Banneret gobelin {R}

Créature : gobelin 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 gobelin gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret gobelin {R}

Créature : gobelin 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 gobelin gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret gobelin {R}

Créature : gobelin 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 gobelin gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret gobelin {R}

Créature : gobelin 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 gobelin gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de guérisseur {W}

Créature : oiseau **C**

Vol, lien de vie

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de guérisseur {W}

Créature : oiseau **C**

Vol, lien de vie

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de guérisseur {W}

Créature : oiseau **C**

Vol, lien de vie

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de guérisseur {W}

Créature : oiseau **C**

Vol, lien de vie

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin au rabais {W}

Créature : humain **C**

Quand le Témoin 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

Témoin au rabais {W}

Créature : humain **C**

Quand le Témoin 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

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

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

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

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

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

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 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

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 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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaîne céleste {W}

Enchantement : aura U

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

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

Chaîne céleste {W}

Enchantement : aura U

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

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast