

Accourcisseur gobelin

{1}{R}

Créature : gobelin et éclairéur

C

Quand l'Accourcisseur gobelin arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accourcisseur gobelin

{1}{R}

Créature : gobelin et éclairéur

C

Quand l'Accourcisseur gobelin arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accourcisseur gobelin

{1}{R}

Créature : gobelin et éclairéur

C

Quand l'Accourcisseur gobelin arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accourcisseur gobelin

{1}{R}

Créature : gobelin et éclairéur

C

Quand l'Accourcisseur gobelin arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

2/1

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

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

Guérillero goblin

{R}



Créature : goblin et guerrier

C

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

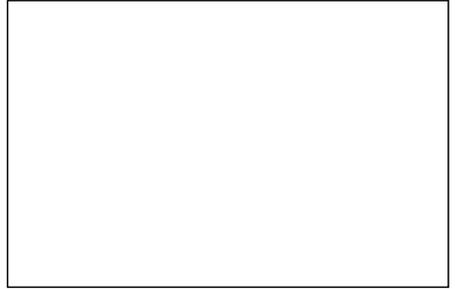
Quand le Guérillero goblin arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

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

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 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

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

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

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

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

Marteleur goblin {R}



Créature : goblin et guerrier **C**
Piétinement
Le Marteleur goblin gagne +2/+0 pour chaque équipement qui lui est attaché.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteleur goblin {R}



Créature : goblin et guerrier **C**
Piétinement
Le Marteleur goblin gagne +2/+0 pour chaque équipement qui lui est attaché.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteleur goblin {R}



Créature : goblin et guerrier **C**
Piétinement
Le Marteleur goblin gagne +2/+0 pour chaque équipement qui lui est attaché.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteleur goblin {R}



Créature : goblin et guerrier **C**
Piétinement
Le Marteleur goblin gagne +2/+0 pour chaque équipement qui lui est attaché.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimes fumantes



Terrain

C

Les Cimes fumantes arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Cimes fumantes arrivent sur le champ de bataille, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimes fumantes



Terrain

C

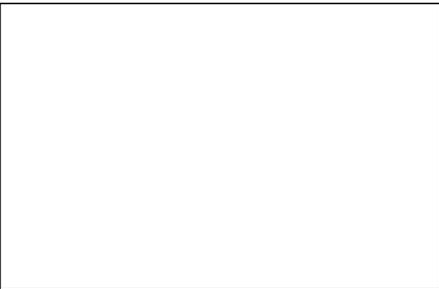
Les Cimes fumantes arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Cimes fumantes arrivent sur le champ de bataille, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimes fumantes



Terrain

C

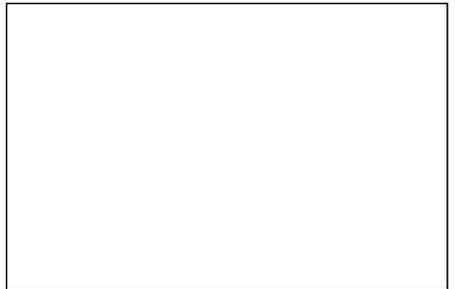
Les Cimes fumantes arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Cimes fumantes arrivent sur le champ de bataille, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimes fumantes



Terrain

C

Les Cimes fumantes arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Cimes fumantes arrivent sur le champ de bataille, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

{T} : Ajoutez {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

Pics vacillants



Terrain

C

Les Pics vacillants arrivent sur le champ de bataille engagés.

Quand les Pics vacillants arrivent sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pics vacillants



Terrain

C

Les Pics vacillants arrivent sur le champ de bataille engagés.

Quand les Pics vacillants arrivent sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pics vacillants



Terrain

C

Les Pics vacillants arrivent sur le champ de bataille engagés.

Quand les Pics vacillants arrivent sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pics vacillants



Terrain

C

Les Pics vacillants arrivent sur le champ de bataille engagés.

Quand les Pics vacillants arrivent sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache de sombracier {1}



Artefact : équipement U
Indestructible
La créature équipée gagne +2/+0.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

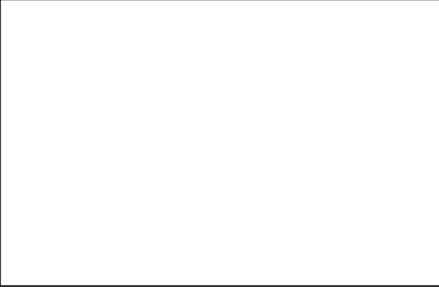
Hache de sombracier {1}



Artefact : équipement U
Indestructible
La créature équipée gagne +2/+0.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

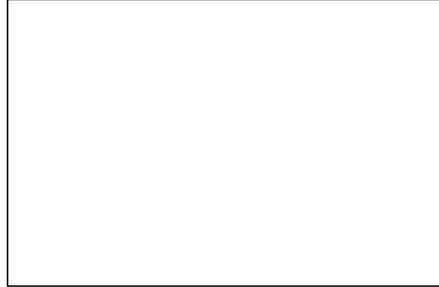
Hache de sombracier {1}



Artefact : équipement U
Indestructible
La créature équipée gagne +2/+0.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

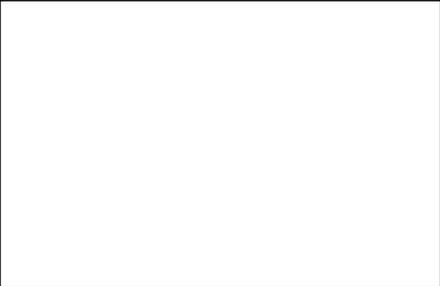
Hache de sombracier {1}



Artefact : équipement U
Indestructible
La créature équipée gagne +2/+0.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

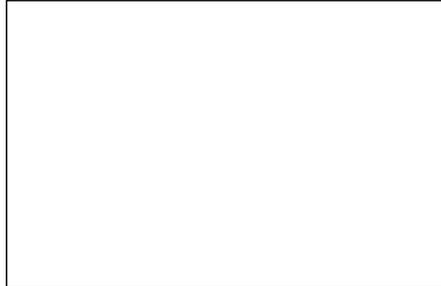
Machette fidèle {1}



Artefact : équipement U
La créature équipée gagne +2/+1.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

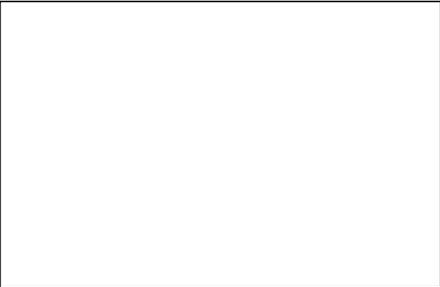
Machette fidèle {1}



Artefact : équipement U
La créature équipée gagne +2/+1.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

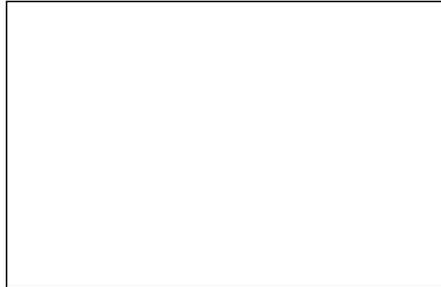
Machette fidèle {1}



Artefact : équipement U
La créature équipée gagne +2/+1.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machette fidèle {1}



Artefact : équipement U
La créature équipée gagne +2/+1.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair explosif

{R}

Éphémère

C

Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
L'Éclair explosif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair explosif

{R}

Éphémère

C

Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
L'Éclair explosif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair explosif

{R}

Éphémère

C

Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
L'Éclair explosif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair explosif

{R}

Éphémère

C

Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
L'Éclair explosif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessures à la place.

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

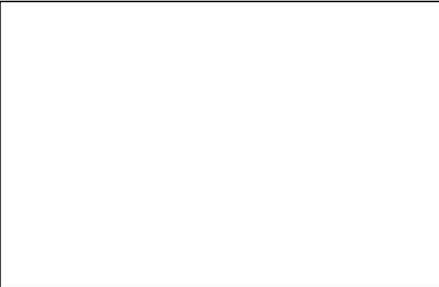
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

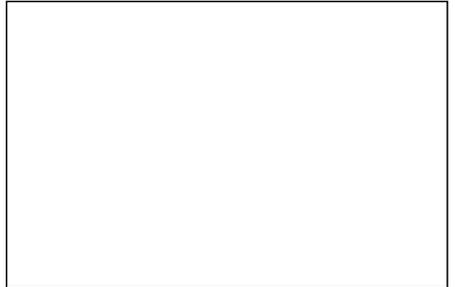
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

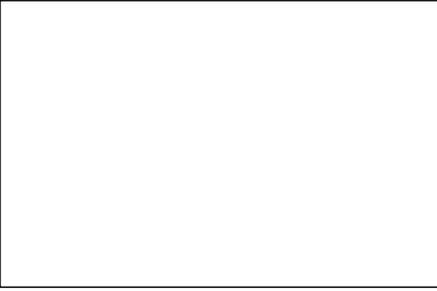
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire goblin

{R}



Créature : goblin et shaman

C

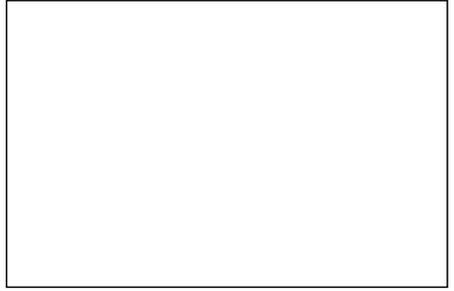
Quand l'Incendiaire goblin meurt, vous pouvez faire qu'il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire goblin

{R}



Créature : goblin et shaman

C

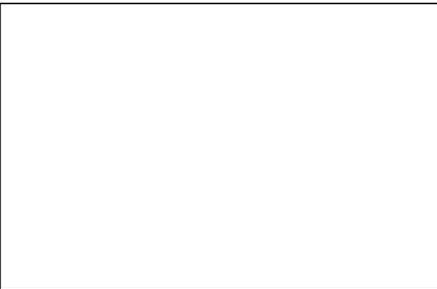
Quand l'Incendiaire goblin meurt, vous pouvez faire qu'il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire goblin

{R}



Créature : goblin et shaman

C

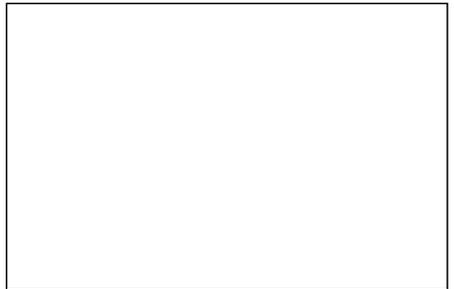
Quand l'Incendiaire goblin meurt, vous pouvez faire qu'il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire goblin

{R}



Créature : goblin et 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

Transporteur de braises {R}{R}



Créature : goblin 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

Transporteur de braises {R}{R}



Créature : goblin 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

Transporteur de braises {R}{R}



Créature : goblin 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

Transporteur de braises {R}{R}



Créature : goblin 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

Tuktuk l'Explorateur {2}{R}



Créature légendaire : goblin R

Célérité

Quand Tuktuk l'Explorateur meurt, créez Tuktuk le Réparé, un jeton de créature-artefact légendaire 5/5 incolore Gobelin et Golem.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tuktuk l'Explorateur {2}{R}



Créature légendaire : goblin R

Célérité

Quand Tuktuk l'Explorateur meurt, créez Tuktuk le Réparé, un jeton de créature-artefact légendaire 5/5 incolore Gobelin et Golem.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tuktuk l'Explorateur {2}{R}



Créature légendaire : goblin R

Célérité

Quand Tuktuk l'Explorateur meurt, créez Tuktuk le Réparé, un jeton de créature-artefact légendaire 5/5 incolore Gobelin et Golem.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tuktuk l'Explorateur {2}{R}



Créature légendaire : goblin R

Célérité

Quand Tuktuk l'Explorateur meurt, créez Tuktuk le Réparé, un jeton de créature-artefact légendaire 5/5 incolore Gobelin et Golem.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombardement d'assaut

{2}{R}



Enchantement

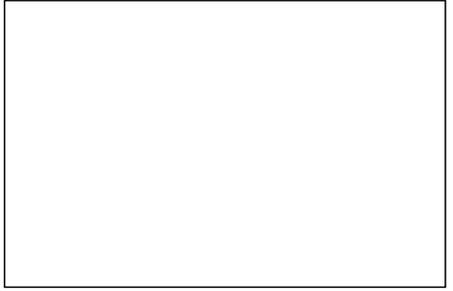
C

À chaque fois qu'une créature de force inférieure ou égale à 2 que vous contrôlez attaque, le Bombardement d'assaut inflige 1 blessure au joueur ou au planeswalker que cette créature attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombardement d'assaut

{2}{R}



Enchantement

C

À chaque fois qu'une créature de force inférieure ou égale à 2 que vous contrôlez attaque, le Bombardement d'assaut inflige 1 blessure au joueur ou au planeswalker que cette créature attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombardement d'assaut

{2}{R}



Enchantement

C

À chaque fois qu'une créature de force inférieure ou égale à 2 que vous contrôlez attaque, le Bombardement d'assaut inflige 1 blessure au joueur ou au planeswalker que cette créature attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast