

Sanglier piedesilex

{1}{G}



Créature : sanglier

U

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

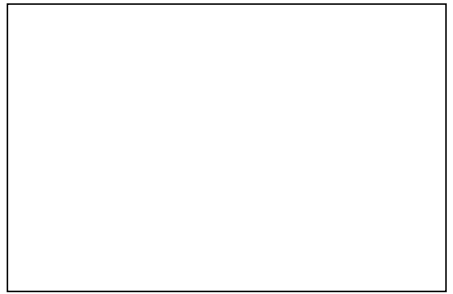
{R} : Le Sanglier piedesilex acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. (Il peut attaquer et (T) ce tour-ci.)

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

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 créatures 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}

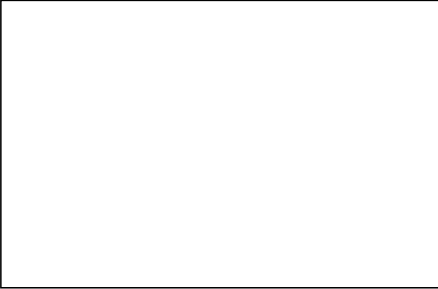


Créature : élémental C

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de feu {3}{R}{R}

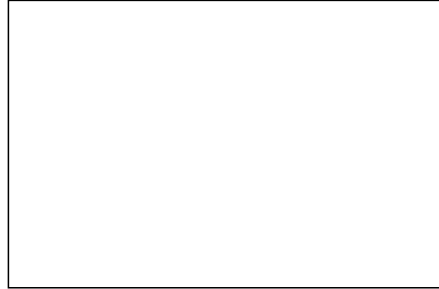


Créature : élémental C

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin fouineur {2}{R}



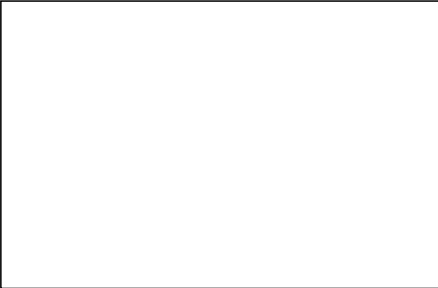
Créature : gobelin C

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire goblin {R}



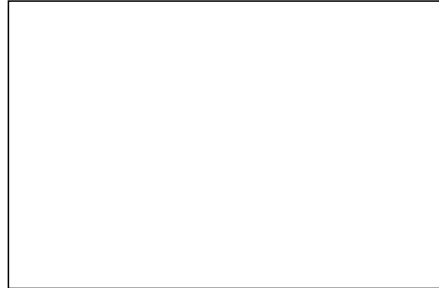
Créature : goblin et shaman **C**

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

Incendiaire goblin {R}




Créature : goblin et shaman **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

Incendiaire goblin {R}




Créature : goblin et shaman **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 Gobelin, X étant le nombre de gobelins que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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




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} C

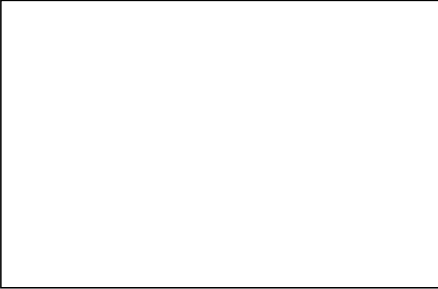


Créature : dragon C
Vol
{R} : La Progéniture dragon gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

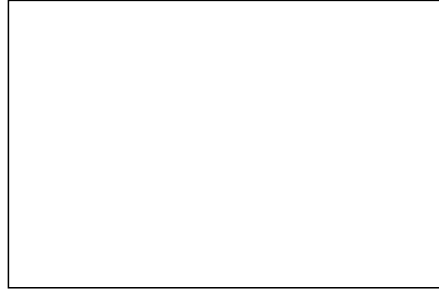


Créature : goblin C
Les Moggs bas-de-plafond ne peuvent pas attaquer ou bloquer seuls.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progéniture dragon {1}{R} C

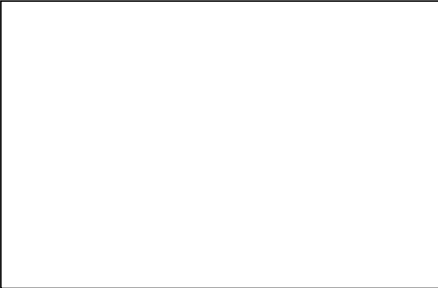


Créature : dragon C
Vol
{R} : La Progéniture dragon gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanglier lamecroc {3}{R}



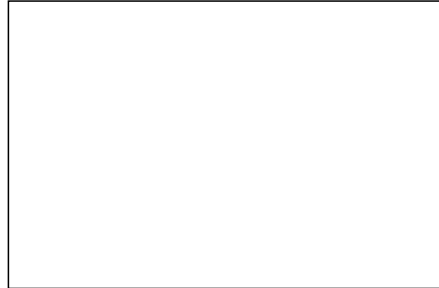
Créature : sanglier **C**

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

Commandement de Krenko {1}{R}




Rituel **C**

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vendeur d'armes {2}{R}




Créature : gobelin et gredin **U**

{1}{R}, sacrifiez un gobelin : 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}



Rituel **C**

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émeute au hachoir

{4}{R}

Rituel

U

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

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 les Étendues sauvages en évolution : 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

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
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

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.

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

Ferveur

{2}{R}



Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast