

Gardiens des portes de Saruli

{3}{G}

Créature : elfe et guerrier

C

Quand les Gardiens des portes de Saruli arrivent sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux portes, vous gagnez 7 points de vie.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goliath de Skarrg

{6}{G}{G}

Créature : bête

R

Piétinement

Coup de sang ? {5}{G}{G}, défaussez-vous du Goliath de Skarrg : Une créature attaquante ciblée gagne +9/+9 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardiens des portes de Saruli

{3}{G}

Créature : elfe et guerrier

C

Quand les Gardiens des portes de Saruli arrivent sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux portes, vous gagnez 7 points de vie.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier kraul

{1}{G}

Créature : insecte et guerrier

C

{5}{G} : Le Guerrier kraul gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier kraul {1}{G}



Créature : insecte et guerrier **C**
{5}{G} : Le Guerrier kraul gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brute de pavés {3}{R}



Créature : élémental **C**

5/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Massacorne {2}{G}



Créature : bête **C**
Coup de sang ? {G}, défaissez-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

Brute de pavés {3}{R}



Créature : élémental **C**

5/2

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

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

Prédateur taillécaille {4}{R}{R}



Créature : dinosaure **C**
Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Queue-angon viashino {3}{R}



Créature : lézard et guerrier U

Initiative

Coup de sang ? {2}{R}, défaussez-vous du Queue-angon viashino : Une créature attaquante ciblée gagne +3/+1 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

3/1

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

Queue-angon viashino {3}{R}



Créature : lézard et guerrier U

Initiative

Coup de sang ? {2}{R}, défaussez-vous du Queue-angon viashino : Une créature attaquante ciblée gagne +3/+1 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animiste sauvage {1}{R}{G}



Créature : goblin et shaman U

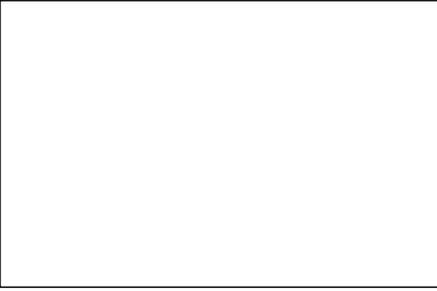
{3} : L'Animiste sauvage gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant sa force.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cochon de Zhur-Taa

{3}{R}{G}



Créature : sanglier

C

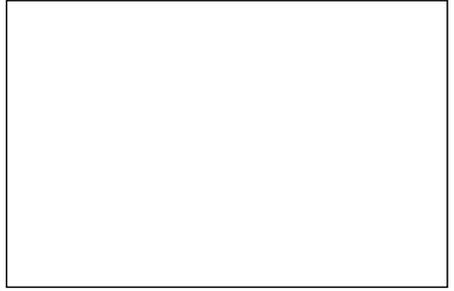
Coup de sang ? {1}{R}{G}, défaussez-vous du Cochon de Zhur-Taa : Une créature attaquante ciblée gagne +5/+4 jusqu'à la fin du tour.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide de Zhur-Taa

{R}{G}



Créature : humain et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

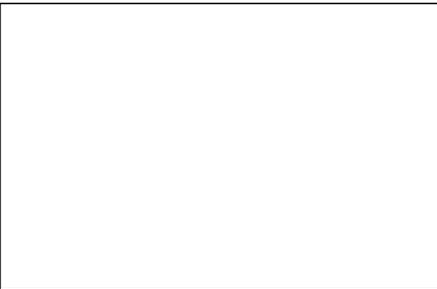
À chaque fois que vous engagez le Druide de Zhur-Taa pour du mana, il inflige 1 blessure à chaque adversaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide de Zhur-Taa

{R}{G}



Créature : humain et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

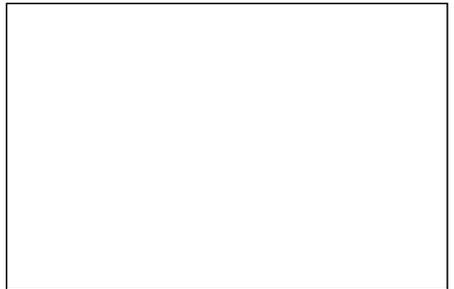
À chaque fois que vous engagez le Druide de Zhur-Taa pour du mana, il inflige 1 blessure à chaque adversaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide de Zhur-Taa

{R}{G}



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

Guivre de ruine {4}{R}{G}



Créature : guivre C

7/6

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

Guivre de ruine {4}{R}{G}



Créature : guivre C

7/6

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

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}

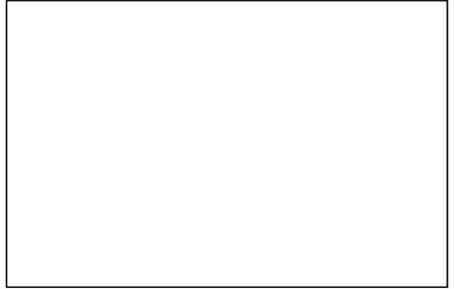
Toutes les créatures capables de bloquer une créature ciblée ce tour-ci le font.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaut terrestre

{R}{G}



Rituel

U

L'Assaut terrestre inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre de terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaut terrestre

{R}{G}



Rituel

U

L'Assaut terrestre inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre de terrains que vous contrôlez.

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

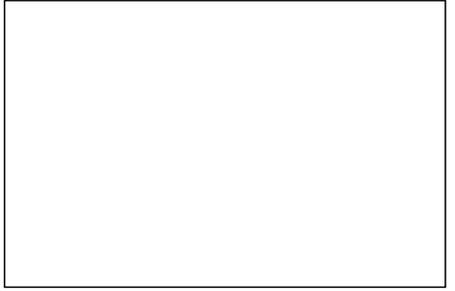


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

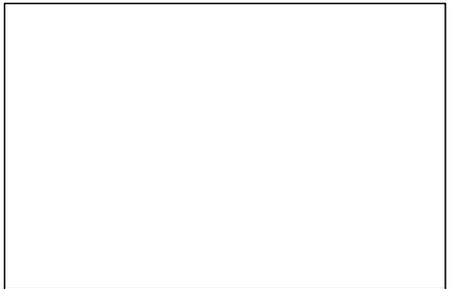


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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
{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

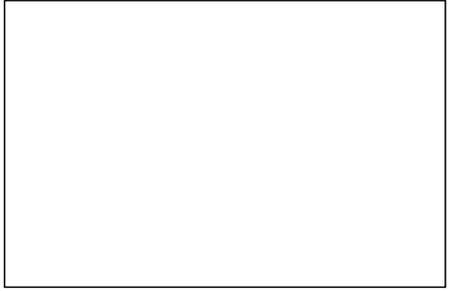


Terrain de base : montagne
{R}

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

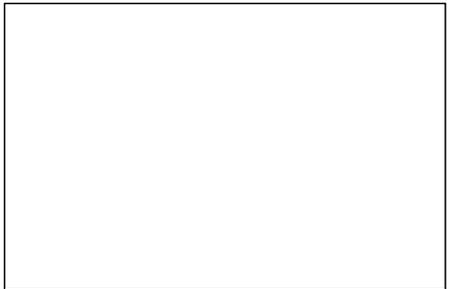


Terrain : porte
Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

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

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

Geyser volcanique

{X}{R}{R}

Éphémère

U

Le Geyser volcanique inflige X blessures à n'importe quelle cible.

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

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

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

