


Automate soudeur {2}




Créature-artefact : construction **C**

{3}{R} : L'Automate soudeur inflige 1 blessure à chaque adversaire.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Construction impatiente {2}



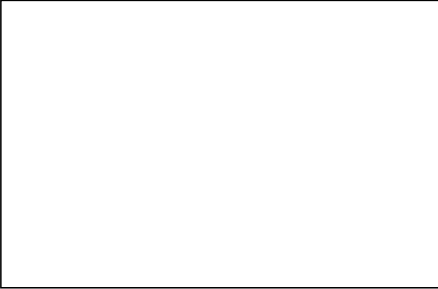
Créature-artefact : construction **C**

Quand la Construction impatiente arrive sur le champ de bataille, chaque joueur peut appliquer regard 1. (Pour appliquer regard 1, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Automate soudeur {2}



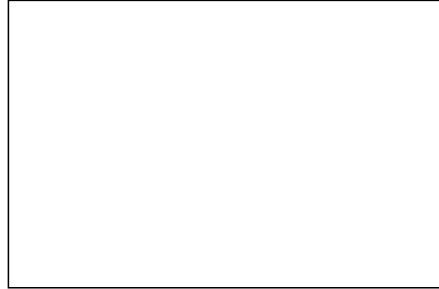
Créature-artefact : construction **C**

{3}{R} : L'Automate soudeur inflige 1 blessure à chaque adversaire.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Construction impatiente {2}




Créature-artefact : construction **C**

Quand la Construction impatiente arrive sur le champ de bataille, chaque joueur peut appliquer regard 1. (Pour appliquer regard 1, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem rugissant {3}




Créature-artefact : golem **C**

À chaque fois que le Golem rugissant attaque ou bloque, chaque joueur pioche une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandant des assiégeants {3}{R}{R}



Créature : goblin **R**


Quand le Commandant des assiégeants arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

{1}{R}, sacrifiez un goblin : Le Commandant des assiégeants inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem rugissant {3}




Créature-artefact : golem **C**

À chaque fois que le Golem rugissant attaque ou bloque, chaque joueur pioche une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diabes ravageurs {2}{R}{R}



Créature : diable **C**

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon exigeant

{3}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

Quand le Dragon exigeant arrive sur le champ de bataille, il inflige 5 blessures à un adversaire ciblé à moins que ce joueur ne sacrifie une créature.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental sismique

{3}{R}{R}

Créature : élémental

U

Quand l'Élémental sismique arrive sur le champ de bataille, les créatures sans le vol ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon shivân

{4}{R}{R}

Créature : dragon

U

Vol

{R} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Équipage captivant

{3}{R}

Créature : humain et pirate


R

{3}{R} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin des rues {2}{R}




Créature : gobelin et shamanes U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goliath gobelin {4}{R}{R}



Créature : gobelin et mutant M

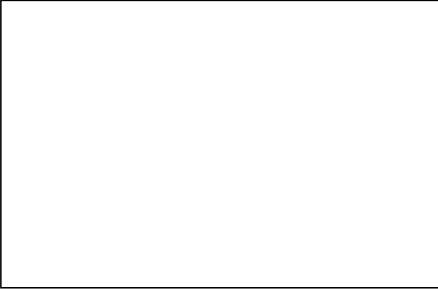
Quand le Goliath gobelin arrive sur le champ de bataille, créez un nombre de jetons de créature 1/1 rouge Gobelin égal au nombre d'adversaires que vous avez.

{3}{R}, {T} : Si une source que vous contrôlez devrait infliger des blessures à un adversaire ce tour-ci, elle inflige le double de ces blessures à ce joueur à la place.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin des rues {2}{R}



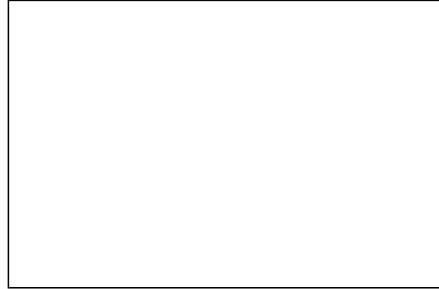
Créature : gobelin et shamanes U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instigateur gobelin {1}{R}




Créature : gobelin et gredin C

Quand l'Instigateur gobelin arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Instigateur goblin** {1}{R}




Créature : goblin et gremlin **C**  
 Quand l'Instigateur goblin arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Maître-vandale goblin** {2}{R}{R}

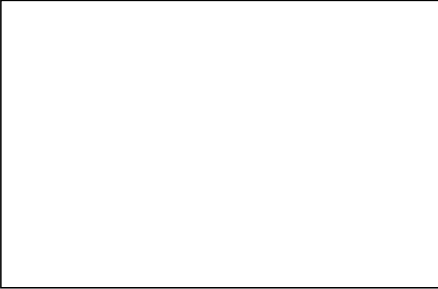


Créature : goblin et guerrier **R**  
 Les autres gobelins que vous contrôlez gagnent +1/+1.  
 Sacrifiez un goblin : Détruisez un artefact ciblé.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Maître-vandale goblin** {2}{R}{R}

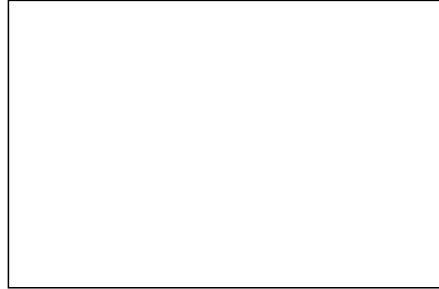


Créature : goblin et guerrier **R**  
 Les autres gobelins que vous contrôlez gagnent +1/+1.  
 Sacrifiez un goblin : Détruisez un artefact ciblé.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Motivateur goblin** {R}



Créature : goblin et guerrier **C**  
 {T} : Une créature ciblée acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. (Elle peut attaquer et {T} ce tour-ci.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vétéran de la volée

{3}{R}



Créature : goblin et guerrier

U

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, elle inflige à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle un nombre de blessures égal au nombre de gobelins que vous contrôlez.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte de trahison

{2}{R}



Rituel

C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vétéran de la volée

{3}{R}



Créature : goblin et guerrier

U

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, elle inflige à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle un nombre de blessures égal au nombre de gobelins que vous contrôlez.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair à dragon

{1}{R}



Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair à dragon

{1}{R}

Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roulement de tonnerre

{X}{R}{R}

Rituel

U

Le Roulement de tonnerre inflige X blessures réparties comme vous le désirez parmi n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roulement de tonnerre

{X}{R}{R}

Rituel

U

Le Roulement de tonnerre inflige X blessures réparties comme vous le désirez parmi n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voix lancinante

{1}{R}

Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.  
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voix lancinante

{1}{R}

Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,  
défaussez-vous d'une carte.  
Piochez deux cartes.

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  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canonnade

{2}{R}



Éphémère

C

La Canonnade inflige 4 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



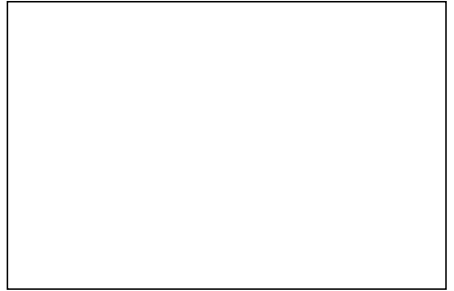
Terrain de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canonnade

{2}{R}




Éphémère

C

La Canonnade inflige 4 blessures à une créature ciblée.

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


**Choc** {R}



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

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

**Sonnerie de trompe** {2}{R}



Éphémère C  
Les créatures attaquant gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

