Béhémoth brisesort {1}{R}{G}{G}

Créature : bête R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Les sorts de créature que vous contrôlez de force supérieure ou égale à 5 ne peuvent pas être contrecarrés.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth brisesort {1}{R}{G}{G}

Créature : bête R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Les sorts de créature que vous contrôlez de force supérieure ou égale à 5 ne peuvent pas être contrecarrés.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth brisesort {1}{R}{G}{G}

Créature : bête R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Les sorts de créature que vous contrôlez de force supérieure ou égale à 5 ne peuvent pas être contrecarrés.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth brisesort {1}{R}{G}{G}

Créature : bête R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Les sorts de créature que vous contrôlez de force supérieure ou égale à 5 ne peuvent pas être contrecarrés.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Borborygmos {3}{R}{R}{G}{G}

Créature légendaire : cyclope R

Piétinement
À chaque fois que Borborygmos inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

6/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Skarrg {R}{G}

Créature : humain et shamane 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

Fronderosh, héros de la Krosia {3}{R}{G}

Créature légendaire : centaure et guerrier R

Piétinement
À chaque fois qu'une créature avec le piétinement que vous contrôlez attaque, elle gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Skarrg {R}{G}

Créature : humain et shamane 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Skarrg {R}{G}

Créature : humain et shamane 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

Hydre de l'apocalypse {X}{R}{G}

Créature : hydre R

L'Hydre de l'apocalypse arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle. Si X est supérieur ou égal à 5, elle arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 supplémentaires sur elle.
{1}{R}, retirez un marqueur +1/+1 de l'Hydre de l'apocalypse : L'Hydre de l'apocalypse inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Skarrg {R}{G}

Créature : humain et shamane 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

Hydre de l'apocalypse {X}{R}{G}

Créature : hydre R

L'Hydre de l'apocalypse arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle. Si X est supérieur ou égal à 5, elle arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 supplémentaires sur elle.
{1}{R}, retirez un marqueur +1/+1 de l'Hydre de l'apocalypse : L'Hydre de l'apocalypse inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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 qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, cette créature se bat contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Créature : bête U

Piétinement
<i>Coup de sang</i> ? {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
<i>Coup de sang</i> ? {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
<i>Coup de sang</i> ? {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

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

Créature : bête U

Piétinement
<i>Coup de sang</i> ? {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

Shamane de Brûlebranche {1}{R}{G}

Créature : centaure et shamane R

À chaque fois qu'un joueur active une capacité qui n'est pas une capacité de mana, le Shamane de Brûlebranche inflige 1 blessure à ce joueur.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de Brûlebranche {1}{R}{G}

Créature : centaure et shamane R

À chaque fois qu'un joueur active une capacité qui n'est pas une capacité de mana, le Shamane de Brûlebranche inflige 1 blessure à ce joueur.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ulasht, la semence de haine {2}{R}{G}

Créature légendaire : monstruosité et hydre R

Ulasht, la Semence de Haine arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque autre créature rouge que vous contrôlez et un marqueur +1/+1 pour chaque autre créature verte que vous contrôlez.

{1}, retirez un marqueur +1/+1 d'Ulasht : Choisissez l'un ?
? Ulasht inflige 1 blessure à une créature ciblée.
? Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

0/0

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 **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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Territoire des Gruul

Terrain U

Le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille, 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

Le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille, 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

Le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille, 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

Le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille, 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 l'un ?
? 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 l'un ?
? 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast