Folle tantine {2}{B}

Créature : gobelin et shamane U

Les autres créatures Gobelin que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{T} : Régénérez un autre gobelin ciblé.

2/2

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

Chef de clan gobelin {1}{R}{R}

Créature : gobelin R

Célérité
Les autres créatures Gobelin que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la célérité.

2/2

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 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

Commandant des assiégeants {3}{R}{R}

Créature : gobelin R

Quand le Commandant des assiégeants arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.
{1}{R}, sacrifiez un gobelin : Le Commandant des assiégeants inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

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

Gobelin au fouet de méduse {1}{R}

Créature : gobelin et guerrier C

Écho {3}{R} (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)
Quand le Gobelin au fouet de méduse arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin au fouet de méduse {1}{R}

Créature : gobelin et guerrier C

Écho {3}{R} (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)
Quand le Gobelin au fouet de méduse arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin au fouet de méduse {1}{R}

Créature : gobelin et guerrier C

Écho {3}{R} (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)
Quand le Gobelin au fouet de méduse arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin au fouet de méduse {1}{R}

Créature : gobelin et guerrier C

Écho {3}{R} (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)
Quand le Gobelin au fouet de méduse arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinérateur gemmepaume {2}{R}

Créature : gobelin U

Recyclage {1}{R} ({1}{R}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Quand vous recyclez l'Incinérateur gemmepaume, vous pouvez faire qu'il inflige X blessures à une créature ciblée, X étant le nombre de gobelins sur le champ de bataille.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinérateur gemmepaume {2}{R}

Créature : gobelin U

Recyclage {1}{R} ({1}{R}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Quand vous recyclez l'Incinérateur gemmepaume, vous pouvez faire qu'il inflige X blessures à une créature ciblée, X étant le nombre de gobelins sur le champ de bataille.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinérateur gemmepaume {2}{R}

Créature : gobelin U

Recyclage {1}{R} ({1}{R}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Quand vous recyclez l'Incinérateur gemmepaume, vous pouvez faire qu'il inflige X blessures à une créature ciblée, X étant le nombre de gobelins sur le champ de bataille.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinérateur gemmepaume {2}{R}

Créature : gobelin U

Recyclage {1}{R} ({1}{R}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Quand vous recyclez l'Incinérateur gemmepaume, vous pouvez faire qu'il inflige X blessures à une créature ciblée, X étant le nombre de gobelins sur le champ de bataille.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instigateur de terrier {R}{R}

Créature : gobelin et berserker M

Double initiative
À chaque fois que l'Instigateur de terrier inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature Gobelin de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instigateur de terrier {R}{R}

Créature : gobelin et berserker M

Double initiative
À chaque fois que l'Instigateur de terrier inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature Gobelin de votre main.

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

Instigateur de terrier {R}{R}

Créature : gobelin et berserker M

Double initiative
À chaque fois que l'Instigateur de terrier inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature Gobelin de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loyaliste de la Légion {R}

Créature : gobelin et soldat R

Célérité
<i>Bataillon</i> ? À chaque fois que le Loyaliste de la Légion et au moins deux autres créatures attaquent, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative et le piétinement jusqu'à la fin du tour et elles ne peuvent pas être bloquées par des jetons de créature ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loyaliste de la Légion {R}

Créature : gobelin et soldat R

Célérité
<i>Bataillon</i> ? À chaque fois que le Loyaliste de la Légion et au moins deux autres créatures attaquent, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative et le piétinement jusqu'à la fin du tour et elles ne peuvent pas être bloquées par des jetons de créature ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal de guerre mogg {1}{R}

Créature : gobelin et guerrier C

Écho {1}{R} (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)
Quand le Maréchal de guerre mogg arrive sur le champ de bataille ou meurt, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal de guerre mogg {1}{R}

Créature : gobelin et guerrier C

Écho {1}{R} (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)
Quand le Maréchal de guerre mogg arrive sur le champ de bataille ou meurt, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal de guerre mogg {1}{R}

Créature : gobelin et guerrier C

Écho {1}{R} (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)
Quand le Maréchal de guerre mogg arrive sur le champ de bataille ou meurt, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal de guerre mogg {1}{R}

Créature : gobelin et guerrier C

Écho {1}{R} (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)
Quand le Maréchal de guerre mogg arrive sur le champ de bataille ou meurt, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Matrone gobeline {2}{R}

Créature : gobelin U

Quand la Matrone gobeline arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de gobelin, révéler cette carte, la mettre dans votre main et mélanger ensuite votre bibliothèque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Matrone gobeline {2}{R}

Créature : gobelin U

Quand la Matrone gobeline arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de gobelin, révéler cette carte, la mettre dans votre main et mélanger ensuite votre bibliothèque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Matrone gobeline {2}{R}

Créature : gobelin U

Quand la Matrone gobeline arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de gobelin, révéler cette carte, la mettre dans votre main et mélanger ensuite votre bibliothèque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Matrone gobeline {2}{R}

Créature : gobelin U

Quand la Matrone gobeline arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de gobelin, révéler cette carte, la mettre dans votre main et mélanger ensuite votre bibliothèque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneur gobelin {3}{R}

Créature : gobelin U

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive en jeu sous votre contrôle.)
Quand le Meneur gobelin arrive sur le champ de bataille, révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de gobelin révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneur gobelin {3}{R}

Créature : gobelin U

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive en jeu sous votre contrôle.)
Quand le Meneur gobelin arrive sur le champ de bataille, révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de gobelin révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneur gobelin {3}{R}

Créature : gobelin U

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive en jeu sous votre contrôle.)
Quand le Meneur gobelin arrive sur le champ de bataille, révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de gobelin révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneur gobelin {3}{R}

Créature : gobelin U

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive en jeu sous votre contrôle.)
Quand le Meneur gobelin arrive sur le champ de bataille, révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de gobelin révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moût, Tantine boggarte {2}{B}{R}

Créature légendaire : gobelin et shamane R

Peur
Au début de votre entretien, vous pouvez renvoyer une carte de gobelin ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roi des gobelins {1}{R}{R}

Créature : gobelin R

Les autres créatures Gobelin gagnent +1/+1 et ont la traversée des montagnes. (Elles ne peuvent pas être bloquées tant que le joueur défenseur contrôle au moins une montagne.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie {B}

Rituel U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.
Flashback ? Sacrifiez une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie {B}

Rituel U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.
Flashback ? Sacrifiez une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie {B}

Rituel U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.
Flashback ? Sacrifiez une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie {B}

Rituel U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.
Flashback ? Sacrifiez une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire

Terrain R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire

Terrain R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire

Terrain R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire

Terrain R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

Terrain C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

Terrain C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

Terrain C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

Terrain C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, 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

Masure de Tantine

Terrain **R**

Au moment où la Masure de Tantine arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de gobelin de votre main. Si vous ne le faites pas, la Masure de Tantine arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masure de Tantine

Terrain **R**

Au moment où la Masure de Tantine arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de gobelin de votre main. Si vous ne le faites pas, la Masure de Tantine arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masure de Tantine

Terrain R

Au moment où la Masure de Tantine arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de gobelin de votre main. Si vous ne le faites pas, la Masure de Tantine arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masure de Tantine

Terrain R

Au moment où la Masure de Tantine arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de gobelin de votre main. Si vous ne le faites pas, la Masure de Tantine arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {B} ou {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

Fiole d'Éther {1}

Artefact **R**

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.
{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther {1}

Artefact **R**

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.
{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther {1}

Artefact **R**

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.
{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther {1}

Artefact R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.
{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferrailleur tuktuk {3}{R}

Créature : gobelin et artificier et allié U

À chaque fois que le Ferrailleur tuktuk ou qu'un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez détruire un artefact ciblé. Si cet artefact est mis dans un cimetière de cette manière, le Ferrailleur tuktuk inflige au contrôleur de cet artefact un nombre de blessures égal au nombre d'alliés que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferrailleur tuktuk {3}{R}

Créature : gobelin et artificier et allié U

À chaque fois que le Ferrailleur tuktuk ou qu'un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez détruire un artefact ciblé. Si cet artefact est mis dans un cimetière de cette manière, le Ferrailleur tuktuk inflige au contrôleur de cet artefact un nombre de blessures égal au nombre d'alliés que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferrailleur tuktuk {3}{R}

Créature : gobelin et artificier et allié U

À chaque fois que le Ferrailleur tuktuk ou qu'un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez détruire un artefact ciblé. Si cet artefact est mis dans un cimetière de cette manière, le Ferrailleur tuktuk inflige au contrôleur de cet artefact un nombre de blessures égal au nombre d'alliés que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferrailleur tuktuk {3}{R}

Créature : gobelin et artificier et allié U

À chaque fois que le Ferrailleur tuktuk ou qu'un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez détruire un artefact ciblé. Si cet artefact est mis dans un cimetière de cette manière, le Ferrailleur tuktuk inflige au contrôleur de cet artefact un nombre de blessures égal au nombre d'alliés que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Museleur vexatoire {RG}{RG}

Créature : gobelin et shamane R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
{R/G} : Le sort ciblé ne peut pas être contrecarré.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entité miroir {2}{W}

Créature : changeforme R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
{X} : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez ont une force et une endurance de base de X/X et acquièrent tous les types de créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort vivante {3}{B}{B}

Rituel R

Chaque joueur exile toutes les cartes de créature de son cimetière, puis sacrifie toutes les créatures qu'il contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe guerrière des gobelins {R}

Rituel **C**

La Frappe guerrière des gobelins inflige au joueur ciblé ou au planeswalker ciblé un nombre de blessures égal au nombre de gobelins que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe guerrière des gobelins {R}

Rituel **C**

La Frappe guerrière des gobelins inflige au joueur ciblé ou au planeswalker ciblé un nombre de blessures égal au nombre de gobelins que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe guerrière des gobelins {R}

Rituel **C**

La Frappe guerrière des gobelins inflige au joueur ciblé ou au planeswalker ciblé un nombre de blessures égal au nombre de gobelins que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner {1}

Artefact **R**

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner {1}

Artefact R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}

Artefact U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}

Artefact U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast