

Arbre de la rédemption

{3}{G}

Créature : plante

M

Défenseur

{T} : Échangez votre total de points de vie contre l'endurance de l'Arbre de la rédemption.

0/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth tenace

{2}{G}{G}

Créature : bête

U

Quand le Baloth tenace arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Baloth tenace, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbre de la rédemption

{3}{G}

Créature : plante

M

Défenseur

{T} : Échangez votre total de points de vie contre l'endurance de l'Arbre de la rédemption.

0/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth tenace

{2}{G}{G}

Créature : bête

U

Quand le Baloth tenace arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Baloth tenace, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre goblin

{1}{R}{R}

Créature : goblin et guerrier

U

Les sorts de goblin que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Les gobelins que vous contrôlez ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre goblin

{1}{R}{R}

Créature : goblin et guerrier

U

Les sorts de goblin que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Les gobelins que vous contrôlez ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre goblin

{1}{R}{R}

Créature : goblin et guerrier

U

Les sorts de goblin que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Les gobelins que vous contrôlez ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal-feu skirkien

{3}{R}{R}

Créature : goblin

R

Protection contre le rouge

Engagez cinq gobelins dégagés que vous contrôlez : Le Maréchal-feu skirkien inflige 10 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal-feu skirkien
{3}{R}{R}

Créature : goblin

R

Protection contre le rouge  
Engagez cinq gobelins dégagés que vous contrôlez : Le Maréchal-feu skirkien inflige 10 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal-feu skirkien
{3}{R}{R}

Créature : goblin

R

Protection contre le rouge  
Engagez cinq gobelins dégagés que vous contrôlez : Le Maréchal-feu skirkien inflige 10 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal-feu skirkien
{3}{R}{R}

Créature : goblin

R

Protection contre le rouge  
Engagez cinq gobelins dégagés que vous contrôlez : Le Maréchal-feu skirkien inflige 10 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roi des gobelins
{1}{R}{R}

Créature : goblin

R

Les autres créatures Gobelin gagnent +1/+1 et ont la traversée des montagnes. (Elles ne peuvent pas être bloquées tant que le joueur défenseur contrôle au moins une montagne.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roi des gobelins

{1}{R}{R}

Créature : goblin

R

Les autres créatures Gobelins gagnent +1/+1 et ont la traversée des montagnes. (Elles ne peuvent pas être bloquées tant que le joueur défenseur contrôle au moins une montagne.)

2/2

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

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



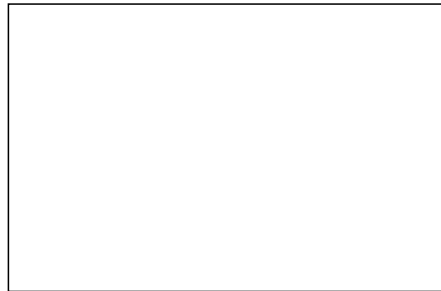
Terrain de base : forêt

**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

### Mont enraciné



Terrain

R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Mont enraciné



Terrain

R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Mont enraciné



Terrain

R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Mont enraciné



Terrain

R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Montagne



Terrain de base : montagne

C

&amp;amp;lt;center&amp;amp;gt;&amp;amp;img width=&amp;quot;65&amp;quot;&amp;align=&amp;quot;center&amp;quot;&amp;src=&amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&amp;quot;&amp;gt;&amp;lt;/center&amp;p;&amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Montagne



Terrain de base : montagne

C

&amp;amp;lt;center&amp;amp;gt;&amp;amp;img width=&amp;quot;65&amp;quot;&amp;align=&amp;quot;center&amp;quot;&amp;src=&amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&amp;quot;&amp;gt;&amp;lt;/center&amp;p;&amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Montagne



Terrain de base : montagne

C

&amp;amp;lt;center&amp;amp;gt;&amp;amp;img width=&amp;quot;65&amp;quot;&amp;align=&amp;quot;center&amp;quot;&amp;src=&amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&amp;quot;&amp;gt;&amp;lt;/center&amp;p;&amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Montagne



Terrain de base : montagne

C

&lt;img alt="Placeholder for a mountain image." data-bbox="143 84 418 214"/>;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&lt;img alt="Placeholder for a mountain image." data-bbox="644 84 929 214"/>;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&lt;img alt="Placeholder for a mountain image." data-bbox="143 480 418 609"/>;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&lt;img alt="Placeholder for a mountain image." data-bbox="644 480 929 609"/>;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Montagne



Terrain de base : montagne

**C**

&amp;amp;lt;center&amp;amp;gt;&amp;amp;lt;br>&lt;img width=&quot;65&quot;&lt;br>align=&quot;center&amp;quot;&lt;br>src=&quot;graph/manas/bigR.jpg&amp;lt;br>&quot;&amp;gt;&lt;/center&lt;br>p&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Montagne



Terrain de base : montagne

**C**

&amp;amp;lt;center&amp;amp;gt;&amp;amp;lt;br>&lt;img width=&quot;65&quot;&lt;br>align=&quot;center&amp;quot;&lt;br>src=&quot;graph/manas/bigR.jpg&amp;lt;br>&quot;&amp;gt;&lt;/center&lt;br>p&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Montagne



Terrain de base : montagne

**C**

&amp;amp;lt;center&amp;amp;gt;&amp;amp;lt;br>&lt;img width=&quot;65&quot;&lt;br>align=&quot;center&amp;quot;&lt;br>src=&quot;graph/manas/bigR.jpg&amp;lt;br>&quot;&amp;gt;&lt;/center&lt;br>p&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Anneaux des Clairâtres

{3}



Artefact

**M**

À chaque fois que vous activez une capacité, si ce n'est pas une capacité de mana, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, copiez cette capacité. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneaux des Clairâtres

{3}



Artefact

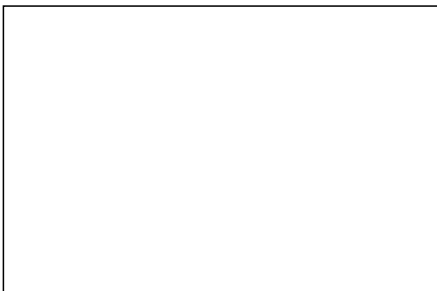
M

À chaque fois que vous activez une capacité, si ce n'est pas une capacité de mana, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, copiez cette capacité. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneaux des Clairâtres

{3}



Artefact

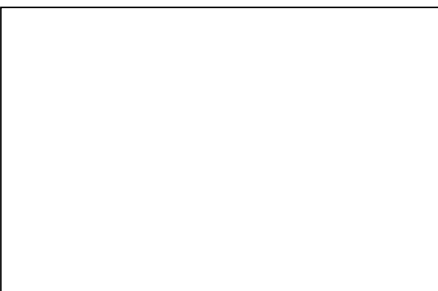
M

À chaque fois que vous activez une capacité, si ce n'est pas une capacité de mana, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, copiez cette capacité. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneaux des Clairâtres

{3}



Artefact

M

À chaque fois que vous activez une capacité, si ce n'est pas une capacité de mana, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, copiez cette capacité. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther

{1}



Artefact

R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.  
{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther

{1}

Artefact

R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillard

{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillard

{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillard

{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation dé létère

{GP}

Éphémère

U

((GP) peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

Mettez une carte ciblée depuis un cimetière au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lent délabrement

{1}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : artefact ou enchantement

Au début de votre entretien, choisissez l'un ?

? Détruisez le permanent enchanté.

? Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation dé létère

{GP}

Éphémère

U

((GP) peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

Mettez une carte ciblée depuis un cimetière au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lent délabrement

{1}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : artefact ou enchantement

Au début de votre entretien, choisissez l'un ?

? Détruisez le permanent enchanté.

? Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lent délabrement

{1}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : artefact ou enchantement

Au début de votre entretien, choisissez l'un ?

? Détruisez le permanent enchanté.

? Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vitalité

{2}{G}{G}

Enchantement

R

Si la Ligne ley de vitalité est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+1.

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lent délabrement

{1}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : artefact ou enchantement

Au début de votre entretien, choisissez l'un ?

? Détruisez le permanent enchanté.

? Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vitalité

{2}{G}{G}

Enchantement

R

Si la Ligne ley de vitalité est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+1.

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vitalité

{2}{G}{G}

Enchantement

R

Si la Ligne ley de vitalité est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.  
Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+1.  
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de supplice

{2}{R}{R}

Enchantement

R

Si la Ligne ley de supplice est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.  
Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie.  
Les blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de supplice

{2}{R}{R}

Enchantement

R

Si la Ligne ley de supplice est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.  
Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie.  
Les blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de supplice

{2}{R}{R}

Enchantement

R

Si la Ligne ley de supplice est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.  
Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie.  
Les blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanglier pidesilex

{1}{G}

Créature : sanglier

U

Le Sanglier pidesilek gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une montagne.

{R} : Le Sanglier pidesilek acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. (Il peut attaquer et {T} ce tour-ci.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanglier pidesilex

{1}{G}

Créature : sanglier

U

Le Sanglier pidesilek gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une montagne.

{R} : Le Sanglier pidesilek acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. (Il peut attaquer et {T} ce tour-ci.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanglier pidesilex

{1}{G}

Créature : sanglier

U

Le Sanglier pidesilek gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une montagne.

{R} : Le Sanglier pidesilek acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. (Il peut attaquer et {T} ce tour-ci.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanglier pidesilex

{1}{G}

Créature : sanglier

U

Le Sanglier pidesilek gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une montagne.

{R} : Le Sanglier pidesilek acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. (Il peut attaquer et {T} ce tour-ci.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Tuktuk l'Explorateur

{2}{R}

Créature légendaire : goblin

R

Célérité

Quand Tuktuk l'Explorateur meurt, créez Tuktuk le Réparé, un jeton de créature-artefact légendaire 5/5 incolore Gobelin et Golem.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Krenko

{1}{R}

Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Krenko

{1}{R}

Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Krenko

{1}{R}

Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Krenko

{1}{R}

Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourriture

{G}{G}

Éphémère

C

Vous gagnez 6 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourriture

{G}{G}

Éphémère

C

Vous gagnez 6 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourriture

{G}{G}

Éphémère

C

Vous gagnez 6 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

M

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

M

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

M

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast