Banneret gobelin {R}

Créature : gobelin et soldat U

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)
{1}{R} : Le Banneret gobelin gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret gobelin {R}

Créature : gobelin et soldat U

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)
{1}{R} : Le Banneret gobelin gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret gobelin {R}

Créature : gobelin et soldat U

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)
{1}{R} : Le Banneret gobelin gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

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

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

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

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

Chef de guerre gobelin {1}{R}{R}

Créature : gobelin et guerrier U

Les sorts de gobelin que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
Les gobelins que vous contrôlez ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre gobelin {1}{R}{R}

Créature : gobelin et guerrier U

Les sorts de gobelin que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
Les gobelins que vous contrôlez ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandant des assiégeants {3}{R}{R}

Créature : gobelin 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 gobelin : Le Commandant des assiégeants inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre gobelin {1}{R}{R}

Créature : gobelin et guerrier U

Les sorts de gobelin que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
Les gobelins que vous contrôlez ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandant des assiégeants {3}{R}{R}

Créature : gobelin 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 gobelin : Le Commandant des assiégeants inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Finaude de la rue d'étain {R}

Créature : gobelin et gredin U

Célérité
{R} : La Finaude de la rue d'étain ne peut pas être bloquée ce tour-ci excepté par des créatures avec le défenseur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouineur flagrant {R}{R}

Créature : gobelin et gredin R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Vous pouvez lancer des sorts de gobelin depuis le dessus de votre bibliothèque.
Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte de gobelin, le Fouineur flagrant a toutes les capacités activées de cette carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Finaude de la rue d'étain {R}

Créature : gobelin et gredin U

Célérité
{R} : La Finaude de la rue d'étain ne peut pas être bloquée ce tour-ci excepté par des créatures avec le défenseur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouineur flagrant {R}{R}

Créature : gobelin et gredin R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Vous pouvez lancer des sorts de gobelin depuis le dessus de votre bibliothèque.
Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte de gobelin, le Fouineur flagrant a toutes les capacités activées de cette carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouineur flagrant {R}{R}

Créature : gobelin et gredin R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Vous pouvez lancer des sorts de gobelin depuis le dessus de votre bibliothèque.
Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte de gobelin, le Fouineur flagrant a toutes les capacités activées de cette carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin rusé {R}{R}

Créature : gobelin et pirate U

Quand le Gobelin rusé arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouineur flagrant {R}{R}

Créature : gobelin et gredin R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.
Vous pouvez lancer des sorts de gobelin depuis le dessus de votre bibliothèque.
Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte de gobelin, le Fouineur flagrant a toutes les capacités activées de cette carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin rusé {R}{R}

Créature : gobelin et pirate U

Quand le Gobelin rusé arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin rusé {R}{R}

Créature : gobelin et pirate U

Quand le Gobelin rusé arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

1/1

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

Gobelin rusé {R}{R}

Créature : gobelin et pirate U

Quand le Gobelin rusé arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

1/1

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

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître-vandale gobelin {2}{R}{R}

Créature : gobelin et guerrier R

Les autres gobelins que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Sacrifiez un gobelin : Détruisez un artefact ciblé.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muxus, hiérarque gobelin {4}{R}{R}

Créature légendaire : gobelin et noble R

Quand Muxus, hiérarque gobelin arrive sur le champ de bataille, révélez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de créature gobelin avec une valeur de mana inférieure ou égale à 5 parmi elles sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.
À chaque fois que Muxus attaque, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre gobelin que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître-vandale gobelin {2}{R}{R}

Créature : gobelin et guerrier R

Les autres gobelins que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Sacrifiez un gobelin : Détruisez un artefact ciblé.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muxus, hiérarque gobelin {4}{R}{R}

Créature légendaire : gobelin et noble R

Quand Muxus, hiérarque gobelin arrive sur le champ de bataille, révélez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de créature gobelin avec une valeur de mana inférieure ou égale à 5 parmi elles sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.
À chaque fois que Muxus attaque, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre gobelin que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muxus, hiérarque gobelin {4}{R}{R}

Créature légendaire : gobelin et noble R

Quand Muxus, hiérarque gobelin arrive sur le champ de bataille, révélez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de créature gobelin avec une valeur de mana inférieure ou égale à 5 parmi elles sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.
À chaque fois que Muxus attaque, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre gobelin que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prospecteur skirkien {R}

Créature : gobelin C

Sacrifiez un gobelin : Ajoutez {R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muxus, hiérarque gobelin {4}{R}{R}

Créature légendaire : gobelin et noble R

Quand Muxus, hiérarque gobelin arrive sur le champ de bataille, révélez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de créature gobelin avec une valeur de mana inférieure ou égale à 5 parmi elles sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.
À chaque fois que Muxus attaque, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre gobelin que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prospecteur skirkien {R}

Créature : gobelin C

Sacrifiez un gobelin : Ajoutez {R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prospecteur skirkien {R}

Créature : gobelin **C**

Sacrifiez un gobelin : Ajoutez {R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prospecteur skirkien {R}

Créature : gobelin **C**

Sacrifiez un gobelin : Ajoutez {R}.

1/1

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

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle sciaphile {1}{R}

Créature : gobelin et shamane R

{1}, sacrifiez une créature : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vétéran de la volée {3}{R}

Créature : gobelin 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

Oracle sciaphile {1}{R}

Créature : gobelin et shamane R

{1}, sacrifiez une créature : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vétéran de la volée {3}{R}

Créature : gobelin 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barrage gobelin {3}{R}

Rituel U

Kick ? Sacrifiez un artefact ou un gobelin. (Vous pouvez sacrifier un artefact ou un gobelin en supplément de tout autre coût au moment où vous lancez ce sort.)
Le Barrage gobelin inflige 4 blessures à une créature ciblée. Si ce sort a été kické, il inflige aussi 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barrage gobelin {3}{R}

Rituel U

Kick ? Sacrifiez un artefact ou un gobelin. (Vous pouvez sacrifier un artefact ou un gobelin en supplément de tout autre coût au moment où vous lancez ce sort.)
Le Barrage gobelin inflige 4 blessures à une créature ciblée. Si ce sort a été kické, il inflige aussi 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast