

Avaleur de sensations

{1}{R}{R}



Créature : goblin et shaman

R

Parenté ? Au début de votre entretien, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. Si elle partage un type de créature avec l'Avaleur de sensations, vous pouvez la révéler. Si vous faites ainsi, chaque joueur se défausse de sa main et pioche ensuite quatre cartes.

2/2

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

Avaleur de sensations

{1}{R}{R}



Créature : goblin et shaman

R

Parenté ? Au début de votre entretien, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. Si elle partage un type de créature avec l'Avaleur de sensations, vous pouvez la révéler. Si vous faites ainsi, chaque joueur se défausse de sa main et pioche ensuite quatre cartes.

2/2

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 goblin {1}{R}{R}



Créature : goblin 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

Doyen pointecoup {R}



Créature : goblin et shaman R
{1}{R}{R} : Le Doyen pointecoup inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de clan goblin {1}{R}{R}



Créature : goblin 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

Doyen pointecoup {R}



Créature : goblin et shaman R
{1}{R}{R} : Le Doyen pointecoup inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen pointecoup {R}



Créature : goblin et shaman **R**

{1}{R}{R} : Le Doyen pointecoup inflige un nombre de blessures égal à sa force 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

Doyen pointecoup {R}



Créature : goblin et shaman **R**

{1}{R}{R} : Le Doyen pointecoup inflige un nombre de blessures égal à sa force 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

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

Guérillero goblin {R}



Créature : goblin et guerrier **C**

Kick {R} (Vous pouvez payer {R} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Quand le Guérillero goblin arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

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

Guérillero goblin {R}



Créature : goblin et guerrier **C**

Kick {R} (Vous pouvez payer {R} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Quand le Guérillero goblin arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérillero goblin {R}



Créature : goblin et guerrier C

Kick {R} (Vous pouvez payer {R} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)
Quand le Guérillero goblin arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide goblin {R}



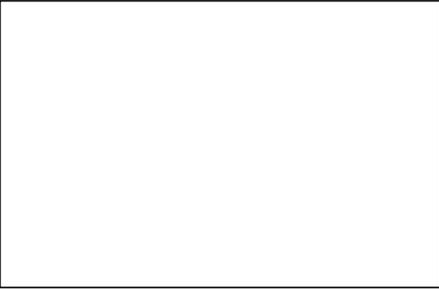
Créature : goblin et éclaireur R

Célérité
À chaque fois que le Guide goblin attaque, le joueur défenseur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, ce joueur la met dans sa main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérillero goblin {R}



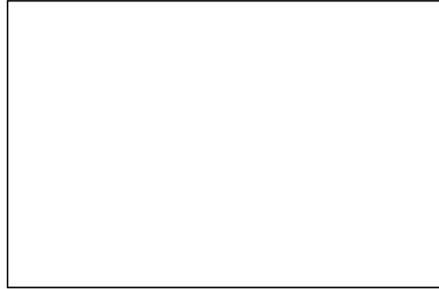
Créature : goblin et guerrier C

Kick {R} (Vous pouvez payer {R} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)
Quand le Guérillero goblin arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide goblin {R}



Créature : goblin et éclaireur R

Célérité
À chaque fois que le Guide goblin attaque, le joueur défenseur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, ce joueur la met dans sa main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide goblin {R}



Créature : goblin et éclairéur **R**

Célérité

À chaque fois que le Guide goblin attaque, le joueur défenseur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, ce joueur la met dans sa main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instigateur de terrier {R}{R}



Créature : goblin et berserker **M**

Double initiative

À chaque fois que l'Instigateur de terrier inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature Gobelin de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide goblin {R}



Créature : goblin et éclairéur **R**

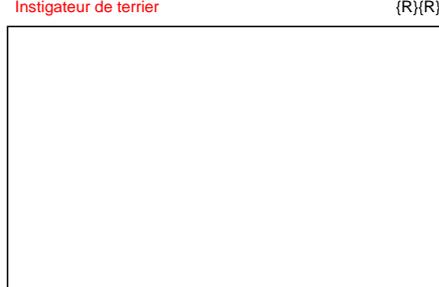
Célérité

À chaque fois que le Guide goblin attaque, le joueur défenseur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, ce joueur la met dans sa main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instigateur de terrier {R}{R}



Créature : goblin et berserker **M**

Double initiative

À chaque fois que l'Instigateur de terrier inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature Gobelin de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instigateur de terrier {R}{R}



Créature : goblin et berserker **M**

Double initiative

À chaque fois que l'Instigateur de terrier inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature Gobelin de votre main.

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

Instigateur de terrier {R}{R}



Créature : goblin et berserker **M**

Double initiative

À chaque fois que l'Instigateur de terrier inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature Gobelin de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mogg fanatique {R}



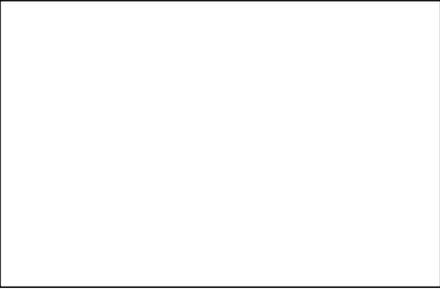
Créature : goblin **U**

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mogg fanatique {R}



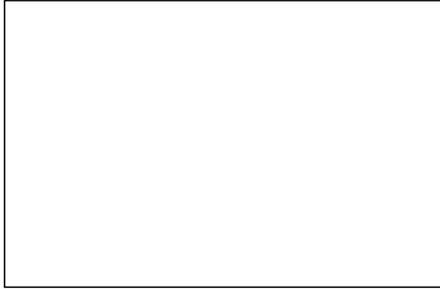
Créature : goblin U

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafre de flammes {R}

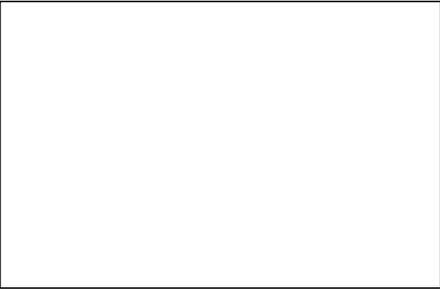


Rituel C

La Balafre de flammes inflige 4 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mogg fanatique {R}



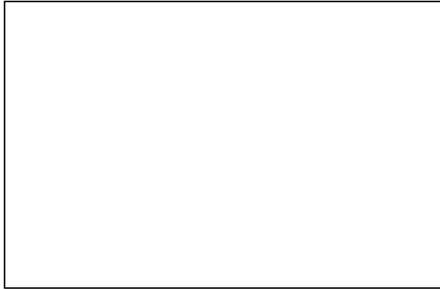
Créature : goblin U

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafre de flammes {R}



Rituel C

La Balafre de flammes inflige 4 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafre de flammes

{R}



Rituel

C

La Balafre de flammes inflige 4 blessures à une créature ciblée.

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

Balafre de flammes

{R}



Rituel

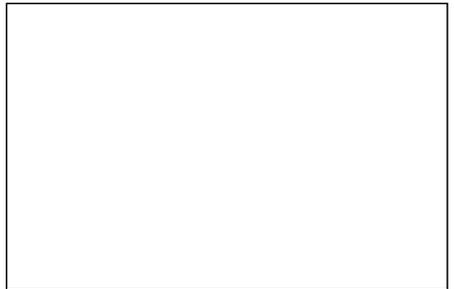
C

La Balafre de flammes inflige 4 blessures à une créature ciblée.

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}



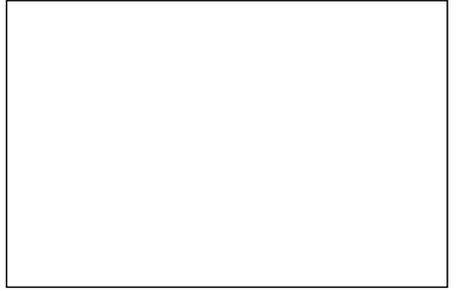
Rituel

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenade gobeline

{R}



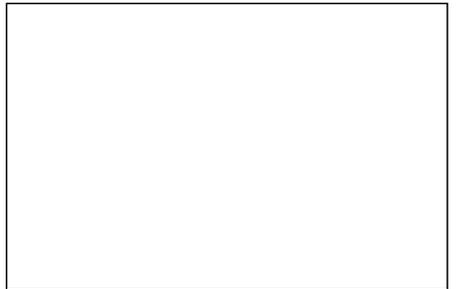
Rituel

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

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

Foudre

{R}

Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête de la Pure Flamme

{R}



Enchantement

U

À chaque fois qu'une source que vous contrôlez inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête de la Pure Flamme. Retirez quatre marqueurs « quête » de la Quête de la Pure Flamme et sacrifiez-la : Si n'importe quelle source que vous contrôlez devait infliger des blessures à un permanent ou un joueur ce tour-ci, elle inflige le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête de la Pure Flamme

{R}



Enchantement

U

À chaque fois qu'une source que vous contrôlez inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête de la Pure Flamme. Retirez quatre marqueurs « quête » de la Quête de la Pure Flamme et sacrifiez-la : Si n'importe quelle source que vous contrôlez devait infliger des blessures à un permanent ou un joueur ce tour-ci, elle inflige le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête de la Pure Flamme

{R}



Enchantement

U

À chaque fois qu'une source que vous contrôlez inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête de la Pure Flamme. Retirez quatre marqueurs « quête » de la Quête de la Pure Flamme et sacrifiez-la : Si n'importe quelle source que vous contrôlez devait infliger des blessures à un permanent ou un joueur ce tour-ci, elle inflige le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête de la Pure Flamme

{R}



Enchantement

U

À chaque fois qu'une source que vous contrôlez inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête de la Pure Flamme. Retirez quatre marqueurs « quête » de la Quête de la Pure Flamme et sacrifiez-la : Si n'importe quelle source que vous contrôlez devait infliger des blessures à un permanent ou un joueur ce tour-ci, elle inflige le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Museleur vexatoire

{RG}{RG}



Créature : goblin et shaman

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

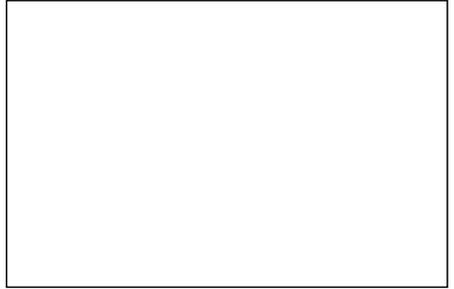
{R/G} : Le sort ciblé ne peut pas être contrecarré.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Museleur vexatoire

{RG}{RG}



Créature : goblin et shaman

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

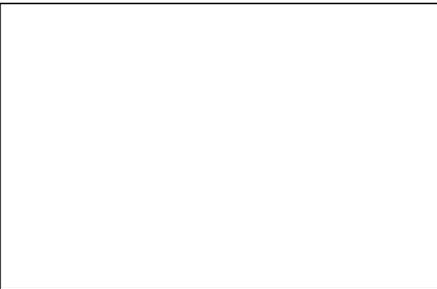
{R/G} : Le sort ciblé ne peut pas être contrecarré.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Museleur vexatoire

{RG}{RG}



Créature : goblin et shaman

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

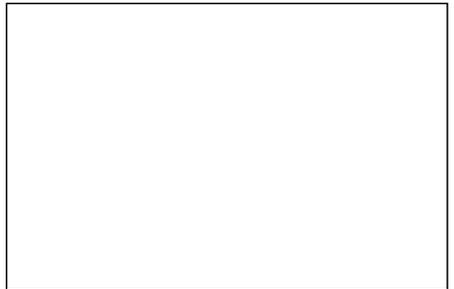
{R/G} : Le sort ciblé ne peut pas être contrecarré.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Museleur vexatoire

{RG}{RG}



Créature : goblin et shaman

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

{R/G} : Le sort ciblé ne peut pas être contrecarré.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fête fracassante

{R}



Rituel

U

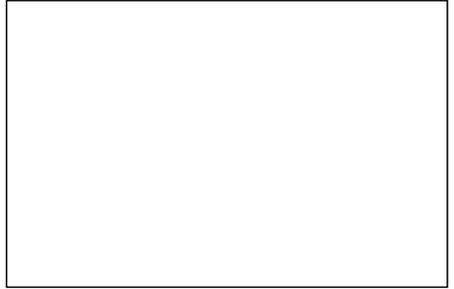
Duplication {R} (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)

Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fête fracassante

{R}



Rituel

U

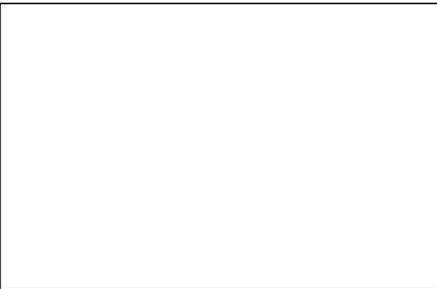
Duplication {R} (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)

Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fête fracassante

{R}



Rituel

U

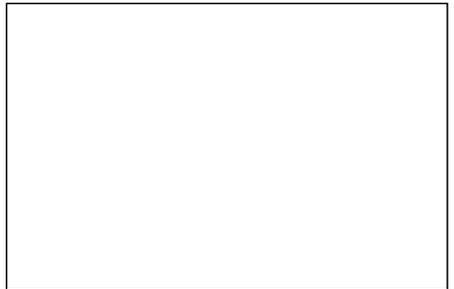
Duplication {R} (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)

Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fête fracassante

{R}



Rituel

U

Duplication {R} (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)

Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner

{1}

Artefact

R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner

{1}

Artefact

R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner

{1}

Artefact

R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune de sang

{2}{R}

Enchantement

R

Les terrains non-base sont des montagnes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune de sang

{2}{R}



Enchantement

R

Les terrains non-base sont des montagnes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune de sang

{2}{R}



Enchantement

R

Les terrains non-base sont des montagnes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune de sang

{2}{R}



Enchantement

R

Les terrains non-base sont des montagnes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast