Sanglier piedesilex {1}{G}

Créature : sanglier U

Le Sanglier piedesilek gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une montagne.
{R} : Le Sanglier piedesilek 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 gobelin {3}{R}

Créature : gobelin 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 piedesilek gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une montagne.
{R} : Le Sanglier piedesilek 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

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

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 shamane **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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire gobelin {R}

Créature : gobelin et shamane 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

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

Incendiaire gobelin {R}

Créature : gobelin et shamane 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

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

Créature : gobelin C

Les Moggs bas-de-plafond ne peuvent pas attaquer ou bloquer seuls.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Créature : gobelin **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}

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}

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

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

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

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

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

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 **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

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 **C**

{R}

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

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

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 attaquantes 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast