

Maraudeur sacpeau {2}{B}



Créature : zombie et guerrier U

Quand le Maraudeur sacpeau arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie une créature.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombie de la Bourbière {1}{B}



Créature : zombie C

Exhumation {B} ({B}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zombie de la Bourbière {1}{B}



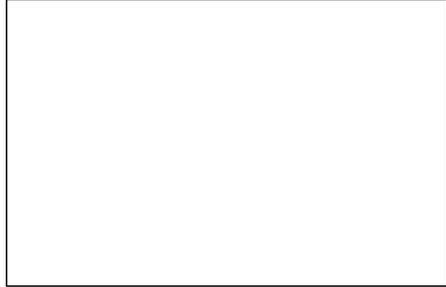
Créature : zombie C

Exhumation {B} ({B}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre goblin {1}{R}{R}



Créature : goblin et guerrier U

Les sorts de goblin que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Les gobelins que vous contrôlez ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef Scarapace {2}{R}{R}



Créature : goblin et guerrier U

Quand le Chef Scarapace arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabole de la calamité {4}{R}



Créature : diable C

Quand le Diabole de la calamité arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Exhumation {2}{R} {{2}{R}} : Renvoyez en jeu sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez jouer un rituel.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef Scarapace {2}{R}{R}



Créature : goblin et guerrier U

Quand le Chef Scarapace arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin godailleur {2}{R}



Créature : goblin et berserker U

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité et attaquent à chaque combat si possible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin hystérique {R}



Créature : gobelin et berserker U

À chaque fois que cette créature attaque, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ogre factieux {2}{R}{R}



Créature : ogre et guerrier R

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, cette créature gagne +2/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. (Elle peut attaquer et {T} ce tour-ci.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krenko le caïd {2}{R}{R}



Créature légendaire : gobelin 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

Oni des lieux sauvages {5}{R}



Créature : démon et esprit U

Célérité

Au début de votre entretien, renvoyez une créature rouge que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perce-c?ur marduenne

{3}{R}

Créature : humain et archer

U

<i>Saccage</i> ? Quand la Perce-c?ur marduenne arrive sur le champ de bataille, si vous avez attaqué ce tour-ci, la Perce-c?ur marduenne inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Braconnier léonin

{1}{W}

Créature : chat et soldat

C

Quand le Braconnier léonin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez engager une créature ciblée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tonnerre de l'enfer

{1}{R}{R}

Créature : élémental

R

Vol, célérité

Au début de l'étape de fin, sacrifiez le Tonnerre de l'enfer.

Exhumation {4}{R} {4}{R} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le jeu. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Braconnier léonin

{1}{W}

Créature : chat et soldat

C

Quand le Braconnier léonin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez engager une créature ciblée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vétéran de l'infanterie

{W}



Créature : humain et soldat

C

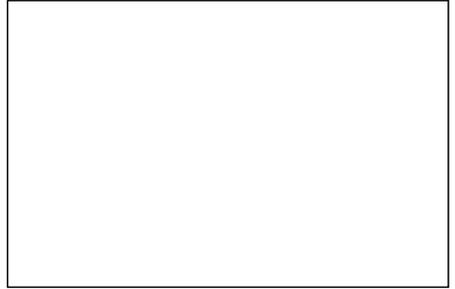
{T} : Une créature attaquante ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortpillards gobelins

{B}{R}



Créature : goblin et guerrier

C

Piétinement

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenadier kathari

{1}{B}{R}



Créature : oiseau et shamane

C

Vol

Quand le Grenadier kathari inflige des blessures de combat à un joueur, créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelins et sacrifiez le Grenadier kathari.

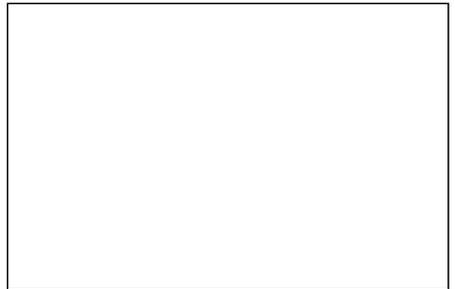
Exhumation {3}{B}{R} ({3}{B}{R}) : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez jouer un rituel.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résidus titubants

{1}{B}{R}



Créature : zombie et horreur

U

Les Résidus titubants ne peuvent pas bloquer.

Exhumation {B}{R} ({B}{R}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le jeu. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zélateur sangpyre

{1}{R}{R}{W}

Créature : élémental et berserker

U

Quand le Zélateur sangpyre arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fragments d'os

{B}

Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zurgo Brisecasque

{2}{R}{W}{B}

Créature légendaire : orque et guerrier

M

Célérité

Zurgo Brisecasque attaque à chaque combat si possible.

Zurgo Brisecasque a l'indestructible tant que c'est votre tour.

À chaque fois qu'une créature blessée par Zurgo Brisecasque ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Zurgo Brisecasque.

7/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte de trahison

{2}{R}

Rituel

C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

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

Fureur de la horde

{5}{R}{R}

Rituel

R

Vous pouvez exiler deux cartes rouges de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Dégagez toutes les créatures qui ont attaqué ce tour-ci.
Cette phase principale est suivie d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une phase principale supplémentaire.

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

Pestefeu

{X}{R}

Rituel

R

La Pestefeu inflige X blessures à n'importe quelle cible.
Si X est supérieur ou égal à 5, ce sort ne peut pas être contrecarré et les blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pure inconscience

{R}



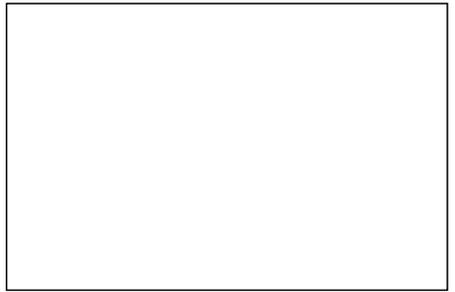
Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
La Pure inconscience inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste nomade



Terrain

U

L'Avant-poste nomade arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R}, {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trace d'arc électrique

{1}{R}



Rituel

U

La Trace d'arc électrique inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et 1 blessure à une autre cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste nomade



Terrain

U

L'Avant-poste nomade arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R}, {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Campement guitûk



Terrain

U

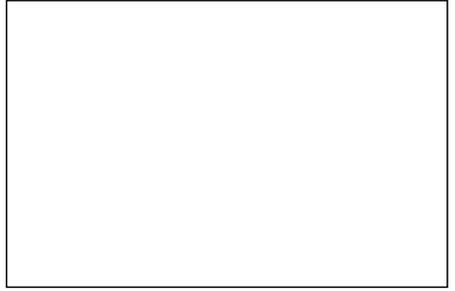
Le Campement guitûk arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {R}

{1}{R} : Le Campement guitûk devient une créature 2/1 rouge Guerrier avec l'initiative jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

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

Étendues sauvages en évolution



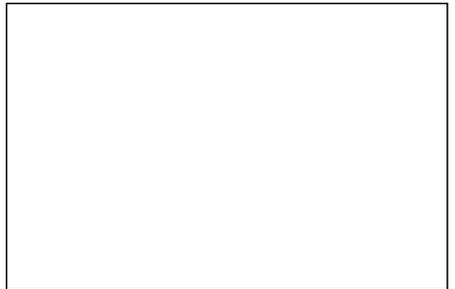
Terrain

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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

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

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

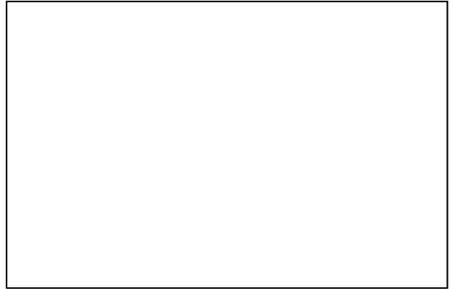


Terrain de base : montagne
{R}

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

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



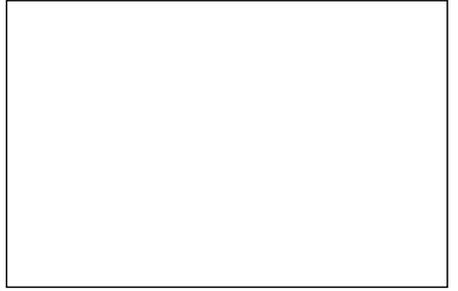
Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canonnade orque

{1}{R}{R}



Éphémère

C

La canonnade orque inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous inflige 3 blessures.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



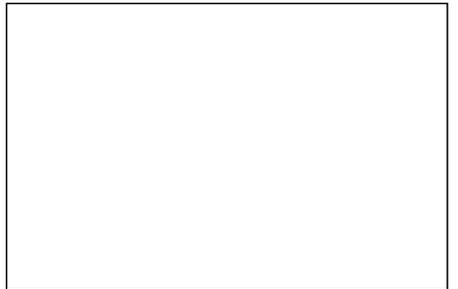
Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc

{R}



Éphémère

C

Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute ardente

{5}{R}

Éphémère

C

La Chute ardente inflige 5 blessures à une créature ciblée.

Recyclage de terrain de base {1}{R} ({1}{R}),
défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre
bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la,
mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnage intrépide

{2}{W}

Éphémère

U

Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +2/+2
jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute ardente

{5}{R}

Éphémère

C

La Chute ardente inflige 5 blessures à une créature ciblée.

Recyclage de terrain de base {1}{R} ({1}{R}),
défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre
bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la,
mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombardement des gobelins

{1}{R}

Enchantement

R

Sacrifiez une créature : Le Bombardement des gobelins
inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

