

Memnite {0}



Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}



Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}



Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}



Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}



Créature-artefact : mécanoptère U  
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}



Créature-artefact : mécanoptère U  
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}

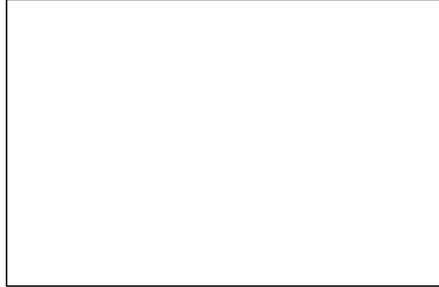


Créature-artefact : mécanoptère U  
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}



Créature-artefact : mécanoptère U  
Vol

0/2

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 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 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 clan gobelin

{1}{R}{R}

Créature : gobelin

R

Célérité

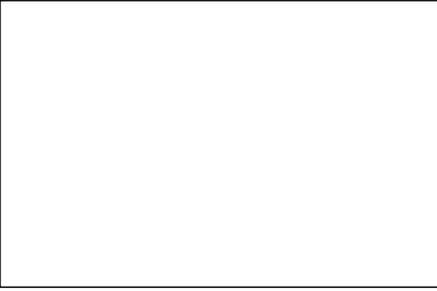
Les autres créatures Gobelin que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabie vexatoire

{R}



Créature : diabie

R

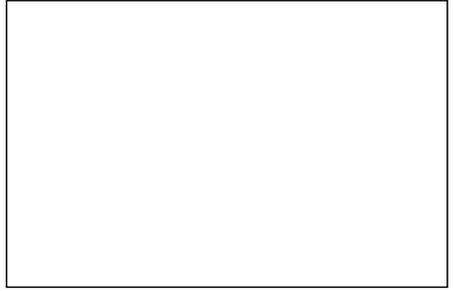
Quand le Diabie vexatoire arrive sur le champ de bataille, n'importe quel adversaire peut faire qu'il lui inflige 4 blessures. Si un joueur fait ainsi, sacrifiez le Diabie vexatoire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabie vexatoire

{R}



Créature : diabie

R

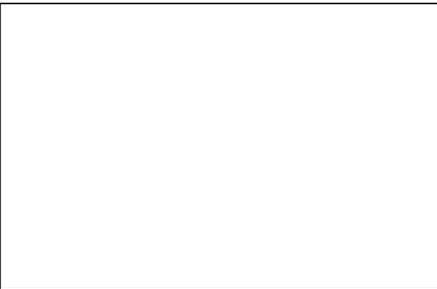
Quand le Diabie vexatoire arrive sur le champ de bataille, n'importe quel adversaire peut faire qu'il lui inflige 4 blessures. Si un joueur fait ainsi, sacrifiez le Diabie vexatoire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabie vexatoire

{R}



Créature : diabie

R

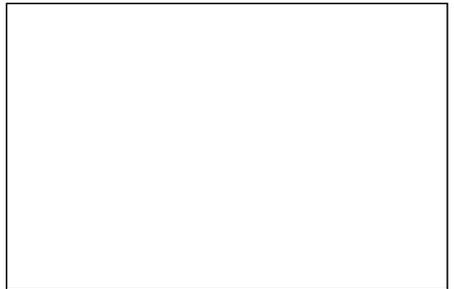
Quand le Diabie vexatoire arrive sur le champ de bataille, n'importe quel adversaire peut faire qu'il lui inflige 4 blessures. Si un joueur fait ainsi, sacrifiez le Diabie vexatoire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabie vexatoire

{R}



Créature : diabie

R

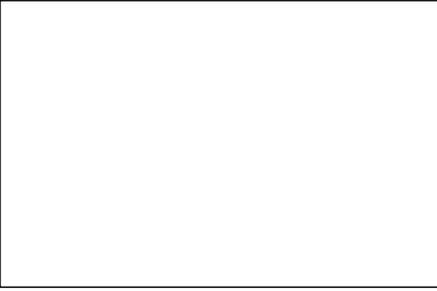
Quand le Diabie vexatoire arrive sur le champ de bataille, n'importe quel adversaire peut faire qu'il lui inflige 4 blessures. Si un joueur fait ainsi, sacrifiez le Diabie vexatoire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérillero goblin

{R}



Créature : goblin et guerrier

C

Kick {R} (Vous pouvez payer {R} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

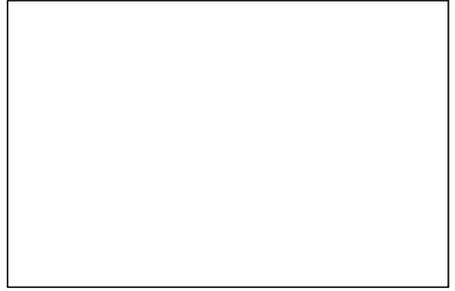
Quand le Guérillero goblin arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérillero goblin

{R}



Créature : goblin et guerrier

C

Kick {R} (Vous pouvez payer {R} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Quand le Guérillero goblin arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérillero goblin

{R}



Créature : goblin et guerrier

C

Kick {R} (Vous pouvez payer {R} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Quand le Guérillero goblin arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérillero goblin

{R}



Créature : goblin et guerrier

C

Kick {R} (Vous pouvez payer {R} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Quand le Guérillero goblin arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

1/1

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

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

Émissaire de Brûle-Arbre

{RG}{RG}



Créature : humain et shaman

C

Quand l'Émissaire de Brûle-Arbre arrive sur le champ de bataille, ajoutez {R}{G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire de Brûle-Arbre

{RG}{RG}



Créature : humain et shaman

C

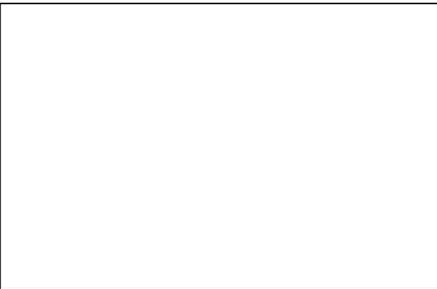
Quand l'Émissaire de Brûle-Arbre arrive sur le champ de bataille, ajoutez {R}{G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire de Brûle-Arbre

{RG}{RG}



Créature : humain et shaman

C

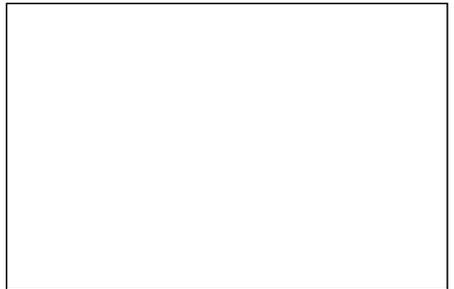
Quand l'Émissaire de Brûle-Arbre arrive sur le champ de bataille, ajoutez {R}{G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire de Brûle-Arbre

{RG}{RG}



Créature : humain et shaman

C

Quand l'Émissaire de Brûle-Arbre arrive sur le champ de bataille, ajoutez {R}{G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenade gobeline

{R}



Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,  
sacrifiez un gobelin.  
La Grenade gobeline inflige 5 blessures à n'importe quelle  
cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenade gobeline

{R}



Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,  
sacrifiez un gobelin.  
La Grenade gobeline inflige 5 blessures à n'importe quelle  
cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenade gobeline

{R}



Rituel

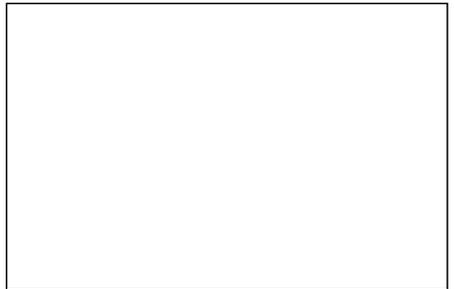
U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,  
sacrifiez un gobelin.  
La Grenade gobeline inflige 5 blessures à n'importe quelle  
cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenade gobeline

{R}



Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,  
sacrifiez un gobelin.  
La Grenade gobeline inflige 5 blessures à n'importe quelle  
cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance de Kuldotha

{R}



Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,  
sacrifiez un artefact.  
Créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance de Kuldotha

{R}



Rituel

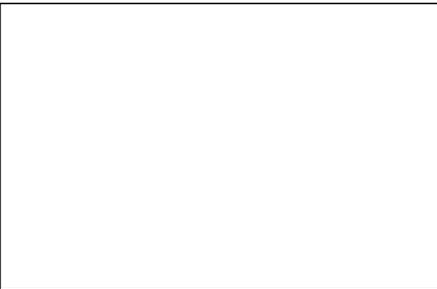
C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,  
sacrifiez un artefact.  
Créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance de Kuldotha

{R}



Rituel

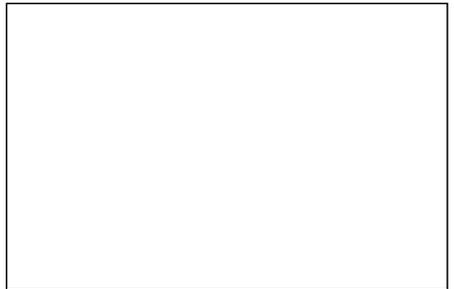
C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,  
sacrifiez un artefact.  
Créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance de Kuldotha

{R}



Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,  
sacrifiez un artefact.  
Créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



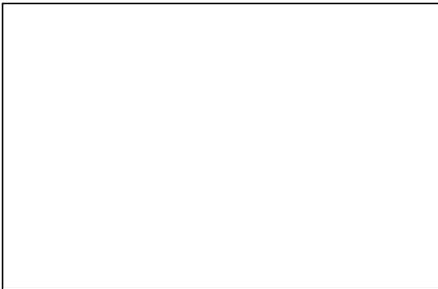
Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

Sommet du Crânedragon



Terrain

R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



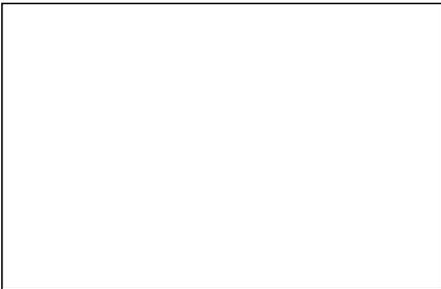
Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

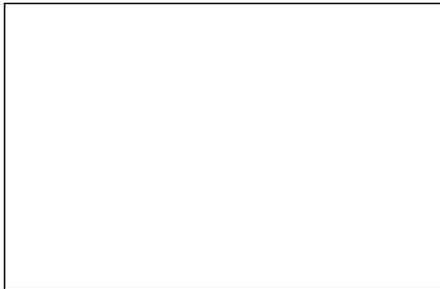
R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



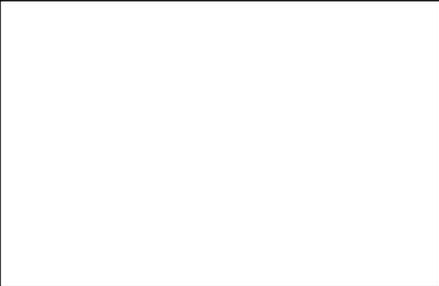
Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

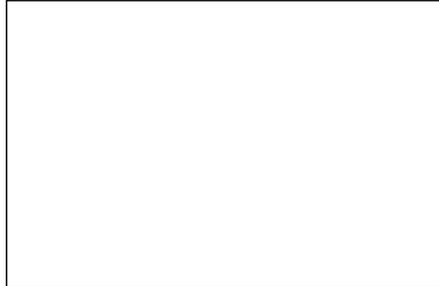
**Foudre** {R}



Éphémère C  
La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

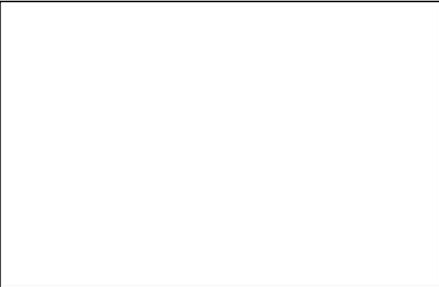
**Foudre** {R}



Éphémère C  
La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

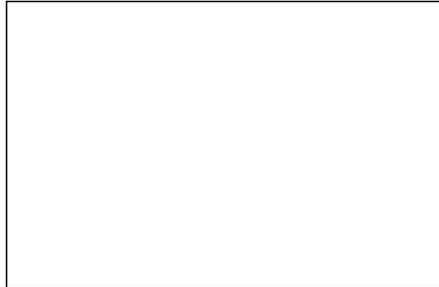
**Foudre** {R}



Éphémère C  
La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Instigateur de terrier** {R}{R}



Créature : goblin 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

Instigateur de terrier

{R}{R}

Créature : goblin 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

Déterminisme du terrier

{1}{B}

Rituel tribal : goblin

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature. Si un goblin est sacrifié de cette manière, ce joueur crée deux jetons de créature 1/1 noire Gobelin et Gredin. Ces jetons acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterminisme du terrier

{1}{B}

Rituel tribal : goblin

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature. Si un goblin est sacrifié de cette manière, ce joueur crée deux jetons de créature 1/1 noire Gobelin et Gredin. Ces jetons acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterminisme du terrier

{1}{B}

Rituel tribal : goblin

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature. Si un goblin est sacrifié de cette manière, ce joueur crée deux jetons de créature 1/1 noire Gobelin et Gredin. Ces jetons acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterminisme du terrier

{1}{B}



Rituel tribal : goblin

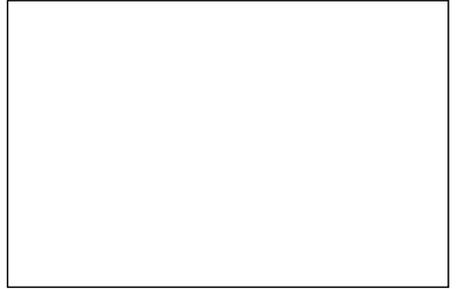
C

Un joueur ciblé sacrifie une créature. Si un goblin est sacrifié de cette manière, ce joueur crée deux jetons de créature 1/1 noire Gobelin et Gredin. Ces jetons acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrille d'effroi

{B}{R}



Rituel

R

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrille d'effroi

{B}{R}



Rituel

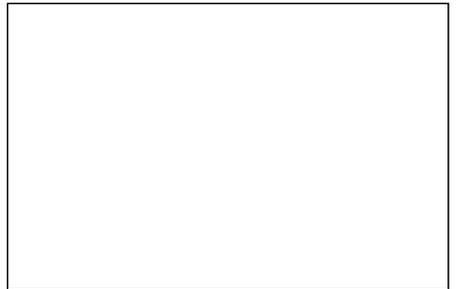
R

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}



Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}



Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}



Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}



Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast