce sort ne peut pas êt Le prochain sort de cré peut être lancée comm peut pas être contreca champ de bataille avec sur elle.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wiz

Éphémère

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

Naturalisation {	1}{G}	Défoncecrâne {1}{	(R)
Éphémère	С	Éphémère	U
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.		Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie ce tour-ci. Les blessures ne peuvent pas être prévenue ce tour-ci. Le Défoncecrâne inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Naturalisation	{1}{G}
	Éphémère	С
	Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Défoncecrâne	{1}{R}
Éphémère	U
Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie c tour-ci. Les blessures ne peuvent pas être prévenue c tour-ci. Le Défoncecrâne inflige 3 blessures à une cib joueur ou planeswalker.	ce
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Défoncecrâne	{1}{R}		Feu annihilateur {1}{R	{R}
Éphémère	U		Éphémère	С
Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de tour-ci. Les blessures ne peuvent pas être préver tour-ci. Le Défoncecrâne inflige 3 blessures à une joueur ou planeswalker. Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	iue ce		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 de la company de la co	
Feu annihilateur	{1}{R}{R}		Feu annihilateur {1){R}	{R}

Feu annihilateur	1}{R}{R}	
		$\left \right $
Éphémère	С]
Le Feu annihilateur inflige 3 blessures à n'im quelle cible. Si une créature ayant subi des blessure		
cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Feu annihilateur	{1}{R}{R}
Éphémère	С
Le Feu annihilateur inflige 3 blessures à n	
quelle cible. Si une créature ayant subi des bles cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la	
cono manore do tan mean eo tear en esnez la	a la place.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

