

Incendiaire goblin

{R}

Créature : goblin et shaman

C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire goblin

{R}

Créature : goblin et shaman

C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire goblin

{R}

Créature : goblin et shaman

C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire goblin

{R}

Créature : goblin et shaman

C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kiki-Jiki, brise-miroir

{2}{R}{R}{R}

Créature légendaire : goblin et shamanem

M

Célérité

{T} : Créez un jeton qui est une copie d'une créature non-légendaire ciblée que vous contrôlez, excepté qu'il a la célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mogg fanatique

{R}

Créature : goblin

U

Sacrifiez le Mogg fanatique : Il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kiki-Jiki, brise-miroir

{2}{R}{R}{R}

Créature légendaire : goblin et shamanem

M

Célérité

{T} : Créez un jeton qui est une copie d'une créature non-légendaire ciblée que vous contrôlez, excepté qu'il a la célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mogg fanatique

{R}

Créature : goblin

U

Sacrifiez le Mogg fanatique : Il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mogg fanatique

{R}

Créature : goblin

U

Sacrifiez le Mogg fanatique : Il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakônnet dracodard

{1}{U}{U}

Créature : drakôn

C

Vol
Sacrifiez le Drakônnet dracodard : Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mogg fanatique

{R}

Créature : goblin

U

Sacrifiez le Mogg fanatique : Il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakônnet dracodard

{1}{U}{U}

Créature : drakôn

C

Vol
Sacrifiez le Drakônnet dracodard : Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune dracodard

{1}{U}

Créature : drakôn

U

Vol

Sacrifiez le Jeune dracodard : Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {1}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune dracodard

{1}{U}

Créature : drakôn

U

Vol

Sacrifiez le Jeune dracodard : Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {1}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune dracodard

{1}{U}

Créature : drakôn

U

Vol

Sacrifiez le Jeune dracodard : Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {1}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune dracodard

{1}{U}

Créature : drakôn

U

Vol

Sacrifiez le Jeune dracodard : Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {1}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niv-Mizzet, le Cérébropyre

{2}{U}{U}{R}{R}

Créature légendaire : dragon et sorcier

M

Vol

À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-Mizzet, le Cérébropyre inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

{T} : Piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

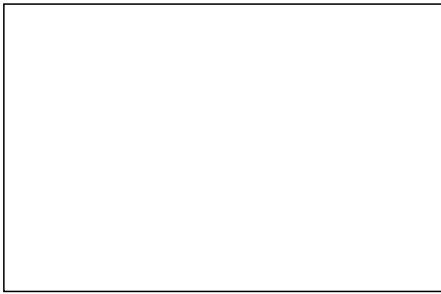
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



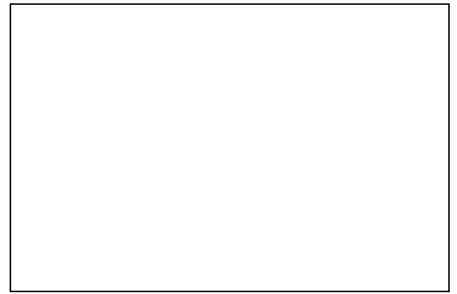
Terrain de base : montagne

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



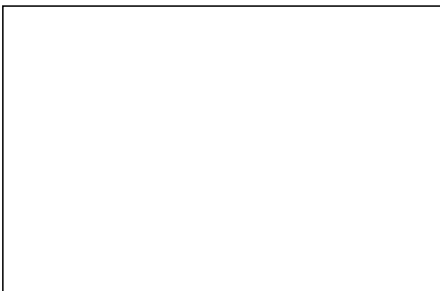
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



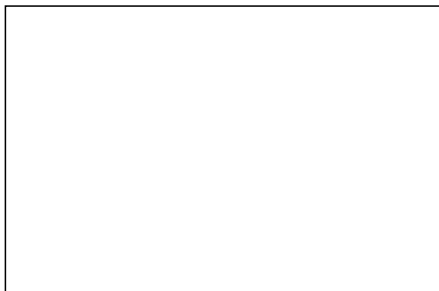
Terrain de base : montagne

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

Bâton mordépine

{2}

Artefact tribal : shaman et équipement

U

La créature équipée a « {2}, {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible » et « À chaque fois qu'une créature meurt, dégagez cette créature. »
À chaque fois qu'une créature Shaman arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher le Bâton mordépine.
Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton mordépine

{2}



Artefact tribal : shamanes et équipement

U

La créature équipée a « {2}, {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible » et « À chaque fois qu'une créature meurt, dégagez cette créature. »

À chaque fois qu'une créature Shamanes arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher le Bâton mordépine.

Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collier de basilic

{1}



Artefact : équipement

R

La créature équipée a le contact mortel et le lien de vie. (Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire. Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

Équipement {2} ({2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton mordépine

{2}



Artefact tribal : shamanes et équipement

U

La créature équipée a « {2}, {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible » et « À chaque fois qu'une créature meurt, dégagez cette créature. »

À chaque fois qu'une créature Shamanes arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher le Bâton mordépine.

Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collier de basilic

{1}



Artefact : équipement

R

La créature équipée a le contact mortel et le lien de vie. (Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire. Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

Équipement {2} ({2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombardement des gobelins

{1}{R}

Enchantement

R

Sacrifiez une créature : Le Bombardement des gobelins inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombardement des gobelins

{1}{R}

Enchantement

R

Sacrifiez une créature : Le Bombardement des gobelins inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombardement des gobelins

{1}{R}

Enchantement

R

Sacrifiez une créature : Le Bombardement des gobelins inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jumeau par scission

{2}{R}{R}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté qu'il a la célérité. Exilez ce jeton au début de la prochaine étape de fin. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jumeau par scission

{2}{R}{R}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté qu'il a la célérité. Exilez ce jeton au début de la prochaine étape de fin. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jumeau par scission

{2}{R}{R}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté qu'il a la célérité. Exilez ce jeton au début de la prochaine étape de fin. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jumeau par scission

{2}{R}{R}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté qu'il a la célérité. Exilez ce jeton au début de la prochaine étape de fin. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Curiosité

{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Curiosité

{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signal d'alarme

{2}{U}

Enchantement

R

Les créatures ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leur contrôleur.

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, dégagez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signal d'alarme

{2}{U}

Enchantement

R

Les créatures ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leur contrôleur.

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, dégagez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signal d'alarme

{2}{U}

Enchantement

R

Les créatures ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leur contrôleur.

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, dégagez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signal d'alarme

{2}{U}

Enchantement

R

Les créatures ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leur contrôleur.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, dégagez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visages du passé

{2}{U}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature meurt, engagez toutes les créatures dégagées qui partagent un type de créature avec elle ou dégagez toutes les créatures engagées qui partagent un type de créature avec elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visages du passé

{2}{U}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature meurt, engagez toutes les créatures dégagées qui partagent un type de créature avec elle ou dégagez toutes les créatures engagées qui partagent un type de créature avec elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visages du passé

{2}{U}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature meurt, engagez toutes les créatures dégagées qui partagent un type de créature avec elle ou dégagez toutes les créatures engagées qui partagent un type de créature avec elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction

{U}

Rituel

R

Cherchez une carte dans la bibliothèque d'un joueur ciblé et exilez-la. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction

{U}

Rituel

R

Cherchez une carte dans la bibliothèque d'un joueur ciblé et exilez-la. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction

{U}

Rituel

R

Cherchez une carte dans la bibliothèque d'un joueur ciblé et exilez-la. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod

{0}

Artefact

U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod

{0}

Artefact

U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir d'immortalité

{1}

Artefact

U

{2}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans la bibliothèque de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod

{0}

Artefact

U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de rune

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2} plus {2} supplémentaires pour chaque carte appelée Accroc de rune dans chaque cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de rune

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2} plus {2} supplémentaires pour chaque carte appelée Accroc de rune dans chaque cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de rune

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2} plus {2} supplémentaires pour chaque carte appelée Accroc de rune dans chaque cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de rune

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2} plus {2} supplémentaires pour chaque carte appelée Accroc de rune dans chaque cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast