

Aéronaute à daguevoile {3}{R}



Créature : goblin **C**
Tant que c'est votre tour, l'Aéronaute à daguevoile a le vol.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaillant goblin {1}{R}



Créature : goblin et guerrier **C**

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aéronaute à daguevoile {3}{R}



Créature : goblin **C**
Tant que c'est votre tour, l'Aéronaute à daguevoile a le vol.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaillant goblin {1}{R}



Créature : goblin et guerrier **C**

2/2

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

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

Contrebandier goblin

{2}{R}

Créature : goblin et gremlin

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

U

Vol

{R} : Cette créature 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

Drakuseth, gueule de flammes

{4}{R}{R}{R}

Créature légendaire : dragon

R

Vol

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

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hallebardièrè 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

Hallebardièrè intrépide

{2}{R}

Créature : humain et guerrier

C

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hallebardière intrépide

{2}{R}



Créature : humain et guerrier

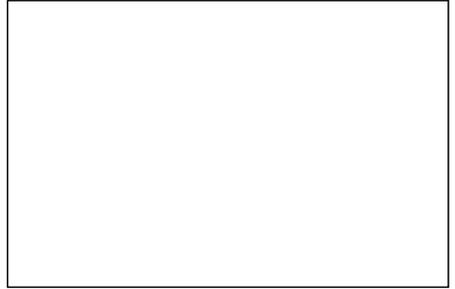
C

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure hostile

{3}{R}



Créature : minotaure

C

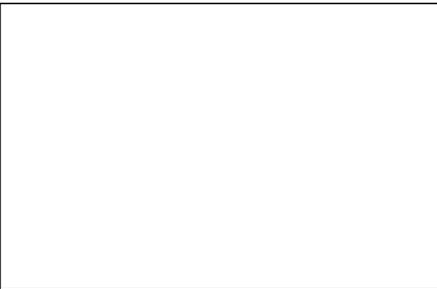
Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure hostile

{3}{R}



Créature : minotaure

C

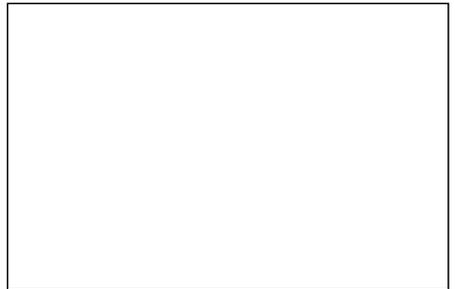
Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

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

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

Éruption enveloppante

{2}{R}{R}



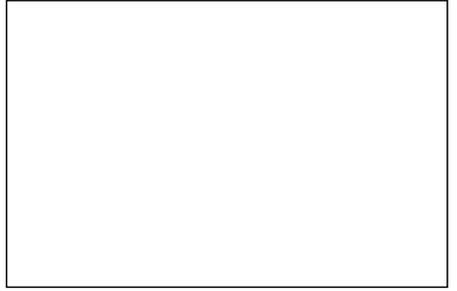
Rituel

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

Faïlle tectonique

{3}{R}



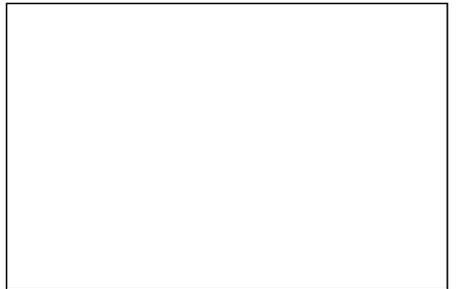
Rituel

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

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
{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

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

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
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

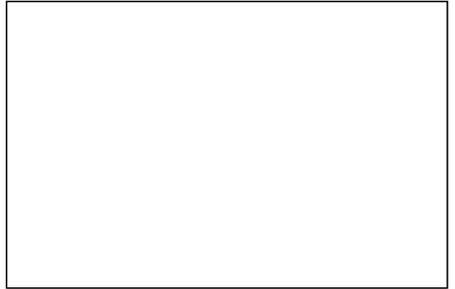


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Frappe assurée

{1}{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+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

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. (Elle inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast