Automate évolutif {3}

Créature-artefact : construction R

Au moment où l'Automate évolutif arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
L'Automate évolutif a le type choisi en plus de ses autres types.
Les autres créatures que vous contrôlez du type choisi gagnent +1/+1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Automate évolutif {3}

Créature-artefact : construction R

Au moment où l'Automate évolutif arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
L'Automate évolutif a le type choisi en plus de ses autres types.
Les autres créatures que vous contrôlez du type choisi gagnent +1/+1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Automate évolutif {3}

Créature-artefact : construction R

Au moment où l'Automate évolutif arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
L'Automate évolutif a le type choisi en plus de ses autres types.
Les autres créatures que vous contrôlez du type choisi gagnent +1/+1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Automate évolutif {3}

Créature-artefact : construction R

Au moment où l'Automate évolutif arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
L'Automate évolutif a le type choisi en plus de ses autres types.
Les autres créatures que vous contrôlez du type choisi gagnent +1/+1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Memnite {0}

Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr périlleux {2}

Créature-artefact : myr **C**

Quand le Myr périlleux meurt, il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

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

Myr périlleux {2}

Créature-artefact : myr **C**

Quand le Myr périlleux meurt, il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

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

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

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

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

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

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

Frondeur au feu gobelin {R}

Créature : gobelin et guerrier C

{T} : Le Frondeur au feu gobelin inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker.

1/1

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

Frondeur au feu gobelin {R}

Créature : gobelin et guerrier C

{T} : Le Frondeur au feu gobelin inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frondeur au feu gobelin {R}

Créature : gobelin et guerrier **C**

{T} : Le Frondeur au feu gobelin inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire gobelin {R}

Créature : gobelin et shamane **C**

Quand l'Incendiaire gobelin meurt, vous pouvez faire qu'il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frondeur au feu gobelin {R}

Créature : gobelin et guerrier **C**

{T} : Le Frondeur au feu gobelin inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire gobelin {R}

Créature : gobelin et shamane **C**

Quand l'Incendiaire gobelin meurt, vous pouvez faire qu'il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire gobelin {R}

Créature : gobelin et shamane **C**

Quand l'Incendiaire gobelin meurt, vous pouvez faire qu'il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trublion de guerre gobelin {R}{R}

Créature : gobelin et guerrier U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire gobelin {R}

Créature : gobelin et shamane **C**

Quand l'Incendiaire gobelin meurt, vous pouvez faire qu'il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trublion de guerre gobelin {R}{R}

Créature : gobelin et guerrier U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trublion de guerre gobelin {R}{R}

Créature : gobelin et guerrier U

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

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

Trublion de guerre gobelin {R}{R}

Créature : gobelin et guerrier U

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

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

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

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 création 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Trace d'arc électrique {1}{R}

Rituel U

La Trace d'arc électrique inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et 1 blessure à une autre 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

Trace d'arc électrique {1}{R}

Rituel U

La Trace d'arc électrique inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et 1 blessure à une autre cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trace d'arc électrique {1}{R}

Rituel U

La Trace d'arc électrique inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et 1 blessure à une autre cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trace d'arc électrique {1}{R}

Rituel U

La Trace d'arc électrique inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et 1 blessure à une autre cible.

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast