

Sanglier pidesilex

{1}{G}



Créature : sanglier

U

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

{R} : Le Sanglier pidesilex 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 pidesilex

{1}{G}



Créature : sanglier

U

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

{R} : Le Sanglier pidesilex 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}



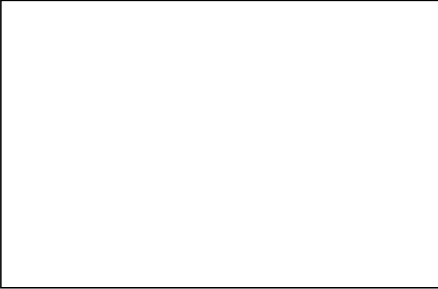
Créature : gobelin **C**

{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}



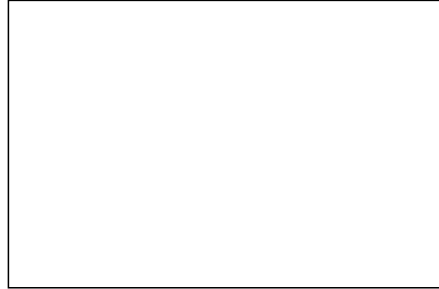
Créature : diable **C**

{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 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}



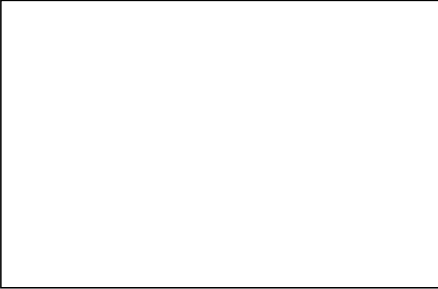
Créature légendaire : goblin et guerrier **R**

{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

Incendiaire goblin {R}



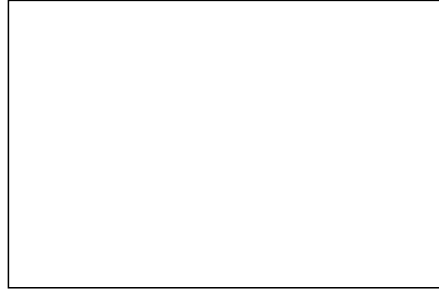
Créature : goblin et shaman **C**

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

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} 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

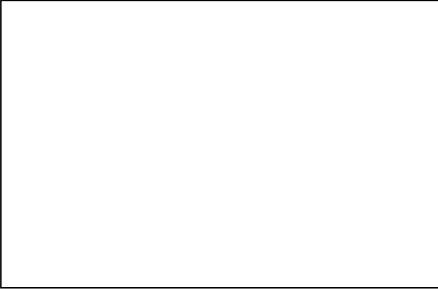


Créature : dragon C
 Vol
 {R} : La Progéniture dragon gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progéniture dragon {1}{R} C

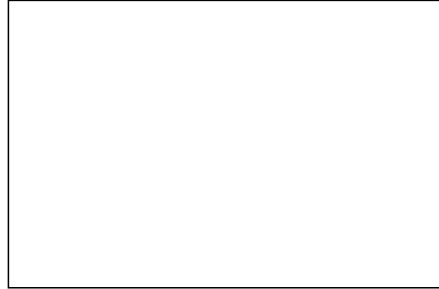


Créature : dragon C
 Vol
 {R} : La Progéniture dragon gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanglier lamecroc {3}{R} C



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 gremlin

U

{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}



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

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

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

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
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

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

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



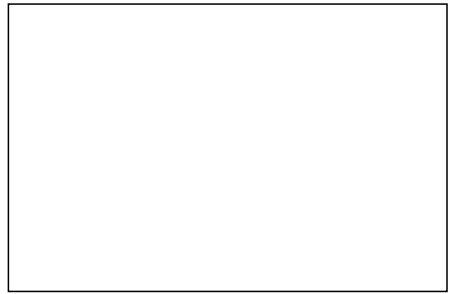
Terrain de base : montagne
{R}

C

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
{R}

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 n'importe 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 n'importe quelle cible.

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

