Aéronaute à daguevoile {3}{R}

Créature : gobelin **C**

Tant que c'est votre tour, l'Aéronaute à daguevoile a le vol.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaillant gobelin {1}{R}

Créature : gobelin et guerrier **C**

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aéronaute à daguevoile {3}{R}

Créature : gobelin **C**

Tant que c'est votre tour, l'Aéronaute à daguevoile a le vol.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaillant gobelin {1}{R}

Créature : gobelin et guerrier **C**

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaillant gobelin {1}{R}

Créature : gobelin et guerrier C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucanier aux cornes rutilantes {1}{R}{R}

Créature : minotaure et pirate R

Célérité
À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte, le Boucanier aux cornes rutilantes inflige 1 blessure à chaque adversaire.
{1}{R}, défaussez vous d'une carte : Piochez une carte. N'activez que si le Boucanier aux cornes rutilantes attaque.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaillant gobelin {1}{R}

Créature : gobelin et guerrier C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrebandier gobelin {2}{R}

Créature : gobelin et gredin C

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)
{T} : Une autre créature ciblée de force inférieure ou égale à 2 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrebandier gobelin {2}{R}

Créature : gobelin et gredin C

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)
{T} : Une autre créature ciblée de force inférieure ou égale à 2 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragonnet escouflenfer {4}{R}

Créature : dragon U

Vol
À chaque fois que le Dragonnet escouflenfer attaque, il inflige 1 blessure à une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon shivân {4}{R}{R}

Créature : dragon R

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

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragonnet escouflenfer {4}{R}

Créature : dragon U

Vol
À chaque fois que le Dragonnet escouflenfer attaque, il inflige 1 blessure à une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakuseth, gueule de flammes {4}{R}{R}{R}

Créature légendaire : dragon R

Vol
À chaque fois que Drakuseth, gueule de flammes attaque, il inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et 3 blessures chacune à jusqu'à deux autres cibles chacune.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hallebardière intrépide {2}{R}

Créature : humain et guerrier C

3/2

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

Hallebardière intrépide {2}{R}

Créature : humain et guerrier C

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hallebardière intrépide {2}{R}

Créature : humain et guerrier **C**

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure hostile {3}{R}

Créature : minotaure **C**

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

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure hostile {3}{R}

Créature : minotaure **C**

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

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pique-oiseau agile {2}{R}

Créature : gobelin **C**

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pique-oiseau agile {2}{R}

Créature : gobelin **C**

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éruption enveloppante {2}{R}{R}

Rituel **C**

L'Éruption enveloppante inflige 5 blessures à une créature ciblée.

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

Éruption enveloppante {2}{R}{R}

Rituel **C**

L'Éruption enveloppante inflige 5 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éruption enveloppante {2}{R}{R}

Rituel **C**

L'Éruption enveloppante inflige 5 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faille tectonique {3}{R}

Rituel **C**

Détruisez un terrain ciblé. Les créatures sans le vol ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

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

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

Exacerbation {R}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +3/+2 jusqu'à la fin du tour.

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

Exacerbation {R}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +3/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe assurée {1}{R}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +3/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de combustion {2}{R}{R}

Enchantement **R**

Si la Ligne ley de combustion est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
À chaque fois que vous et/ou au moins un permanent que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, la Ligne ley de combustion inflige 2 blessures à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe assurée {1}{R}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +3/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast