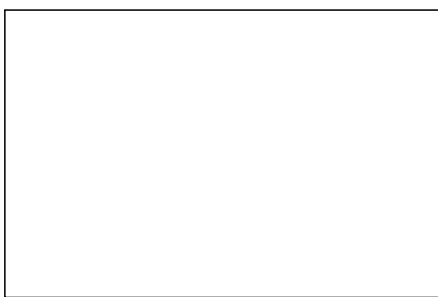


Maréchal-feu skirkien

{3}{R}{R}



Créature : gobelin

R

Protection contre le rouge

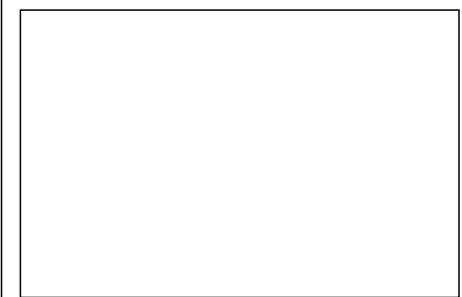
Engagez cinq gobelins dégagés que vous contrôlez : Le Maréchal-feu skirkien inflige 10 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal-feu skirkien

{3}{R}{R}



Créature : gobelin

R

Protection contre le rouge

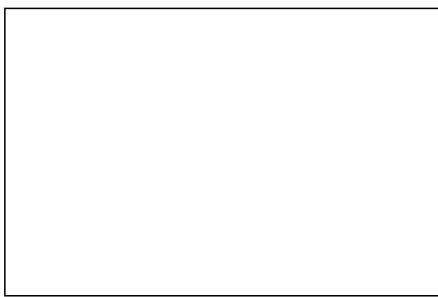
Engagez cinq gobelins dégagés que vous contrôlez : Le Maréchal-feu skirkien inflige 10 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal-feu skirkien

{3}{R}{R}



Créature : gobelin

R

Protection contre le rouge

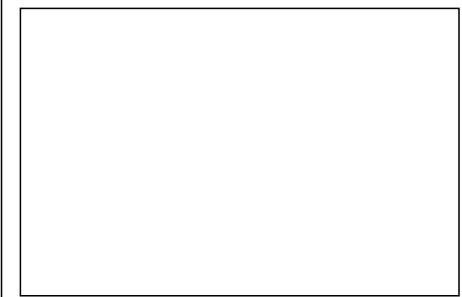
Engagez cinq gobelins dégagés que vous contrôlez : Le Maréchal-feu skirkien inflige 10 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roi des gobelins

{1}{R}{R}



Créature : gobelin

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.)

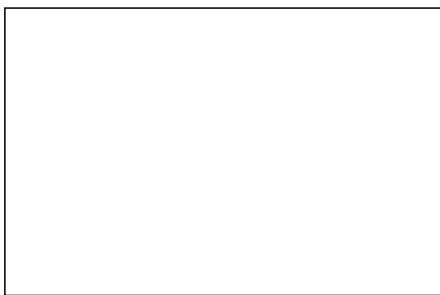
2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roi des gobelins

{1}{R}{R}



Créature : gobelin

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.)

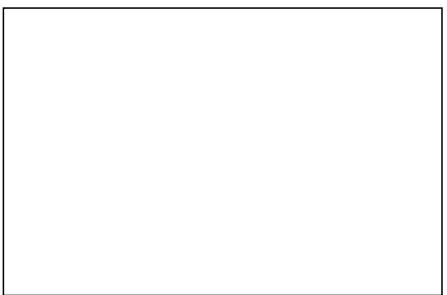
R

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide de Zhur-Taa

{R}{G}



Créature : humain et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

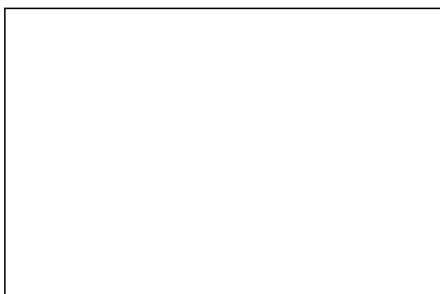
À chaque fois que vous engagez le Druide de Zhur-Taa pour du mana, il inflige 1 blessure à chaque adversaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide de Zhur-Taa

{R}{G}



Créature : humain et druide

C

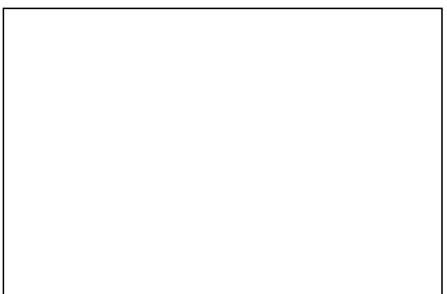
{T} : Ajoutez {G}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



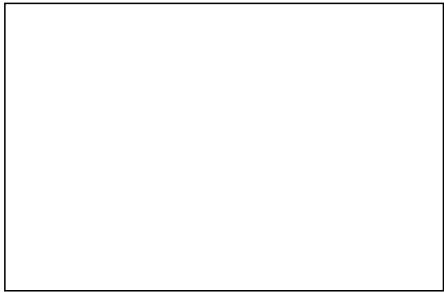
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



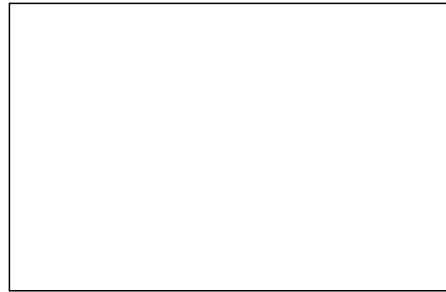
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

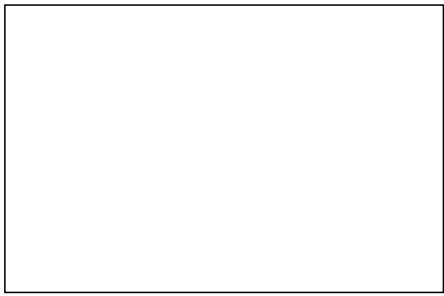
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



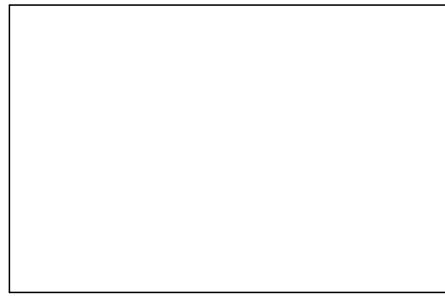
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



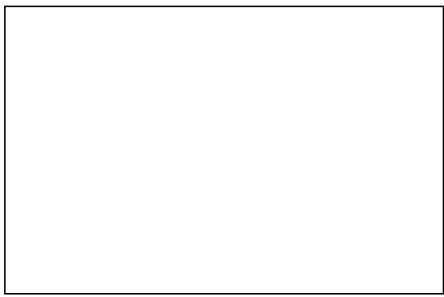
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



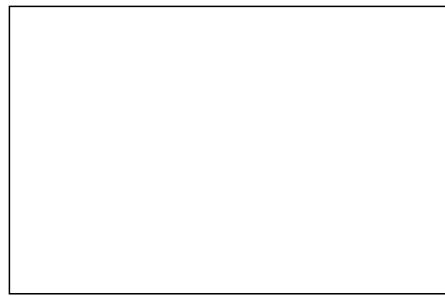
Terrain de base : forêt

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



Terrain

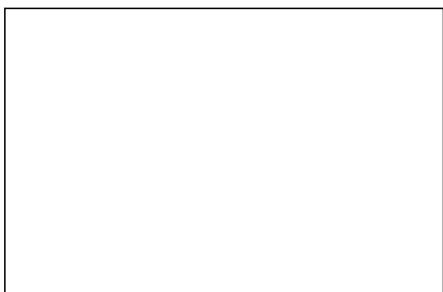
R

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

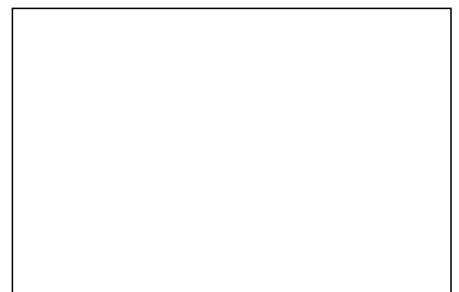
R

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

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



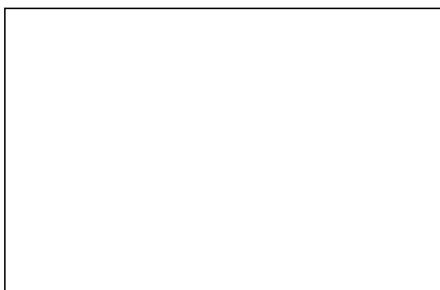
Terrain de base : montagne

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



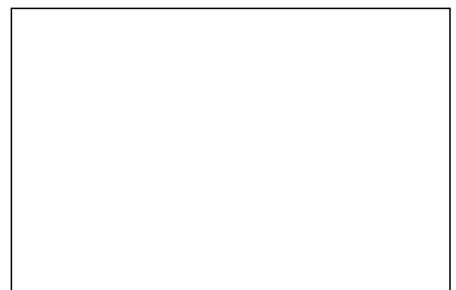
Terrain de base : montagne

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

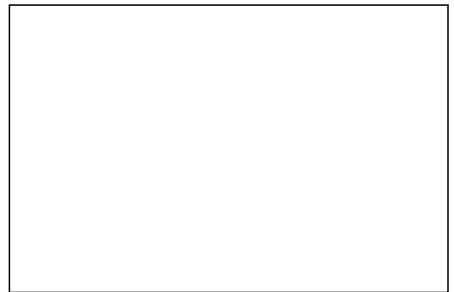


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

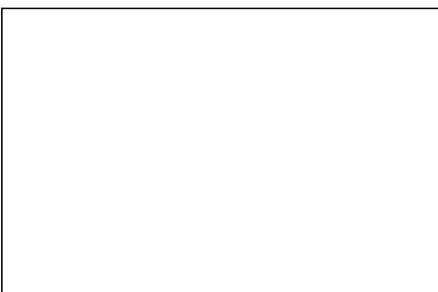


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

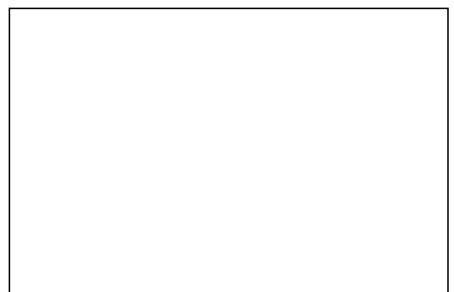


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



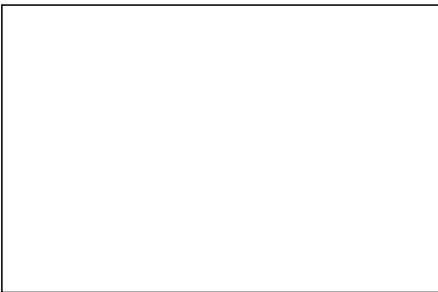
Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



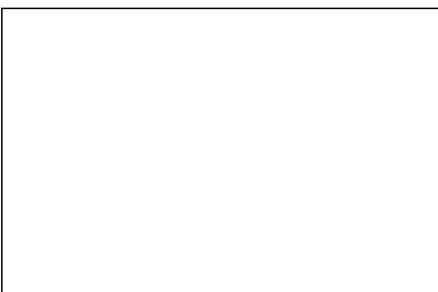
Terrain de base : montagne

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

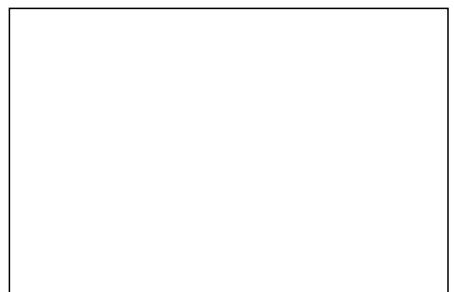
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneaux des Clairâtres

{3}



Artifact

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}



Artifact

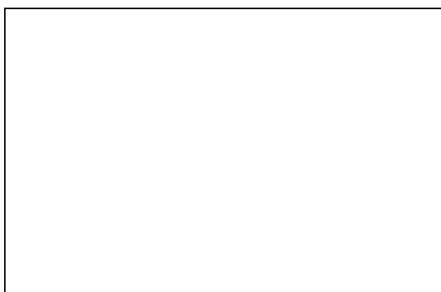
M

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}



Artifact

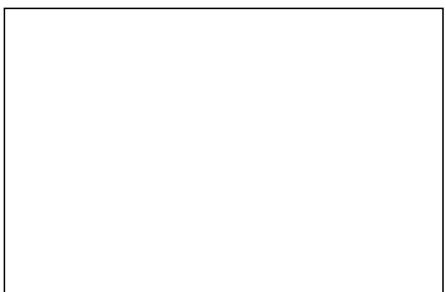
M

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}



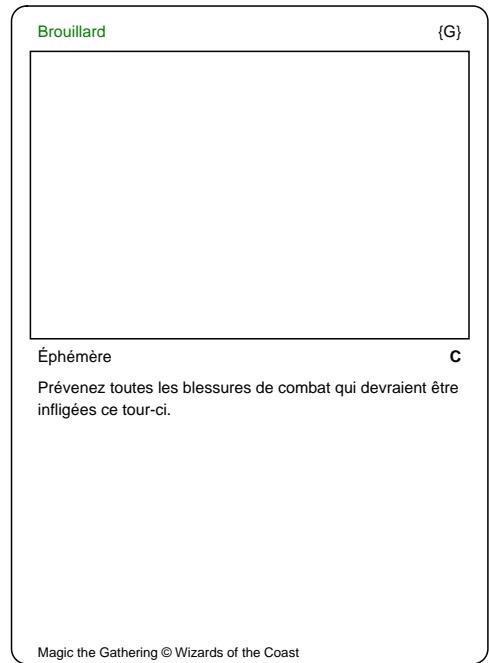
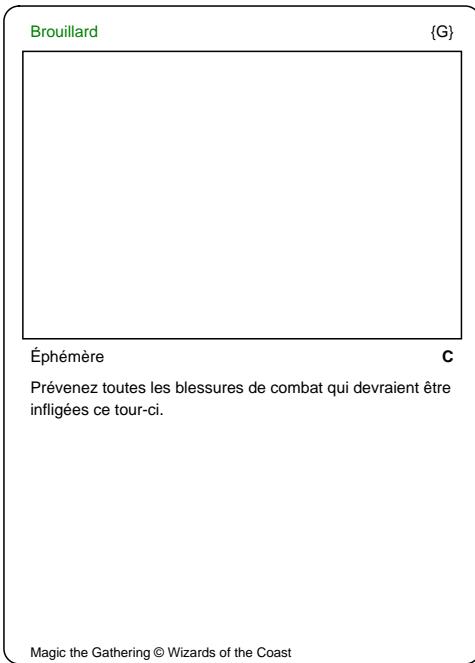
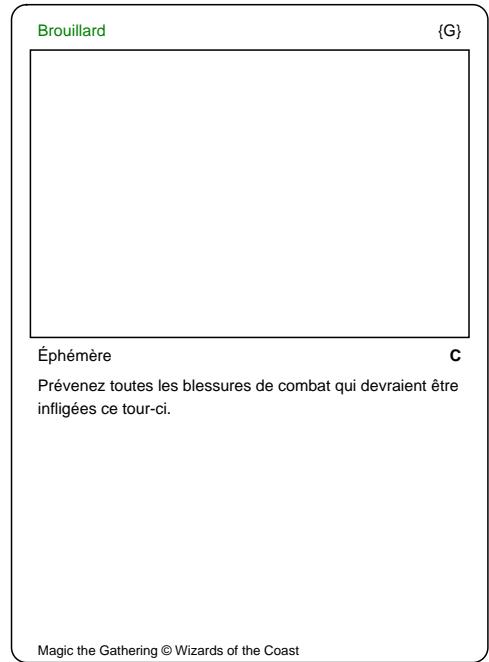
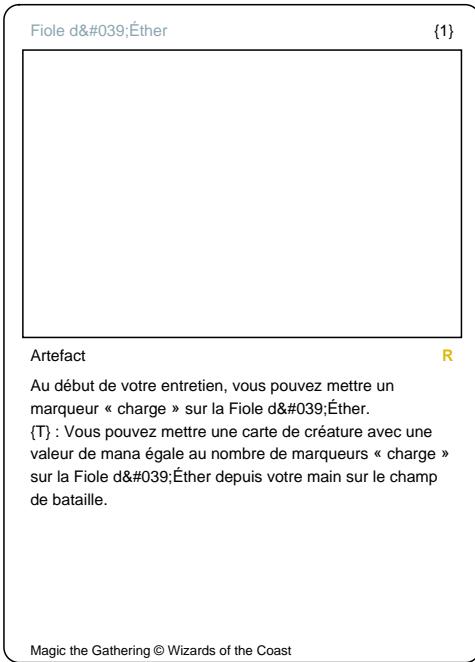
Artifact

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Réanimation déliétère

{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 ?

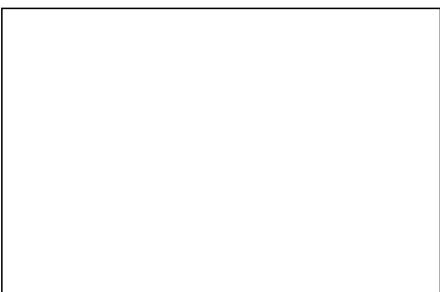
? Détruisez le permanent enchanté.

? Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation déliétère

{GP}



Éphémère

U

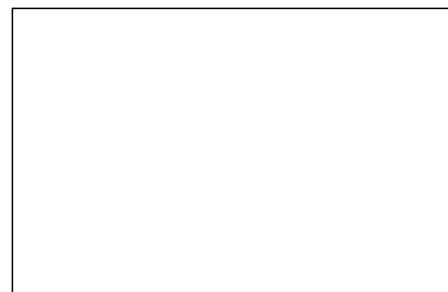
((GP) peut être payé au choix avec (G) ou 2 points de vie.)

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

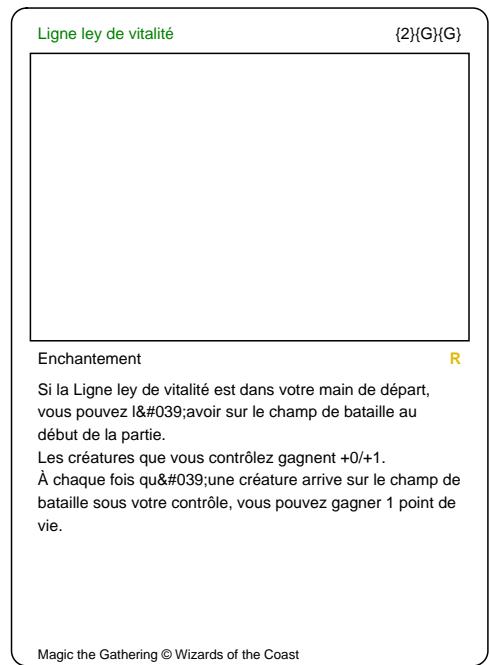
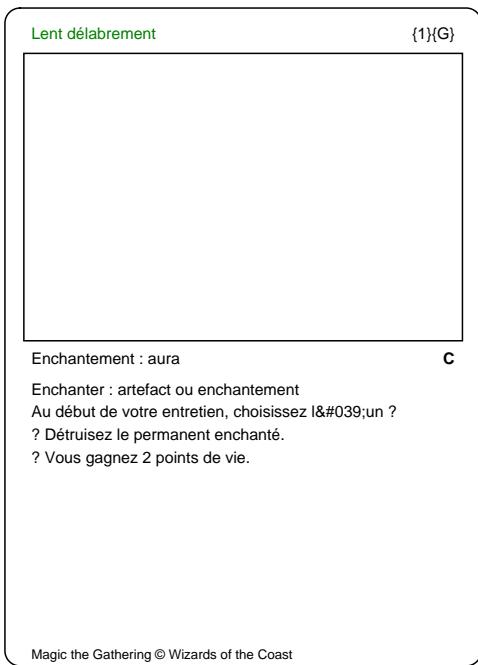
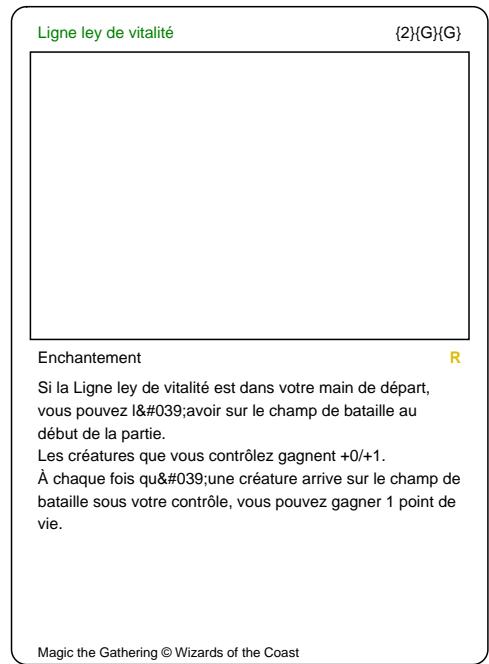
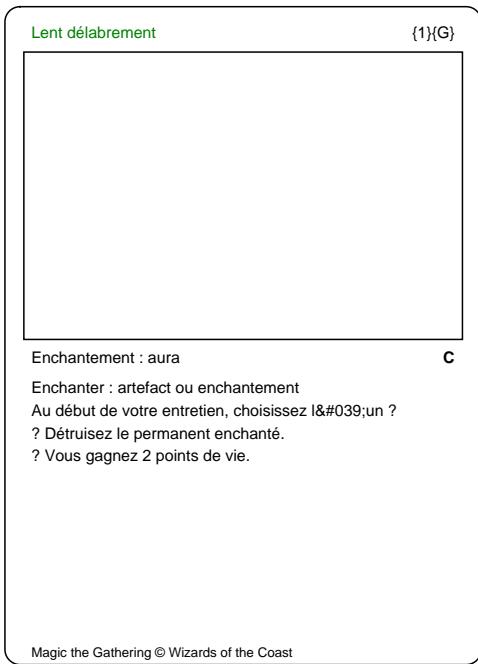
Au début de votre entretien, choisissez l'un ?

? Détruisez le permanent enchanté.

? Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

