

Banneret goblin

{R}

Créature : goblin et soldat

U

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

{1}{R} : Le Banneret goblin gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret goblin

{R}

Créature : goblin et soldat

U

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

{1}{R} : Le Banneret goblin gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret goblin

{R}

Créature : goblin et soldat

U

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

{1}{R} : Le Banneret goblin gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret goblin

{R}

Créature : goblin et soldat

U

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

{1}{R} : Le Banneret goblin gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cracheur de brûlure

{R}

Créature : élémental et lézard

C

À chaque fois que le Cracheur de brûlure attaque, il inflige 1 blessure au joueur ou au planeswalker qu'il attaque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buffle attelé

{W}

Créature : bovidé

C

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cracheur de brûlure

{R}

Créature : élémental et lézard

C

À chaque fois que le Cracheur de brûlure attaque, il inflige 1 blessure au joueur ou au planeswalker qu'il attaque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buffle attelé

{W}

Créature : bovidé

C

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat de gouttière enchanté

{W}

Créature : chat

C

Lien de vie

Quand le Chat de gouttière enchanté arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez appelée Chat de gouttière enchanté.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat de gouttière enchanté

{W}

Créature : chat

C

Lien de vie

Quand le Chat de gouttière enchanté arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez appelée Chat de gouttière enchanté.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat de gouttière enchanté

{W}

Créature : chat

C

Lien de vie

Quand le Chat de gouttière enchanté arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez appelée Chat de gouttière enchanté.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat de gouttière enchanté

{W}

Créature : chat

C

Lien de vie

Quand le Chat de gouttière enchanté arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez appelée Chat de gouttière enchanté.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de guérisseur{W}

Créature : oiseauC
Vol, lien de vie

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de guérisseur{W}

Créature : oiseauC
Vol, lien de vie

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de guérisseur{W}

Créature : oiseauC
Vol, lien de vie

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de guérisseur{W}

Créature : oiseauC
Vol, lien de vie

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoignage au rabais
{W}

Créature : humain
C

Quand le Témoignage au rabais meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat avec le lien de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention de Purphoros
{X}{R}

Rituel
R

Choisissez l'un ?
? Créez un jeton de créature X/1 rouge Élémental avec le piétinement et la célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.
? L'Intervention de Purphoros inflige deux fois X blessures à une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoignage au rabais
{W}

Créature : humain
C

Quand le Témoignage au rabais meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat avec le lien de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention de Purphoros
{X}{R}

Rituel
R

Choisissez l'un ?
? Créez un jeton de créature X/1 rouge Élémental avec le piétinement et la célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.
? L'Intervention de Purphoros inflige deux fois X blessures à une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention de Purphoros

{X}{R}

Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Créez un jeton de créature X/1 rouge Élémental avec le piétinement et la célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

? L'Intervention de Purphoros inflige deux fois X blessures à une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention de Purphoros

{X}{R}

Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Créez un jeton de créature X/1 rouge Élémental avec le piétinement et la célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

? L'Intervention de Purphoros inflige deux fois X blessures à une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

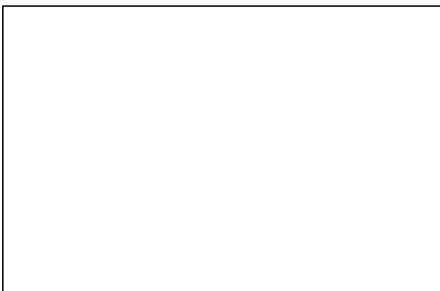
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



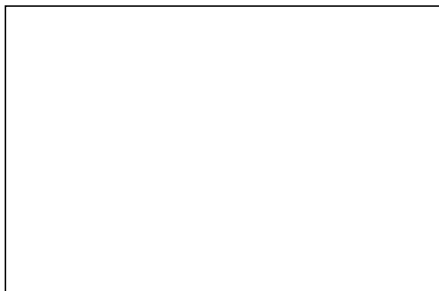
Terrain de base : montagne

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



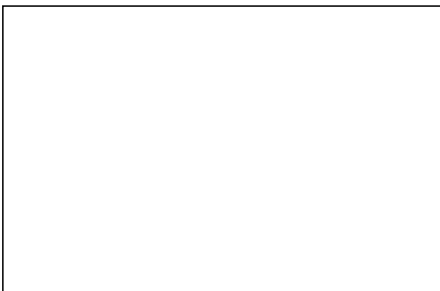
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



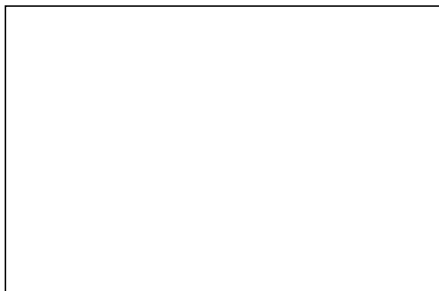
Terrain de base : montagne

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



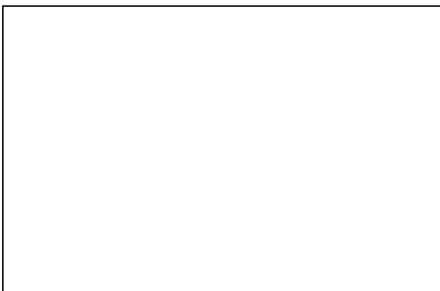
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



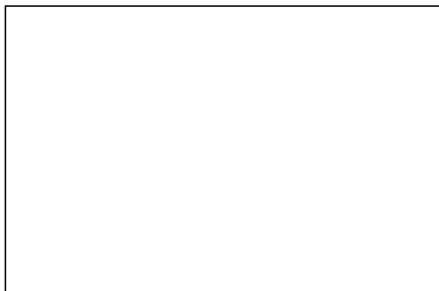
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc

{R}

Éphémère
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc

{R}

Éphémère
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

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

Exacerbation

{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haut les cœurs !

{W}

Éphémère

C

La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature attaquante que vous contrôlez.

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

Haut les cœurs !

{W}

Éphémère

C

La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature attaquante que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haut les c?urs !

{W}

Éphémère

C

La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature attaquante que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arsenaliser les monstres

{R}

Enchantement

U

{2}, sacrifiez une créature : Arsenaliser les monstres inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haut les c?urs !

{W}

Éphémère

C

La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature attaquante que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arsenaliser les monstres

{R}

Enchantement

U

{2}, sacrifiez une créature : Arsenaliser les monstres inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaîne céleste{W}

Enchantement : auraU
Enchanter : créature
La créature enchantée a le défenseur et perd le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gremlin phlyctocracheur{R}

Créature : gremlinC
{1}, {T} : Le Gremlin phlyctocracheur inflige 1 blessure à chaque adversaire.
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, dégagez le Gremlin phlyctocracheur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaîne céleste{W}

Enchantement : auraU
Enchanter : créature
La créature enchantée a le défenseur et perd le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gremlin phlyctocracheur{R}

Créature : gremlinC
{1}, {T} : Le Gremlin phlyctocracheur inflige 1 blessure à chaque adversaire.
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, dégagez le Gremlin phlyctocracheur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gremlin phlyctocracheur

{R}

Créature : gremlin

C

{1}, {T} : Le Gremlin phlyctocracheur inflige 1 blessure à chaque adversaire.

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, dégagez le Gremlin phlyctocracheur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appuis solides

{W}

Enchantement : aura

C

Flash

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1.

Tant que la créature enchantée a la vigilance, elle attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gremlin phlyctocracheur

{R}

Créature : gremlin

C

{1}, {T} : Le Gremlin phlyctocracheur inflige 1 blessure à chaque adversaire.

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, dégagez le Gremlin phlyctocracheur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appuis solides

{W}

Enchantement : aura

C

Flash

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1.

Tant que la créature enchantée a la vigilance, elle attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appuis solides

{W}

Enchantement : aura

C

Flash

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1.

Tant que la créature enchantée a la vigilance, elle attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démotion

{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut pas bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appuis solides

{W}

Enchantement : aura

C

Flash

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1.

Tant que la créature enchantée a la vigilance, elle attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yeux de la sentinelle

{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a la vigilance.

Échappée ? {W}, exilez deux autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yeux de la sentinelle
{W}

Enchantement : aura
C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a la vigilance.

Échappée ? {W}, exilez deux autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yeux de la sentinelle
{W}

Enchantement : aura
C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a la vigilance.

Échappée ? {W}, exilez deux autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yeux de la sentinelle
{W}

Enchantement : aura
C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a la vigilance.

Échappée ? {W}, exilez deux autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast