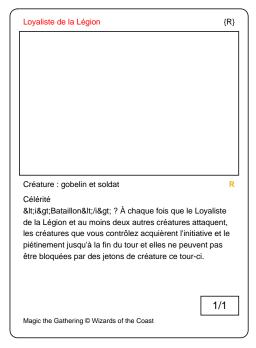
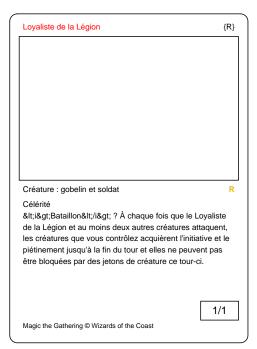


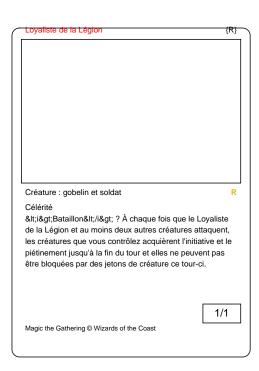
Parasite signaleur {	[1}	Parasite signaleur	{1}
Créature-artefact : parasite	U	Créature-artefact : parasite	U
Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.) Le Parasite signaleur ne peut être bloqué que par des créatures avec le vol ou la portée.		Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaq chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu fin du tour.) Le Parasite signaleur ne peut être bloqué que par de créatures avec le vol ou la portée.	'à la
0/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0/1

_			
	Parasite signaleur	{1}	
			1
	Créature-artefact : parasite	U	J
	Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à l		
	fin du tour.) Le Parasite signaleur ne peut être bloqué que par des créatures avec le vol ou la portée.		
	_		1
	0/	1	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Parasite signaleur	{1}
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 fin du tour.)	la
Le Parasite signaleur ne peut être bloqué que par des	
créatures avec le vol ou la portée.	
)/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	// I







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

Grenade gobeline	{R}		Grenade gobeline {	(R)
Rituel	U		Rituel	U
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un gobelin. La Grenade gobeline inflige 5 blessures à n'importe que cible.	lle		En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un gobelin. La Grenade gobeline inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.	е
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	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 que	elle
cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Grenade gobeline	{R}
Rituel	U
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,	0
sacrifiez un gobelin.	
La Grenade gobeline inflige 5 blessures à n'importe que cible.	ielle
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Plongeon infernal	{R}		Plongeon infernal	{R}
Rituel	С		Rituel	С
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,			En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,	
sacrifiez une créature. Ajoutez {R}{R}.			sacrifiez une créature. Ajoutez {R}{R}.	
Maria the Cetherine @ Winards of the Court			Maria tha Catharina @ Winauda of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

\bigcap	Plongeon infernal	{R}
	<u> </u>	
	Rituel	
	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}
Tiongeon mema	(14)
Rituel	С
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature. Ajoutez {R}{R}.	
Ajoulez (Itylitylity.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Renaissance de Kuldotha	{R}		Renaissance de Kuldotha	{R}
Rituel	С		Rituel	С
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact.			En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact.	
Créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.			Créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Renaissance de Kuldotha	{R}
Rituel	С
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,	
sacrifiez un artefact.	
Créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.	

Renaissance de Kuldotha	{R}
Rituel	С
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		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Source de sanie	{2}	Source de sanie {2}
Artefact Quand la Source de sanie arrive sur le champ de bataill ou qu'elle est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.	U de	Artefact 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		Magic the Gathering @ Wizards of the Coast
Course de canie	(3)	Source de conie

Source de sanie	{2}
Artefact	U
Quand la Source de sanie arrive sur le champ de batai ou qu'elle est mise dans un cimetière depuis le champ bataille, piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

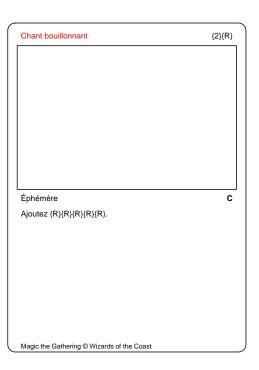
Source de sanie	{2}
Artefact	U
Quand la Source de sanie arrive sur le champ de bataill ou qu'elle est mise dans un cimetière depuis le champ de	
bataille, piochez une carte.	ie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chant bouillonnant	{2}{R}
Éphémère	С
Ajoutez $\{R\}\{R\}\{R\}\{R\}$.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chant bouillonnant	{2}{R}
£	
Éphémère	С
Ajoutez $\{R\}\{R\}\{R\}\{R\}$.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chant bouillonnant

Éphémère
C
Ajoutez {R}{R}{R}{R}.



Salve zingante	{R}		Salve zingante {	R}
Éphémère			Éphémère	C
La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. <i>Art des métaux</i> ? La Salve zingante infl 4 blessures à la place si vous contrôlez au moins trois artefacts.	ige		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		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Salve zingante	{R}
Éphémère	С
La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle	
cible.	
<i>Art des métaux</i> ? La Salve zingante inf 4 blessures à la place si vous contrôlez au moins trois	lige
artefacts.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Salve zingante	{R}
Éphémère	С
La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.	
<i>Art des métaux</i> ? La Salve zingante infli 4 blessures à la place si vous contrôlez au moins trois artefacts.	ge
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

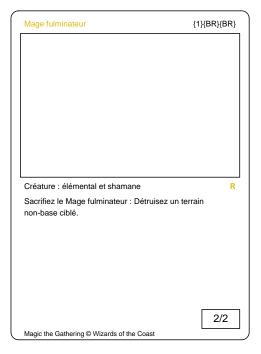
Quête du Seigneur des gobelins {F	}	Quête du Seigneur des gobelins {R}
Enchantement Å chaque fois qu'un gobelin arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête du Seigneur des gobelins. Tant que la Quête du Seigneur des gobelins a au moins cinq marqueurs « quête » sur elle, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0.		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		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Quête du Seigneur des gobelins {F	3	Quête du Seigneur des gobelins {R}

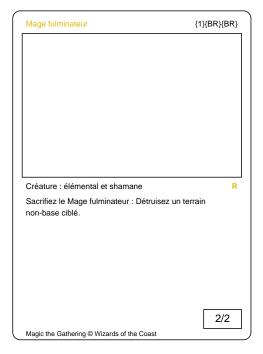
Quête du Seigneur des gobelins	{R}	Quête du Seigneur de
Enchantement	U	Enchantement
À chaque fois qu'un gobelin arrive sur le champ de batail sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête du Seigneur des gobelins. Tant que la Quête du Seigneur des gobelins a au moins cinq marqueurs « quête » sur elle, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0.		À chaque fois qu'un g sous votre contrôle, vi quête » sur la Quête d Tant que la Quête du cinq marqueurs « quê contrôlez gagnent +2/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wi

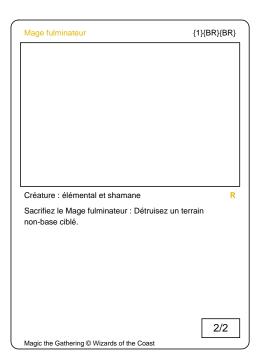
Habitant de la rue de la Fonderie {R}		Habitant de la rue de la Fonderie {R}
Créature : gobelin et guerrier C		Créature : gobelin et guerrier C
À chaque fois qu'une autre créature rouge arrive sur le		À chaque fois qu'une autre créature rouge arrive sur le
champ de bataille sous votre contrôle, l'Habitant de la rue		champ de bataille sous votre contrôle, l'Habitant de la rue
de la Fonderie gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.		de la Fonderie gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
1/1		1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

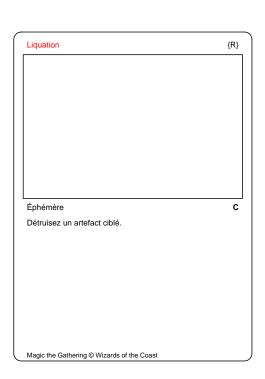
Habitant de la rue de la Fonderie	{R}
Créature : gobelin et guerrier	С
À chaque fois qu'une autre créature rouge arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, l'Habitant de la	
de la Fonderie gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.	
_	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

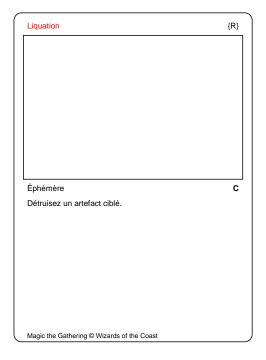
Habitant de la rue de la Fonderie	{R}
Créature : gobelin et guerrier	С
À chaque fois qu'une autre créature rouge arrive sur champ de bataille sous votre contrôle, l'Habitant de la de la Fonderie gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

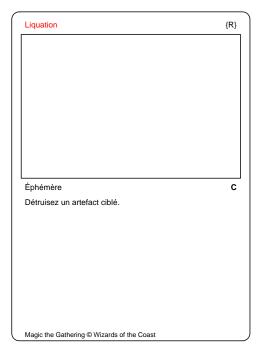


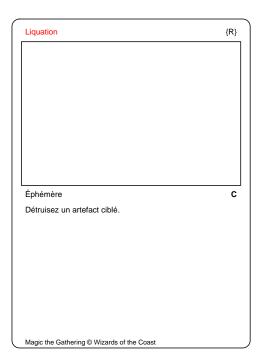


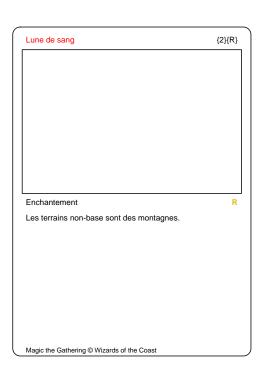












Lune de sang	{2}{R}
Enchantement	R
Les terrains non-base sont des montagnes.	
Mania the Cathorine @ Winards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lune de sang	{2}{R}
Enchantement	R
Les terrains non-base sont des montagnes.	
Maria II. Oallaria OMFactoria Oard	
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	