

Automate évolutif

{3}

Créature-artefact : construction

R

Au moment où l'Automate évolutif arrive, choisissez un type de créature.

Cette créature 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, choisissez un type de créature.

Cette créature 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, choisissez un type de créature.

Cette créature 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

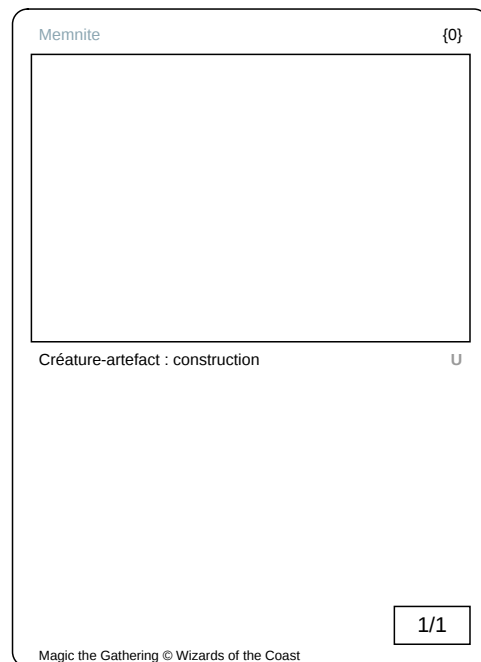
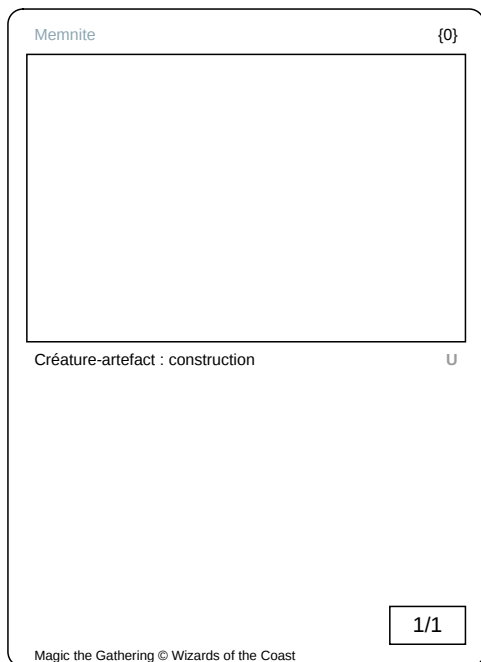
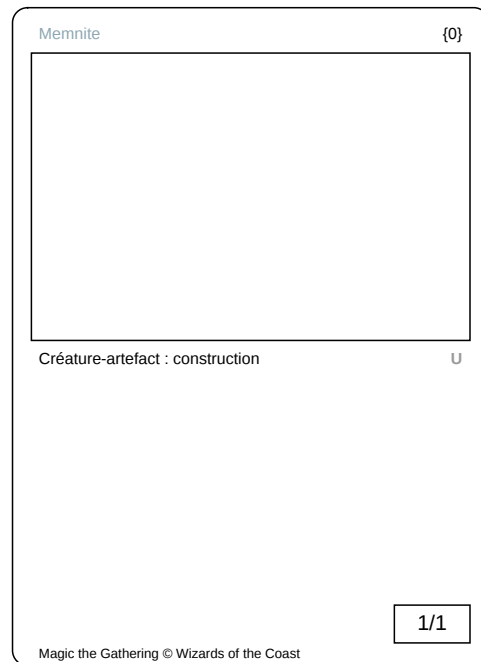
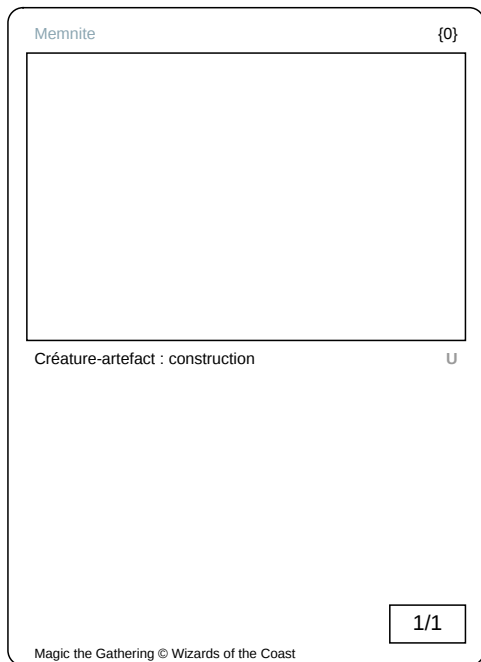
Au moment où l'Automate évolutif arrive, choisissez un type de créature.

Cette créature 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



Myr périlleux
{2}

Créature-artefact : phyrexian et 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 : phyrexian et 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

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 goblin

{1}{R}{R}

Créature : goblin

R

Célérité

Les autres créatures Goblin 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 goblin

{1}{R}{R}

Créature : goblin

R

Célérité

Les autres créatures Goblin que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la célérité.

2/2

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

Frondeur au feu goblin

{R}

Créature : goblin et guerrier

C

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

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

Frondeur au feu goblin

{R}

Créature : goblin et guerrier

C

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

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 shamanes

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

Trublion de guerre goblin

{R}{R}

Créature : goblin 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 goblin

{R}

Créature : goblin et shamanes

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

Trublion de guerre goblin

{R}{R}

Créature : goblin 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

Trublion de guerre goblin

{R}{R}

Créature : goblin 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 goblin

{R}

Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un goblin.
La Grenade goblin inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trublion de guerre goblin

{R}{R}

Créature : goblin 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 goblin

{R}

Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un goblin.
La Grenade goblin inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

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 Kuldortha

{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 Kuldortha

{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

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

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

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

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

