

Éclaireur souterrain

{1}{R}

Créature : goblin et éclaireur

C

Quand l'Éclaireur souterrain arrive sur le champ de bataille, une créature de force inférieure ou égale à 2 ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireur souterrain

{1}{R}

Créature : goblin et éclaireur

C

Quand l'Éclaireur souterrain arrive sur le champ de bataille, une créature de force inférieure ou égale à 2 ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireur souterrain

{1}{R}

Créature : goblin et éclaireur

C

Quand l'Éclaireur souterrain arrive sur le champ de bataille, une créature de force inférieure ou égale à 2 ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin chasse-gloire

{R}

Créature : goblin et guerrier

U

Réputation 1 (Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, si elle n'est pas réputée, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient réputée.)
Tant que le Gobelin chasse-gloire est réputé, il a la menace. (Il ne peut pas être bloquée exceptée par deux créatures ou plus.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin chasse-gloire

{R}

Créature : goblin et guerrier

U

Réputation 1 (Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, si elle n'est pas réputée, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient réputée.)

Tant que le Gobelin chasse-gloire est réputé, il a la menace. (Il ne peut pas être bloquée exceptée par deux créatures ou plus.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelins sciaphiles

{3}{R}{R}

Créature : goblin

R

Menace

Quand les Gobelins sciaphiles arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière sans payer son coût de mana. Si ce sort devait être mis dans votre cimetière, exilez-la à la place.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin chasse-gloire

{R}

Créature : goblin et guerrier

U

Réputation 1 (Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, si elle n'est pas réputée, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient réputée.)

Tant que le Gobelin chasse-gloire est réputé, il a la menace. (Il ne peut pas être bloquée exceptée par deux créatures ou plus.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelins sciaphiles

{3}{R}{R}

Créature : goblin

R

Menace

Quand les Gobelins sciaphiles arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière sans payer son coût de mana. Si ce sort devait être mis dans votre cimetière, exilez-la à la place.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelins sciaphiles

{3}{R}{R}

Créature : goblin

R

Menace

Quand les Gobelins sciaphiles arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière sans payer son coût de mana. Si ce sort devait être mis dans votre cimetière, exilez-la à la place.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérillero téméraire

{2}{R}

Créature : goblin et guerrier et allié

U

Déferlement {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de déferlement si vous ou un équipier avez lancé un autre sort ce tour-ci.)

Célérité

Quand le Guérillero téméraire arrive sur le champ de bataille, si son coût de déferlement a été payé, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérillero téméraire

{2}{R}

Créature : goblin et guerrier et allié

U

Déferlement {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de déferlement si vous ou un équipier avez lancé un autre sort ce tour-ci.)

Célérité

Quand le Guérillero téméraire arrive sur le champ de bataille, si son coût de déferlement a été payé, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérillero téméraire

{2}{R}

Créature : goblin et guerrier et allié

U

Déferlement {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de déferlement si vous ou un équipier avez lancé un autre sort ce tour-ci.)

Célérité

Quand le Guérillero téméraire arrive sur le champ de bataille, si son coût de déferlement a été payé, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pelleteur goblin {1}{R}

Créature : goblin et guerrier R
 Protection contre le bleu
 À chaque fois que le Pelleteur goblin attaque, il gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre goblin qui attaque.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pelleteur goblin {1}{R}

Créature : goblin et guerrier R
 Protection contre le bleu
 À chaque fois que le Pelleteur goblin attaque, il gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre goblin qui attaque.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pelleteur goblin {1}{R}

Créature : goblin et guerrier R
 Protection contre le bleu
 À chaque fois que le Pelleteur goblin attaque, il gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre goblin qui attaque.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillard lavemarche {R}

Créature : goblin et guerrier C
 {2}{R} : Le Pillard lavemarche gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillard lavemarche

{R}

Créature : goblin et guerrier

C

{2}{R} : Le Pillard lavemarche gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zada, broyeuse d'hédon

{3}{R}

Créature légendaire : goblin et allié

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui ne cible que Zada, broyeuse d'hédon, copiez ce sort pour chaque autre créature que vous contrôlez que ce sort pourrait cibler. Chaque copie cible une créature différente parmi celles-ci.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillard lavemarche

{R}

Créature : goblin et guerrier

C

{2}{R} : Le Pillard lavemarche gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zada, broyeuse d'hédon

{3}{R}

Créature légendaire : goblin et allié

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui ne cible que Zada, broyeuse d'hédon, copiez ce sort pour chaque autre créature que vous contrôlez que ce sort pourrait cibler. Chaque copie cible une créature différente parmi celles-ci.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zada, broyeurse d'hédrón

{3}{R}

Créature légendaire : goblin et allié

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui ne cible que Zada, broyeurse d'hédrón, copiez ce sort pour chaque autre créature que vous contrôlez que ce sort pourrait cibler. Chaque copie cible une créature différente parmi celles-ci.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voic lancinante

{1}{R}

Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voic lancinante

{1}{R}

Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voic lancinante

{1}{R}

Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.
Piochez deux cartes.

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

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

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

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

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

Afflux d'adrénaline

{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Afflux d'adrénaline

{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Afflux d'adrénaline

{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Afflux d'adrénaline

{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute des titans

{X}{X}{R}

Éphémère

R

Déferlement {X}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de déferlement si vous ou un équipier avez lancé un autre sort ce tour-ci.)
Ciblez jusqu'à deux cibles. La Chute des titans leur inflige X blessures à chacune.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute des titans

{X}{X}{R}

Éphémère

R

Déferlement {X}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de déferlement si vous ou un équipier avez lancé un autre sort ce tour-ci.)
Ciblez jusqu'à deux cibles. La Chute des titans leur inflige X blessures à chacune.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute des titans

{X}{X}{R}

Éphémère

R

Déferlement {X}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de déferlement si vous ou un équipier avez lancé un autre sort ce tour-ci.)
Ciblez jusqu'à deux cibles. La Chute des titans leur inflige X blessures à chacune.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force brutale

{1}{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force brutale

{1}{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force brutale

{1}{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force brutale

{1}{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur déchaînée

{2}{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour. (Elle inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur déchainée

{2}{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour. (Elle inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtriser la tempête

{2}{R}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel depuis votre main, vous pouvez lancer une carte ciblée ayant le même nom que ce sort depuis votre cimetière. (Vous payez toujours ses coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur déchainée

{2}{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour. (Elle inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtriser la tempête

{2}{R}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel depuis votre main, vous pouvez lancer une carte ciblée ayant le même nom que ce sort depuis votre cimetière. (Vous payez toujours ses coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combustion du dedans

{X}{R}

Rituel

R

La Combustion du dedans inflige X blessures à n'importe quelle cible. Si une créature subit des blessures de cette manière, elle perd l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combustion du dedans

{X}{R}

Rituel

R

La Combustion du dedans inflige X blessures à n'importe quelle cible. Si une créature subit des blessures de cette manière, elle perd l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combustion du dedans

{X}{R}

Rituel

R

La Combustion du dedans inflige X blessures à n'importe quelle cible. Si une créature subit des blessures de cette manière, elle perd l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

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

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

Larmes de Valakut

{1}{R}

Éphémère

U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Les Larmes de Valakut infligent 5 blessures à une créature avec le vol ciblée.

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

Larmes de Valakut

{1}{R}

Éphémère

U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Les Larmes de Valakut infligent 5 blessures à une créature avec le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Larmes de Valakut

{1}{R}

Éphémère

U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Les Larmes de Valakut infligent 5 blessures à une créature avec le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée déchiqueteuse

{R}

Éphémère

U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

La Volée déchiqueteuse inflige 4 blessures à une créature blanche ou bleue ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée déchiqueteuse

{R}

Éphémère

U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

La Volée déchiqueteuse inflige 4 blessures à une créature blanche ou bleue ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée déchiqueteuse

{R}

Éphémère

U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

La Volée déchiqueteuse inflige 4 blessures à une créature blanche ou bleue ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée déchiqueteuse

{R}

Éphémère

U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

La Volée déchiqueteuse inflige 4 blessures à une créature blanche ou bleue ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repli vers Valakut

{2}{R}

Enchantement

U

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?
? Une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.
? Une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repli vers Valakut

{2}{R}

Enchantement

U

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ?
? Une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.
? Une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast