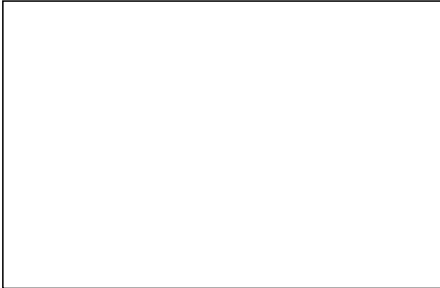


Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R

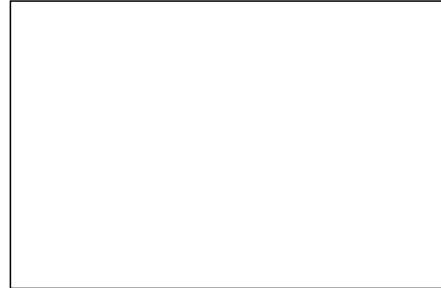
Vol

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rempart luxuriant {1}{G}



Créature : mur U


Défenseur

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R


Vol

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rempart luxuriant {1}{G}



Créature : mur U


Défenseur

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rempart luxuriant {1}{G}




Créature : mur U  
Défenseur  
{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de la faune {1}{G}

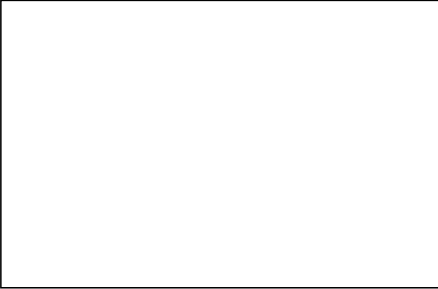


Créature : elfe et shaman R  
{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte de créature :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rempart luxuriant {1}{G}

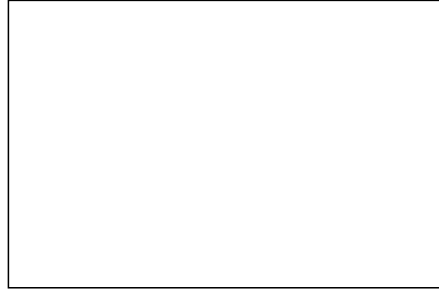


Créature : mur U  
Défenseur  
{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane de la faune {1}{G}

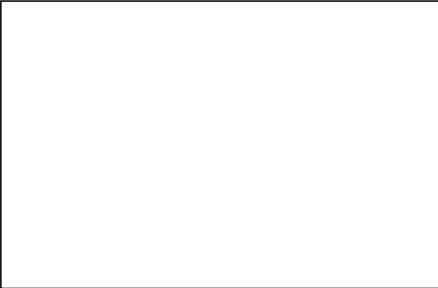


Créature : elfe et shaman R  
{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte de créature :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cohorte gobeline {R}



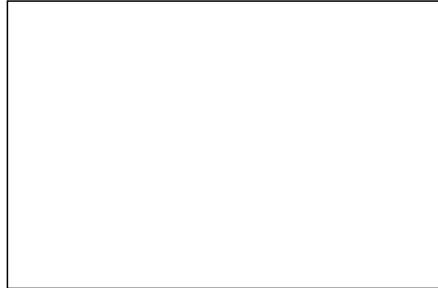
Créature : gobelin et guerrier C

La Cohorte gobeline ne peut pas attaquer à moins que vous n'ayez lancé un sort de créature ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cohorte gobeline {R}




Créature : gobelin et guerrier C

La Cohorte gobeline ne peut pas attaquer à moins que vous n'ayez lancé un sort de créature ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cohorte gobeline {R}




Créature : gobelin et guerrier C

La Cohorte gobeline ne peut pas attaquer à moins que vous n'ayez lancé un sort de créature ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin sanguinaire {R}



Créature : gobelin et berserker C

Le Gobelin sanguinaire ne peut pas attaquer à moins qu'un adversaire n'ait subi des blessures ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin sanguinaire

{R}



Créature : gobelin et berserker

C

Le Gobelin sanguinaire ne peut pas attaquer à moins qu'un adversaire n'ait subi des blessures ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moût, la Mère-pilleuse

{4}{RG}{RG}



Créature : gobelin et shaman

R

Quand Moût, la Mère-pilleuse arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 rouge et verte Gobelin et Guerrier.

Chaque sort d'éphémère ou de rituel rouge ou vert que vous lancez a la conspiration. (Au moment où vous lancez le sort, vous pouvez engager deux créatures dégagées que vous contrôlez qui partagent une couleur avec lui. Quand vous faites ainsi, copiez-le et vous pouvez choisir des nouvelles cibles pour la copie.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin sanguinaire

{R}



Créature : gobelin et berserker

C

Le Gobelin sanguinaire ne peut pas attaquer à moins qu'un adversaire n'ait subi des blessures ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moût, la Mère-pilleuse

{4}{RG}{RG}



Créature : gobelin et shaman

R

Quand Moût, la Mère-pilleuse arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 rouge et verte Gobelin et Guerrier.

Chaque sort d'éphémère ou de rituel rouge ou vert que vous lancez a la conspiration. (Au moment où vous lancez le sort, vous pouvez engager deux créatures dégagées que vous contrôlez qui partagent une couleur avec lui. Quand vous faites ainsi, copiez-le et vous pouvez choisir des nouvelles cibles pour la copie.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moût, la Mère-pilleuse

{4}{RG}{RG}



Créature : goblin et shaman

R

Quand Moût, la Mère-pilleuse arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 rouge et verte Goblin et Guerrier.

Chaque sort d'éphémère ou de rituel rouge ou vert que vous lancez a la conspiration. (Au moment où vous lancez le sort, vous pouvez engager deux créatures dégagées que vous contrôlez qui partagent une couleur avec lui. Quand vous faites ainsi, copiez-le et vous pouvez choisir des nouvelles cibles pour la copie.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation

{2}{G}{G}



Rituel

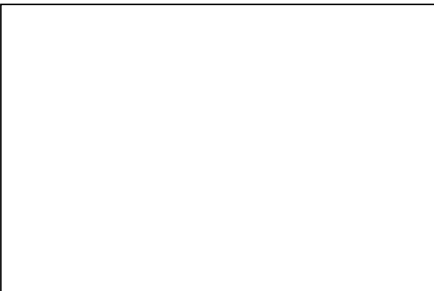
U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moût, la Mère-pilleuse

{4}{RG}{RG}



Créature : goblin et shaman

R

Quand Moût, la Mère-pilleuse arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 rouge et verte Goblin et Guerrier.

Chaque sort d'éphémère ou de rituel rouge ou vert que vous lancez a la conspiration. (Au moment où vous lancez le sort, vous pouvez engager deux créatures dégagées que vous contrôlez qui partagent une couleur avec lui. Quand vous faites ainsi, copiez-le et vous pouvez choisir des nouvelles cibles pour la copie.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation

{2}{G}{G}



Rituel

U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation

{2}{G}{G}



Rituel

U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafre de flammes

{R}



Rituel

C

La Balafre de flammes inflige 4 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation

{2}{G}{G}



Rituel

U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafre de flammes

{R}



Rituel

C

La Balafre de flammes inflige 4 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair à dragon

{1}{R}



Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair à dragon

{1}{R}



Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair à dragon

{1}{R}



Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair à dragon

{1}{R}



Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenade gobeline

{R}



Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,  
sacrifiez un gobelin.  
La Grenade gobeline inflige 5 blessures à n'importe quelle  
cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenade gobeline

{R}



Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,  
sacrifiez un gobelin.  
La Grenade gobeline inflige 5 blessures à n'importe quelle  
cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenade gobeline

{R}



Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,  
sacrifiez un gobelin.  
La Grenade gobeline inflige 5 blessures à n'importe quelle  
cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenade gobeline

{R}



Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,  
sacrifiez un gobelin.  
La Grenade gobeline inflige 5 blessures à n'importe quelle  
cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passé enflammé

{3}{R}



Rituel

R

Chaque carte d'éphémère et de rituel de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.  
Flashback {4}{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passé enflammé

{3}{R}



Rituel

R

Chaque carte d'éphémère et de rituel de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.  
Flashback {4}{R}

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

Ce terrain arrive 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

Ce terrain arrive 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

Ce terrain arrive 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

Ce terrain arrive 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**

```
&center&img
width=65&a
mp;quot;
align=quot;center&am
p;quot;
src=quot;graph/manas/bigR.jpg&
amp;quot;&
&center&a
mp;gt;
```

Montagne



Terrain de base : montagne **C**

```
&center&am
p;gt;&img
width=65&a
mp;quot;
align=quot;center&am
p;quot;
src=quot;graph/manas/bigR.jpg&
amp;quot;&
&center&a
mp;gt;
```

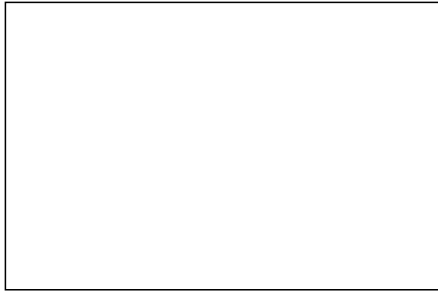
Montagne



Terrain de base : montagne **C**

```
&center&am
p;gt;&img
width=65&a
mp;quot;
align=quot;center&am
p;quot;
src=quot;graph/manas/bigR.jpg&
amp;quot;&
&center&a
mp;gt;
```

Montagne



Terrain de base : montagne **C**

```
&center&am
p;gt;&img
width=65&a
mp;quot;
align=quot;center&am
p;quot;
src=quot;graph/manas/bigR.jpg&
amp;quot;&
&center&a
mp;gt;
```

Montagne



Terrain de base : montagne **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brasier calcinant

{R}{R}

Éphémère

C

Le Brasier calcinant inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker, et 1 blessure à la créature ciblée que ce joueur contrôle ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle.

Toucheterre ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, le Brasier calcinant inflige 3 blessures à ce joueur ou à ce planeswalker et 3 blessures à cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brasier calcinant

{R}{R}

Éphémère

C

Le Brasier calcinant inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker, et 1 blessure à la créature ciblée que ce joueur contrôle ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle.

Toucheterre ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, le Brasier calcinant inflige 3 blessures à ce joueur ou à ce planeswalker et 3 blessures à cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brasier calcinant

{R}{R}

Éphémère

C

Le Brasier calcinant inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker, et 1 blessure à la créature ciblée que ce joueur contrôle ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle.

Toucheterre ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, le Brasier calcinant inflige 3 blessures à ce joueur ou à ce planeswalker et 3 blessures à cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brasier calcinant

{R}{R}

Éphémère


C

Le Brasier calcinant inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker, et 1 blessure à la créature ciblée que ce joueur contrôle ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle.

Toucheterre ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, le Brasier calcinant inflige 3 blessures à ce joueur ou à ce planeswalker et 3 blessures à cette créature à la place.

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}

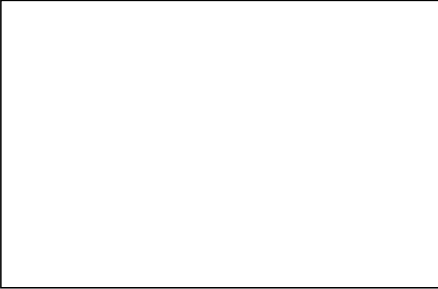


Éphémère **M**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Foudre** {R}

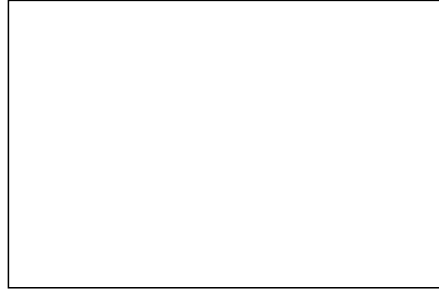


Éphémère **M**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Foudre** {R}



Éphémère **M**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinération

{1}{R}



Éphémère

C

L'Incinération inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.  
Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinération

{1}{R}



Éphémère

C

L'Incinération inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.  
Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinération

{1}{R}



Éphémère

C

L'Incinération inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.  
Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinération

{1}{R}



Éphémère

C

L'Incinération inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.  
Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hostilité

{3}{R}{R}{R}



Créature : élémental et incarnation

R

Célérité

Si un sort que vous contrôlez devait infliger des blessures à un adversaire, prévenez ces blessures. Créez un jeton de créature 3/1 rouge Élémental et Shamane avec la célérité pour chaque 1 blessure prévenue de cette manière.

Quand l'Hostilité est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hostilité

{3}{R}{R}{R}



Créature : élémental et incarnation

R

Célérité

Si un sort que vous contrôlez devait infliger des blessures à un adversaire, prévenez ces blessures. Créez un jeton de créature 3/1 rouge Élémental et Shamane avec la célérité pour chaque 1 blessure prévenue de cette manière.

Quand l'Hostilité est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hostilité

{3}{R}{R}{R}



Créature : élémental et incarnation

R

Célérité

Si un sort que vous contrôlez devait infliger des blessures à un adversaire, prévenez ces blessures. Créez un jeton de créature 3/1 rouge Élémental et Shamane avec la célérité pour chaque 1 blessure prévenue de cette manière.

Quand l'Hostilité est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal de guerre mogg

{1}{R}



Créature : gobelin et guerrier

C

Écho {1}{R} (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)

Quand le Maréchal de guerre mogg arrive sur le champ de bataille ou meurt, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal de guerre mogg

{1}{R}

Créature : goblin et guerrier

C

Écho {1}{R} (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)

Quand le Maréchal de guerre mogg arrive sur le champ de bataille ou meurt, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évolution parallèle

{3}{G}{G}

Rituel

R

Pour chaque créature-jeton sur le champ de bataille, son contrôleur crée un jeton qui est une copie de cette créature.

Flashback {4}{G}{G}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évolution parallèle

{3}{G}{G}

Rituel

R

Pour chaque créature-jeton sur le champ de bataille, son contrôleur crée un jeton qui est une copie de cette créature.

Flashback {4}{G}{G}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évolution parallèle

{3}{G}{G}

Rituel

R

Pour chaque créature-jeton sur le champ de bataille, son contrôleur crée un jeton qui est une copie de cette créature.

Flashback {4}{G}{G}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruée irrésistible

{3}{G}{G}



Rituel

R

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruée irrésistible

{3}{G}{G}



Rituel

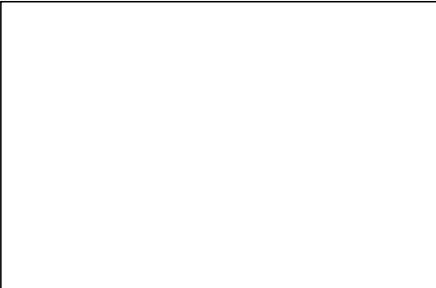
R

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruée irrésistible

{3}{G}{G}



Rituel

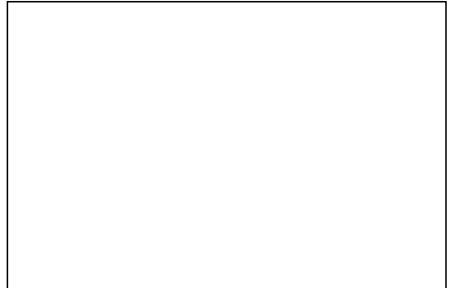
R

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pandémonium

{3}{R}



Enchantement

P

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, le contrôleur de cette créature peut faire qu'elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pandémonium

{3}{R}

Enchantement

P

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, le contrôleur de cette créature peut faire qu'elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast