Brute boggarte {2}{R}

Créature : gobelin et guerrier C

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

3/2

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

Brute boggarte {2}{R}

Créature : gobelin et guerrier C

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diplomates gobelins {1}{R}

Créature : gobelin R

{T} : Chaque créature attaque ce tour-ci si possible.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escadre de bataille {3}{R}{R}

Créature : gobelin R

Vol
La force et l'endurance de l'Escadre de bataille sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Habitant de la rue de la Fonderie {R}

Créature : gobelin et guerrier C

À chaque fois qu'une autre créature rouge arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, l'Habitant de la rue de la Fonderie gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin chasse-gloire {R}

Créature : gobelin et guerrier U

Réputation 1 (Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, si elle n'est pas réputée, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient réputée.)
Tant que le Gobelin chasse-gloire est réputé, il a la menace. (Il ne peut pas être bloquée exceptée par deux créatures ou plus.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Habitant de la rue de la Fonderie {R}

Créature : gobelin et guerrier C

À chaque fois qu'une autre créature rouge arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, l'Habitant de la rue de la Fonderie gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinérateur gemmepaume {2}{R}

Créature : gobelin U

Recyclage {1}{R} ({1}{R}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Quand vous recyclez l'Incinérateur gemmepaume, vous pouvez faire qu'il inflige X blessures à une créature ciblée, X étant le nombre de gobelins sur le champ de bataille.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krenko le caïd {2}{R}{R}

Créature légendaire : gobelin et guerrier R

{T} : Créez X jetons de créature 1/1 rouge Gobelin, X étant le nombre de gobelins que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instigateur de terrier {R}{R}

Créature : gobelin 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

Maître plébéien gobelin {2}{R}

Créature : gobelin et guerrier R

Les autres créatures Gobelin que vous contrôlez attaquent à chaque tour si possible.
Au début du combat pendant votre tour, créez une jeton de créature 1/1 rouge Gobelin avec la célérité.
À chaque fois que le Maître plébéien gobelin attaque, il gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre gobelin attaquant.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneur gobelin {3}{R}

Créature : gobelin U

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive en jeu sous votre contrôle.)
Quand le Meneur gobelin arrive sur le champ de bataille, révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de gobelin révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rapineurs gobelins {2}{R}{R}

Créature : gobelin et guerrier R

{1}{R}, sacrifiez un terrain : Mettez un marqueur +1/+1 sur les Rapineurs gobelins.
Au début de votre étape de fin, vous pouvez faire que les Rapineurs gobelins infligent un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs +1/+1 sur eux à une cible, joueur ou planeswalker.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneur gobelin {3}{R}

Créature : gobelin U

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive en jeu sous votre contrôle.)
Quand le Meneur gobelin arrive sur le champ de bataille, révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de gobelin révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sbire gobelin {3}{R}

Créature : gobelin et mutant R

Le Sbire gobelin ne peut attaquer que si vous contrôlez plus de créatures que le joueur défenseur.
Le Sbire gobelin ne peut bloquer que si vous contrôlez plus de créatures que le joueur attaquant.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transporteur de braises {R}{R}

Créature : gobelin U

{1}, sacrifiez le Transporteur de braise : Il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

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

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

Tunnelier gobelin {1}{R}

Créature : gobelin et gredin C

{T} : Une créature ciblée de force inférieure ou égale à 2 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaut implacable {2}{R}{R}

Rituel R

Dégagez toutes les créatures qui ont attaqué ce tour-ci. Cette phase principale est suivie d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une phase principale supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Krenko {1}{R}

Rituel C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Krenko {1}{R}

Rituel C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Krenko {1}{R}

Rituel C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émeute au hachoir {4}{R}

Rituel U

Les créatures que vous contrôlez acquièrent la double initiative jusqu'à la fin du tour. (Elles infligent des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surgissement de hordelins {1}{R}{R}

Rituel U

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

Caverne oubliée

Terrain U

La Caverne oubliée arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R}.
Recyclage {R} ({R}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne oubliée

Terrain U

La Caverne oubliée arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R}.
Recyclage {R} ({R}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge gangrenée

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{4}{R}, {T}, sacrifiez la Gorge gangrenée : Elle inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge gangrenée

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{4}{R}, {T}, sacrifiez la Gorge gangrenée : Elle inflige 2 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

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

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

Effigie fragile {1}

Artefact **R**

{4}, {T}, exilez l'Effigie fragile : Exilez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rotefeu gobelin {4}

Artefact R

{3}, {T} : Révélez une à une les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de terrain. Le Rotefeu gobelin inflige un nombre de blessures égal au nombre de cartes non-terrain ainsi révélées à n'importe quelle cible. Si la carte de terrain ainsi révélée était une montagne, le Rotefeu gobelin inflige le double de blessures à la place. Mettez les cartes ainsi révélées au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ectofeu {2}{R}

Éphémère C

L'Ectofeu est incolore.
L'Ectofeu inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ectofeu {2}{R}

Éphémère C

L'Ectofeu est incolore.
L'Ectofeu inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ectofeu {2}{R}

Éphémère C

L'Ectofeu est incolore.
L'Ectofeu inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu de goudron {R}

Éphémère tribal : gobelin **C**

Le Feu de goudron inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force brutale {1}{R}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +3/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu de goudron {R}

Éphémère tribal : gobelin **C**

Le Feu de goudron inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force brutale {1}{R}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +3/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast