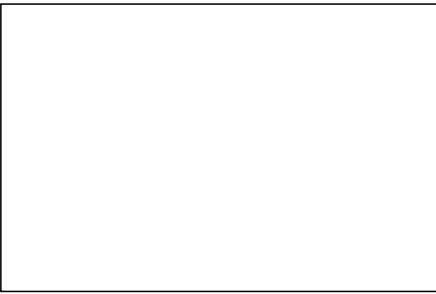


Sanglier piedesilex

{1}{G}



Créature : sanglier

U

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

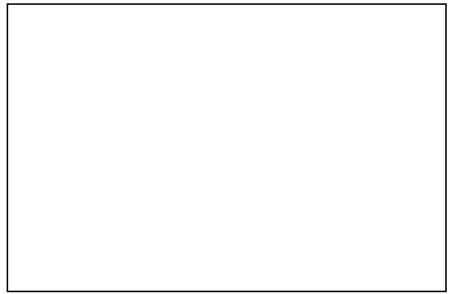
{R} : Le Sanglier piedesilex acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. (Il peut attaquer et {T} ce tour-ci.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffon de combat goblin

{3}{R}



Créature : goblin

C

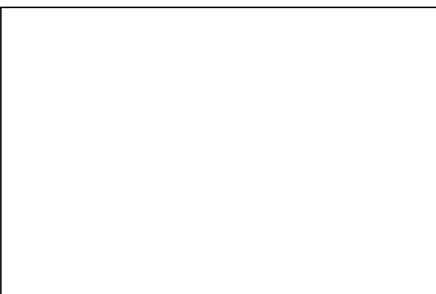
À chaque fois que vous lancez un sort rouge, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanglier piedesilex

{1}{G}



Créature : sanglier

U

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

{R} : Le Sanglier piedesilex 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

Brute téméraire

{2}{R}



Créature : ogre et guerrier

C

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

La Brute téméraire attaque à chaque combat si possible.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brute téméraire

{2}{R}

Créature : ogre et guerrier

C

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)
La Brute téméraire attaque à chaque combat si possible.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragonnet du fourneau

{2}{R}{R}

Créature : dragon

U

Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par des créature avec le vol ou la portée.)
{R} : Le Dragonnet du fourneau gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragonnet du fourneau

{2}{R}{R}

Créature : dragon

U

Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par des créature avec le vol ou la portée.)
{R} : Le Dragonnet du fourneau gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de feu

{3}{R}{R}

Créature : élémental

C

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de feu

{3}{R}{R}

Créature : élémental

C

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin fouineur

{2}{R}

Créature : gobelin

C

{T}, sacrifiez le Gobelin fouineur : Détruisez une créature face cachée ciblée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux à la torche

{1}{R}

Créature : diable

C

{R}, sacrifiez le Fielleux à la torche : Détruisez un artefact ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire gobelin

{R}

Créature : gobelin et shaman

C

Quand l'Incendiaire gobelin meurt, vous pouvez faire qu'il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire goblin

{R}

Créature : goblin et shamanes

C

Quand l'Incendiaire goblin meurt, vous pouvez faire qu'il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krenko le caïd

{2}{R}{R}

Créature légendaire : goblin et guerrier

R

{T} : Créez X jetons de créature 1/1 rouge Goblin, X étant le nombre de gobelins que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire goblin

{R}

Créature : goblin et shamanes

C

Quand l'Incendiaire goblin meurt, vous pouvez faire qu'il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moggs bas-de-plafond

{1}{R}

Créature : goblin

C

Les Moggs bas-de-plafond ne peuvent pas attaquer ou bloquer seuls.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moggs bas-de-plafond
{1}{R}

Créature : goblin
C

Les Moggs bas-de-plafond ne peuvent pas attaquer ou bloquer seuls.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progéniture dragon
{1}{R}

Créature : dragon
C

Vol

{R} : La Progéniture dragon gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progéniture dragon
{1}{R}

Créature : dragon
C

Vol

{R} : La Progéniture dragon gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanglier lamecroc
{3}{R}

Créature : sanglier
C

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vendeur d'armes{2}{R}

Créature : goblin et gredinU

{1}{R}, sacrifiez un goblin : Le Vendeur d'armes inflige 4 blessures à une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Krenko{1}{R}

RituelC

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Krenko{1}{R}

RituelC

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émeute au hachoir{4}{R}

RituelU

Les créatures que vous contrôlez acquièrent la double initiative jusqu'à la fin du tour. (Elles infligent des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes du brandon

{2}{R}

Rituel

U

Les Flammes du brandon infligent 3 blessures réparties de la manière que vous choisissez entre une, deux ou trois cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes du brandon

{2}{R}

Rituel

U

Les Flammes du brandon infligent 3 blessures réparties de la manière que vous choisissez entre une, deux ou trois cibles.

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C


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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne

C



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau de Valkas

 $\{2\}$ 

Artefact : équipement

U

La créature équipée a la célérité.

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée si elle est rouge.


Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne

C



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance titanesque

 $\{1\}\{G\}$ 

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance titanesque

{1}{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur embrasée

{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour. (Elle inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don du serpent

{2}{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour. (Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Furie de Chandra

{4}{R}

Éphémère

C

La Furie de Chandra inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker et 1 blessure à chaque créature que ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geyser volcanique

{X}{R}{R}

Éphémère

U

Le Geyser volcanique inflige X blessures à nimporte quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonnerie de trompe

{2}{R}

Éphémère

C

Les créatures attaquant gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geyser volcanique

{X}{R}{R}

Éphémère

U

Le Geyser volcanique inflige X blessures à nimporte quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferveur

{2}{R}

Enchantement

M

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

