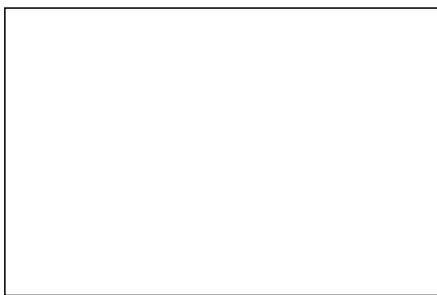


Noble féal de la Hure

{1}{RG}{RG}{RG}



Créature : gobelin et chevalier

R

Piétinement

Les autres créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+1.

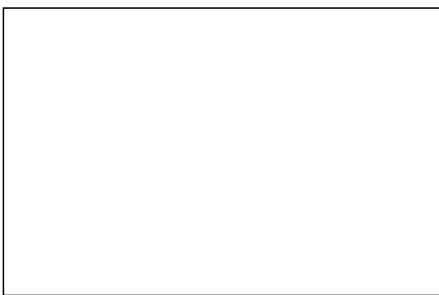
Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.

3/4

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

Noble féal de la Hure

{1}{RG}{RG}{RG}



Créature : gobelin et chevalier

R

Piétinement

Les autres créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.

3/4

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.

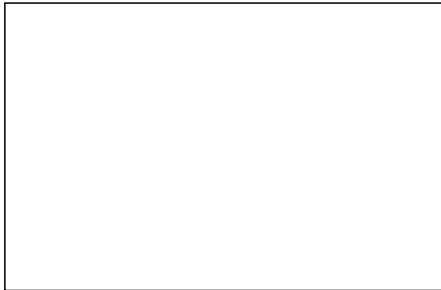
5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier insalubre grondant

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



Créature : élémental

R

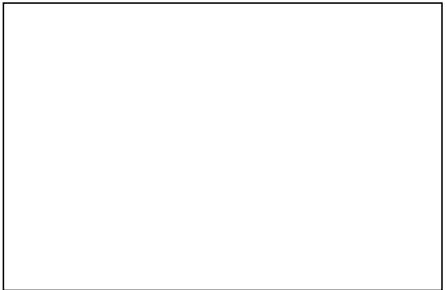
Au début de votre entretien, le Quartier insalubre grondant inflige 1 blessure à chaque joueur.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Radha, héritière de Keld

{R}{G}



Créature légendaire : elfe et guerrier

R

À chaque fois que Radha, héritière de Keld attaque, vous pouvez ajouter {R}{R}.

{T} : Ajoutez {G}.

2/2

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

Radha, héritière de Keld

{R}{G}



Créature légendaire : elfe et guerrier

R

À chaque fois que Radha, héritière de Keld attaque, vous pouvez ajouter {R}{R}.

{T} : Ajoutez {G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ragebête de Gruul

{5}{R}{G}



Créature : bête

R

À chaque fois que la Ragebête de Gruul ou une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, cette créature se bat contre une créature ciblée par un adversaire contrôlé.

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

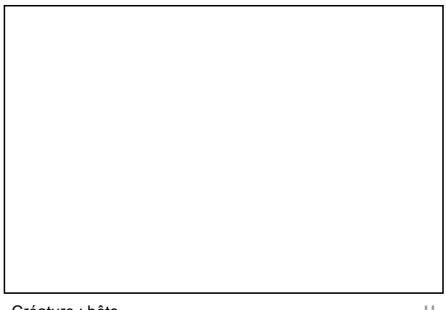
Coup de sang ? {R}{G}, défaussez-vous du Saccageur du clan Ghor : Une créature attaquante ciblée gagne +4/+4 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saccageur du clan Ghor

{2}{R}{G}



Créature : bête

U

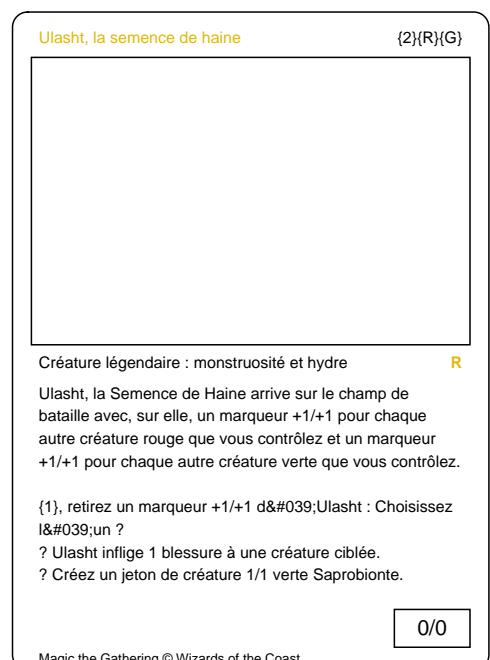
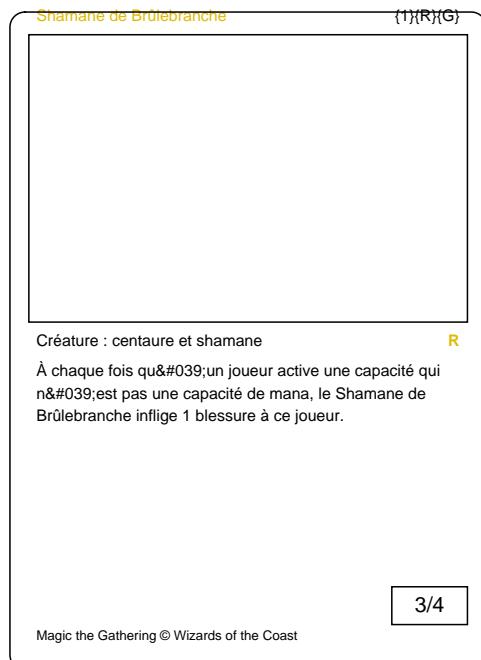
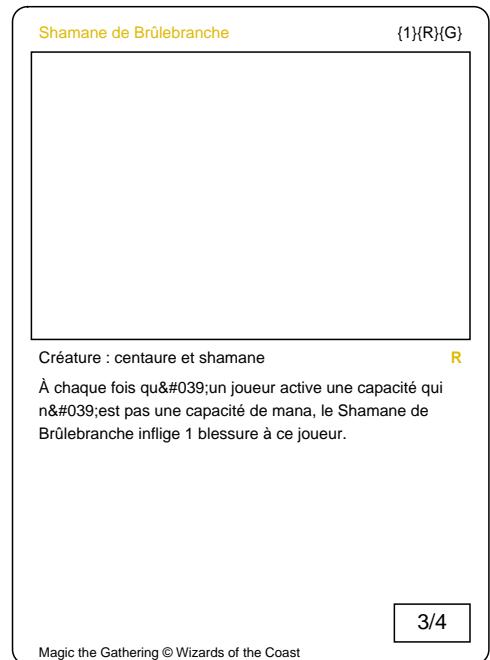
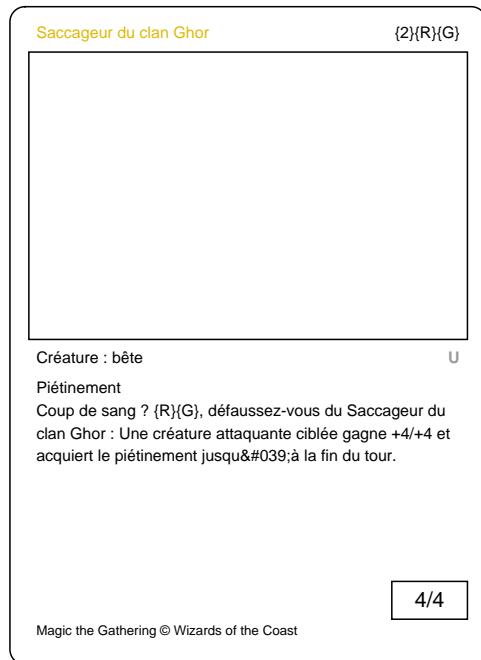
Piétinement

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.

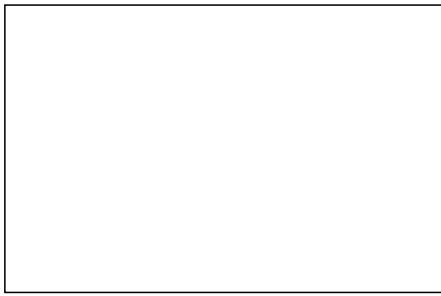
4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Forêt



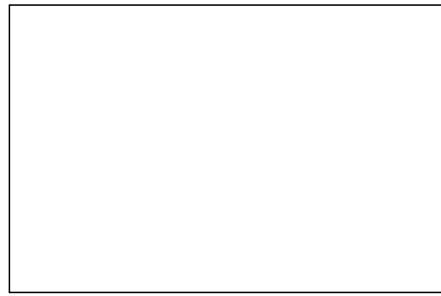
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



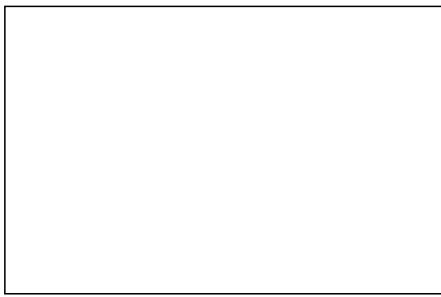
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



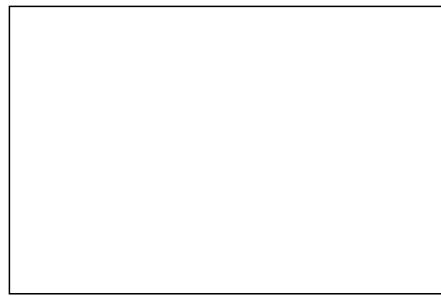
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



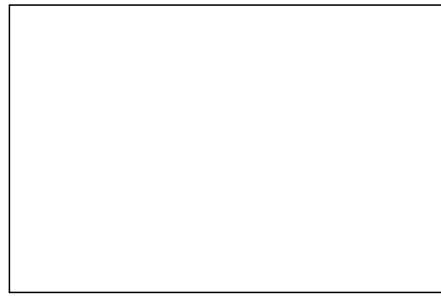
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



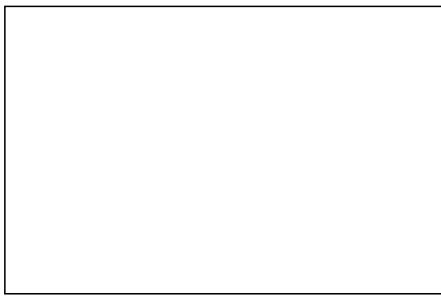
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



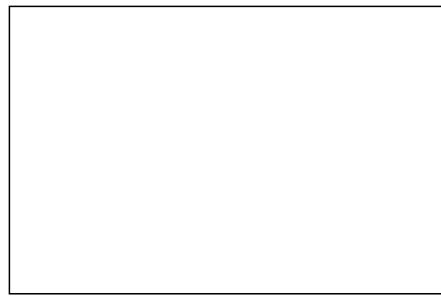
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



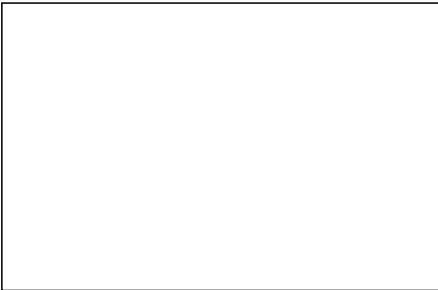
Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

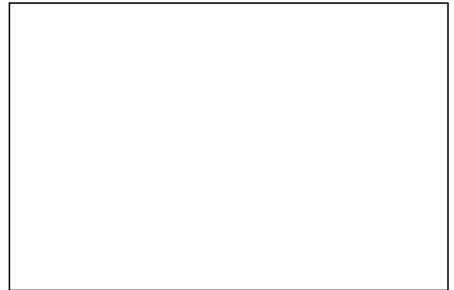


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Territoire des Gruul



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, 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

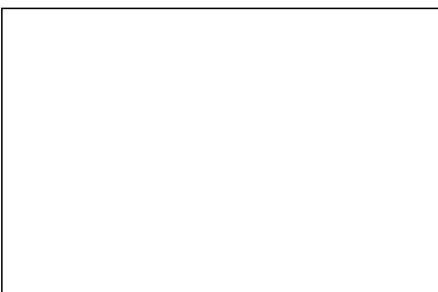
Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, 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

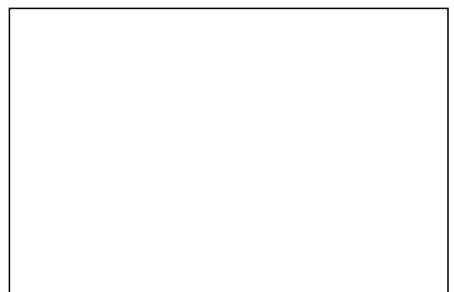
Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, 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

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Gruul

{R}{G}



Éphémère

U

Choisissez 1 :

- ? 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

Signal aux clans

{R}{G}



Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque trois cartes de créatures et révelez-les. Si vous avez cherché trois cartes avec des noms différents, choisissez-en une au hasard et mettez-la dans votre main. Mélangez le reste dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Gruul

{R}{G}



Éphémère

U

Choisissez 1 :

- ? 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

Signal aux clans

{R}{G}



Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque trois cartes de créatures et révelez-les. Si vous avez cherché trois cartes avec des noms différents, choisissez-en une au hasard et mettez-la dans votre main. Mélangez le reste dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marquemage du maître des bêtes

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Les créatures que vous contrôlez qui sont enchantées gagnent +1/+1.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez qui est enchantée devient bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature qui la bloque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marquemage du maître des bêtes

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Les créatures que vous contrôlez qui sont enchantées gagnent +1/+1.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez qui est enchantée devient bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature qui la bloque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marquemage du maître des bêtes

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Les créatures que vous contrôlez qui sont enchantées gagnent +1/+1.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez qui est enchantée devient bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature qui la bloque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marquemage du maître des bêtes

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Les créatures que vous contrôlez qui sont enchantées gagnent +1/+1.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez qui est enchantée devient bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature qui la bloque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marquemage de l'escrimeur

{2}{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Les créatures que vous contrôlez qui sont enchantées gagnent +1/+1 et ont l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marquemage de l'escrimeur

{2}{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Les créatures que vous contrôlez qui sont enchantées gagnent +1/+1 et ont l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marquemage de l'escrimeur

{2}{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Les créatures que vous contrôlez qui sont enchantées gagnent +1/+1 et ont l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marquemage de l'escrimeur

{2}{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Les créatures que vous contrôlez qui sont enchantées gagnent +1/+1 et ont l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

