

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

Parasite signaleur

{1}

Créature-artefact : parasite

U

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

Le Parasite signaleur ne peut être bloqué que par des créatures avec le vol ou la portée.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite signaleur

{1}

Créature-artefact : parasite

U

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

Le Parasite signaleur ne peut être bloqué que par des créatures avec le vol ou la portée.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite signaleur

{1}

Créature-artefact : parasite

U

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

Le Parasite signaleur ne peut être bloqué que par des créatures avec le vol ou la portée.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite signaleur

{1}

Créature-artefact : parasite

U

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

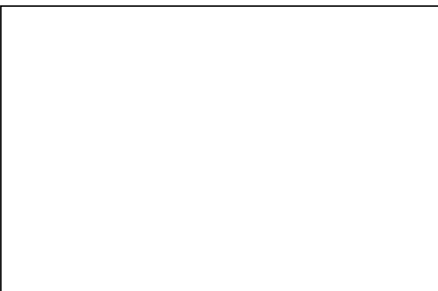
Le Parasite signaleur ne peut être bloqué que par des créatures avec le vol ou la portée.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loyaliste de la Légion

{R}



Créature : goblin et soldat

R

Célérité

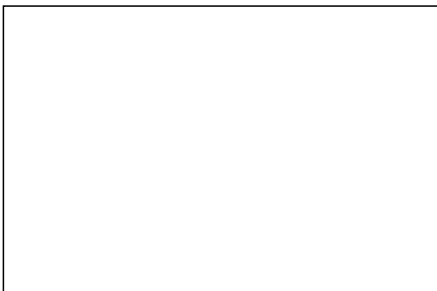
<i>>Bataillon</i> ? À chaque fois que le Loyaliste de la Légion et au moins deux autres créatures attaquent, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative et le piétinement jusqu'à la fin du tour et elles ne peuvent pas être bloquées par des jetons de créature ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loyaliste de la Légion

{R}



Créature : goblin 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

Loyaliste de la Légion

{R}



Créature : goblin 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

Loyaliste de la Légion

{R}



Créature : goblin 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

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

Plongeon infernal

{R}

Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature. Ajoutez {R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plongeon infernal

{R}

Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature. Ajoutez {R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plongeon infernal

{R}

Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature. Ajoutez {R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plongeon infernal

{R}

Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature. Ajoutez {R}{R}{R}.

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

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



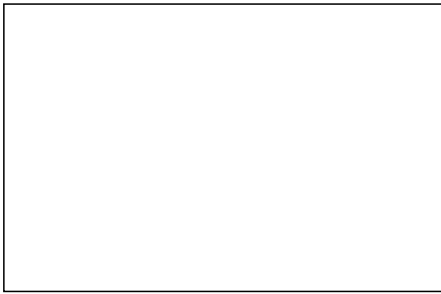
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



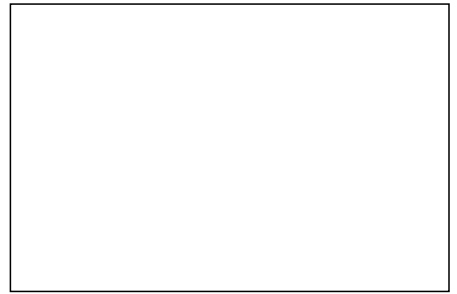
Terrain de base : montagne

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



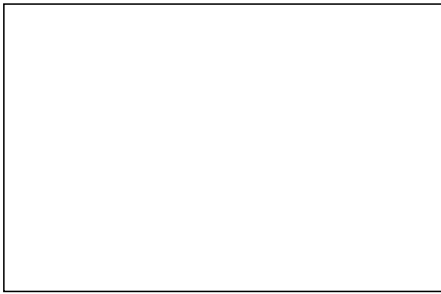
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



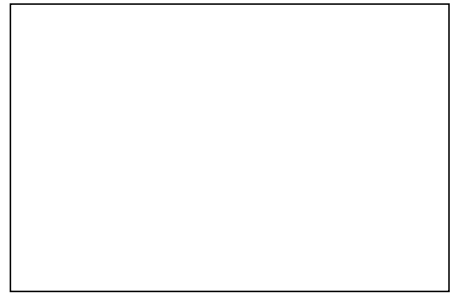
Terrain de base : montagne

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

Source de sanie

{2}



Artefact

U

Quand la Source de sanie arrive sur le champ de bataille ou qu'elle est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source de sanie

{2}



Artefact

U

Quand la Source de sanie arrive sur le champ de bataille ou qu'elle est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source de sanie

{2}



Artefact

U

Quand la Source de sanie arrive sur le champ de bataille ou qu'elle est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source de sanie

{2}



Artefact

U

Quand la Source de sanie arrive sur le champ de bataille ou qu'elle est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant

{2}{R}

Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant

{2}{R}

Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant

{2}{R}

Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant

{2}{R}

Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve zingante

{R}

Éphémère

C

La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
<i>Art des métaux</i> ? La Salve zingante inflige 4 blessures à la place si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve zingante

{R}

Éphémère

C

La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
<i>Art des métaux</i> ? La Salve zingante inflige 4 blessures à la place si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve zingante

{R}

Éphémère

C

La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
<i>Art des métaux</i> ? La Salve zingante inflige 4 blessures à la place si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve zingante

{R}

Éphémère

C

La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
<i>Art des métaux</i> ? La Salve zingante inflige 4 blessures à la place si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête du Seigneur des gobelins

{R}



Enchantement

U

À chaque fois qu'un gobelin arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête du Seigneur des gobelins. Tant que la Quête du Seigneur des gobelins a au moins cinq marqueurs « quête » sur elle, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête du Seigneur des gobelins

{R}



Enchantement

U

À chaque fois qu'un gobelin arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête du Seigneur des gobelins. Tant que la Quête du Seigneur des gobelins a au moins cinq marqueurs « quête » sur elle, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête du Seigneur des gobelins

{R}



Enchantement

U

À chaque fois qu'un gobelin arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête du Seigneur des gobelins. Tant que la Quête du Seigneur des gobelins a au moins cinq marqueurs « quête » sur elle, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête du Seigneur des gobelins

{R}



Enchantement

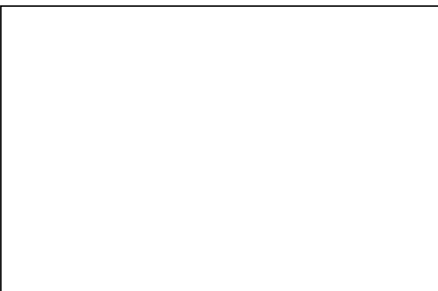
U

À chaque fois qu'un gobelin arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête du Seigneur des gobelins. Tant que la Quête du Seigneur des gobelins a au moins cinq marqueurs « quête » sur elle, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Habitant de la rue de la Fonderie

{R}



Créature : goblin et guerrier

C

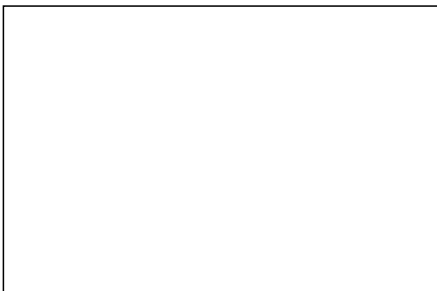
À chaque fois qu'une autre créature rouge arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, l'Habitant de la rue de la Fonderie gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Habitant de la rue de la Fonderie

{R}



Créature : goblin et guerrier

C

À chaque fois qu'une autre créature rouge arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, l'Habitant de la rue de la Fonderie gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Habitant de la rue de la Fonderie

{R}



Créature : goblin et guerrier

C

À chaque fois qu'une autre créature rouge arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, l'Habitant de la rue de la Fonderie gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Habitant de la rue de la Fonderie

{R}



Créature : goblin et guerrier

C

À chaque fois qu'une autre créature rouge arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, l'Habitant de la rue de la Fonderie gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage fulminateur

{1}{BR}{BR}

Créature : élémental et shamanes

R

Sacrifiez le Mage fulminateur : Détruisez un terrain non-base ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage fulminateur

{1}{BR}{BR}

Créature : élémental et shamanes

R

Sacrifiez le Mage fulminateur : Détruisez un terrain non-base ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage fulminateur

{1}{BR}{BR}

Créature : élémental et shamanes

R

Sacrifiez le Mage fulminateur : Détruisez un terrain non-base ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liquation

{R}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liquation

{R}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liquation

{R}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liquation

{R}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune de sang

{2}{R}

Enchantement

R

Les terrains non-base sont des montagnes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune de sang

{2}{R}

Enchantement

R

Les terrains non-base sont des montagnes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune de sang

{2}{R}

Enchantement

R

Les terrains non-base sont des montagnes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune de sang

{2}{R}

Enchantement

R

Les terrains non-base sont des montagnes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast