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 gobelin {1}{R}{R}

Créature : gobelin et guerrier U

Les sorts de gobelin 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef Scarapace {2}{R}{R}

Créature : gobelin 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

Diable de la calamité {4}{R}

Créature : diable C

Quand le Diable 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 : gobelin 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 : gobelin 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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perce-c?ur marduenne {3}{R}

Créature : humain et archer U

Saccage ? 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

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 : gobelin 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 Gobelin 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

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

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 contrecarrée et les blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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 **C**

{B}

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 **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

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 **C**

{W}

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast