

Chef de guerre goblin

{1}{R}{R}

Créature : goblin et guerrier

U

Les sorts de goblin 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

Chef de guerre goblin

{1}{R}{R}

Créature : goblin et guerrier

U

Les sorts de goblin 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

Chef de guerre goblin

{1}{R}{R}

Créature : goblin et guerrier

U

Les sorts de goblin 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

Chef de guerre goblin

{1}{R}{R}

Créature : goblin et guerrier

U

Les sorts de goblin 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 : 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

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

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

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

Franc-tireur goblin

{2}{R}

Créature : goblin

R

Le Franc-tireur goblin ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

À chaque fois qu'une créature meurt, dégagez le Franc-tireur goblin.

{T} : Le Franc-tireur goblin inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinérateur gemmepaume

{2}{R}

Créature : goblin

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

Incinérateur gemmepaume

{2}{R}

Créature : goblin

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

Incinérateur gemmepaume

{2}{R}

Créature : goblin

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

Incinérateur gemmepaume

{2}{R}

Créature : goblin

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

Larbin goblin

{R}

Créature : goblin

U

À chaque fois que le Larbin goblin inflige des blessures à un joueur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de permanent Gobelin depuis votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kiki-Jiki, brise-miroir

{2}{R}{R}{R}

Créature légendaire : goblin et shaman

M

Célérité

{T} : Créez un jeton qui est une copie d'une créature non-légendaire ciblée que vous contrôlez, excepté qu'il a la célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Larbin goblin

{R}

Créature : goblin

U

À chaque fois que le Larbin goblin inflige des blessures à un joueur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de permanent Gobelin depuis votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Larbin goblin

{R}

Créature : goblin

U

À chaque fois que le Larbin goblin inflige des blessures à un joueur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de permanent Gobelin depuis votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal de guerre mogg

{1}{R}

Créature : goblin et guerrier

C

Écho {1}{R} (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)

Quand le Maréchal de guerre mogg arrive sur le champ de bataille ou meurt, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Larbin goblin

{R}

Créature : goblin

U

À chaque fois que le Larbin goblin inflige des blessures à un joueur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de permanent Gobelin depuis votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal de guerre mogg

{1}{R}

Créature : goblin et guerrier

C

Écho {1}{R} (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)

Quand le Maréchal de guerre mogg arrive sur le champ de bataille ou meurt, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal de guerre mogg

{1}{R}

Créature : goblin et guerrier

C

Écho {1}{R} (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)

Quand le Maréchal de guerre mogg arrive sur le champ de bataille ou meurt, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Matrone gobeline

{2}{R}

Créature : goblin

U

Quand la Matrone gobeline arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de goblin, révéler cette carte, la mettre dans votre main et mélanger ensuite votre bibliothèque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal de guerre mogg

{1}{R}

Créature : goblin et guerrier

C

Écho {1}{R} (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)

Quand le Maréchal de guerre mogg arrive sur le champ de bataille ou meurt, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Matrone gobeline

{2}{R}

Créature : goblin

U

Quand la Matrone gobeline arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de goblin, révéler cette carte, la mettre dans votre main et mélanger ensuite votre bibliothèque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Matrone gobeline

{2}{R}

Créature : gobelin

U

Quand la Matrone gobeline arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de gobelin, révéler cette carte, la mettre dans votre main et mélanger ensuite votre bibliothèque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneur goblin
{3}{R}

Créature : goblin
U

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive en jeu sous votre contrôle.)

Quand le Meneur goblin arrive sur le champ de bataille, révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de goblin 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

Matrone gobeline

{2}{R}

Créature : gobelin

U

Quand la Matrone gobeline arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de gobelin, révéler cette carte, la mettre dans votre main et mélanger ensuite votre bibliothèque.

1/1

Magie du 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

Meneur goblin
{3}{R}

Créature : goblin
U

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive en jeu sous votre contrôle.)

Quand le Meneur goblin arrive sur le champ de bataille, révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de goblin 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

Pelleteur goblin
{1}{R}

Créature : goblin et guerrier
R

Protection contre le bleu

À chaque fois que le Pelleteur goblin attaque, il gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre goblin qui attaque.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneur goblin
{3}{R}

Créature : goblin
U

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive en jeu sous votre contrôle.)

Quand le Meneur goblin arrive sur le champ de bataille, révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de goblin 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

Pelleteur goblin
{1}{R}

Créature : goblin et guerrier
R

Protection contre le bleu

À chaque fois que le Pelleteur goblin attaque, il gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre goblin qui attaque.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pelleteur goblin {1}{R}

Créature : goblin et guerrier R
 Protection contre le bleu
 À chaque fois que le Pelleteur goblin attaque, il gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre goblin qui attaque.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyromancien goblin {3}{R}

Créature : goblin et sorcier R
 Quand le Pyromancien goblin arrive sur le champ de bataille, toutes les créatures goblin gagnent +3/+0 jusqu'à la fin du tour.
 Au début de l'étape de fin, détruisez tous les gobelins.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pelleteur goblin {1}{R}

Créature : goblin et guerrier R
 Protection contre le bleu
 À chaque fois que le Pelleteur goblin attaque, il gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre goblin qui attaque.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Modi, Tantine boggarte {2}{B}{R}

Créature légendaire : goblin et shamane R
 Peur
 Au début de votre entretien, vous pouvez renvoyer une carte de goblin ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation



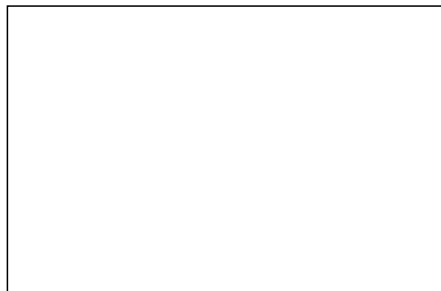
Terrain : marais et montagne

R

([T] : Ajoutez [B] ou [R].)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



Terrain

R

[T], payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



Terrain

R

[T], payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



Terrain

R

[T], payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



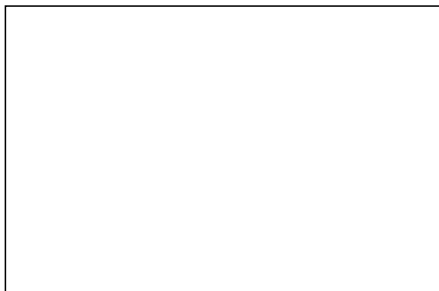
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



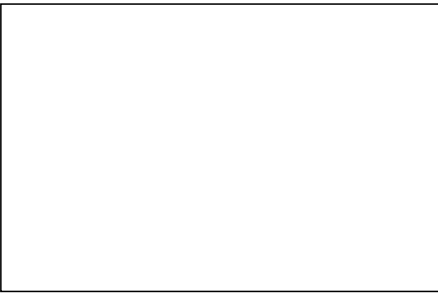
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



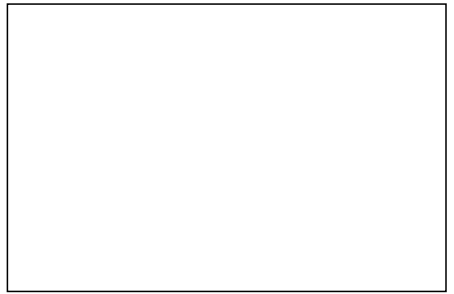
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

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

Sommet du Crânedragon



Terrain

R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther

{1}

Artefact

R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther

{1}

Artefact

R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther

{1}

Artefact

R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther

{1}

Artefact

R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bricoleur goblin

{1}{R}

Créature : goblin et artificier

C

{R}, {T} : Détruisez un artefact ciblé. Cet artefact inflige un nombre de blessures égal à sa valeur de mana au Bricoleur goblin.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bricoleur goblin

{1}{R}

Créature : goblin et artificier

C

{R}, {T} : Détruisez un artefact ciblé. Cet artefact inflige un nombre de blessures égal à sa valeur de mana au Bricoleur goblin.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bricoleur goblin

{1}{R}

Créature : goblin et artificier

C

{R}, {T} : Détruisez un artefact ciblé. Cet artefact inflige un nombre de blessures égal à sa valeur de mana au Bricoleur goblin.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bricoleur goblin

{1}{R}

Créature : goblin et artificier

C

{R}, {T} : Détruisez un artefact ciblé. Cet artefact inflige un nombre de blessures égal à sa valeur de mana au Bricoleur goblin.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anarchie{2}{R}{R}

RituelU
Détruisez tous les permanents blancs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anarchie{2}{R}{R}

RituelU
Détruisez tous les permanents blancs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anarchie{2}{R}{R}

RituelU
Détruisez tous les permanents blancs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyrosalve{R}

ÉphémèreU
Choisissez l'un -
? Contrecarrez un sort ciblé s'il est bleu.
? Détruisez un permanent ciblé s'il est bleu.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyrosalve

{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un -
 ? Contrecarrez un sort ciblé s'il est bleu.
 ? Détruisez un permanent ciblé s'il est bleu.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyrosalve

{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un -
 ? Contrecarrez un sort ciblé s'il est bleu.
 ? Détruisez un permanent ciblé s'il est bleu.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyrosalve

{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un -
 ? Contrecarrez un sort ciblé s'il est bleu.
 ? Détruisez un permanent ciblé s'il est bleu.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}



Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}



Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}



Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast