

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

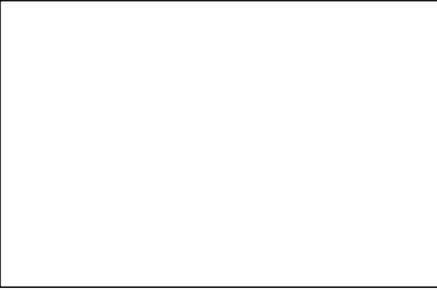
Les autres créatures Gobelin que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la célérité.

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.)

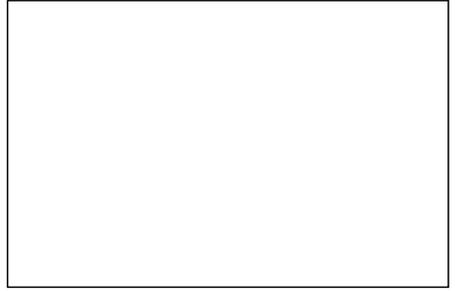
Quand le Guérillero goblin arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

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

**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

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.)

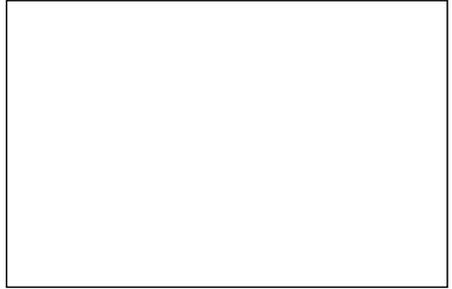
Quand le Maréchal de guerre mogg arrive sur le champ de bataille ou meurt, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin.

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.)

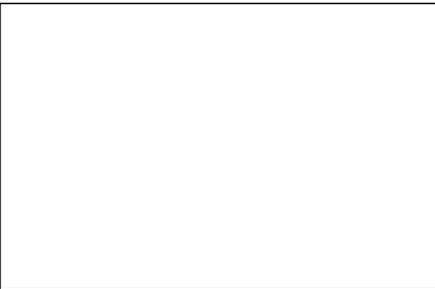
Quand le Maréchal de guerre mogg arrive sur le champ de bataille ou meurt, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.)

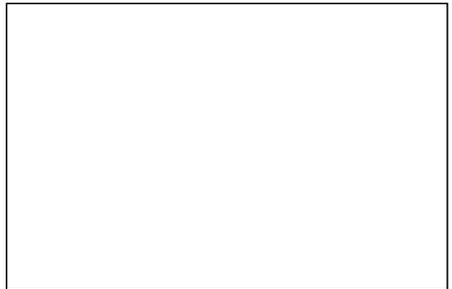
Quand le Maréchal de guerre mogg arrive sur le champ de bataille ou meurt, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin.

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

Mentor marquesang {1}{R}



Créature : goblin et guerrier U  
Les créatures rouges que vous contrôlez ont l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor marquesang {1}{R}



Créature : goblin et guerrier U  
Les créatures rouges que vous contrôlez ont l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor marquesang {1}{R}

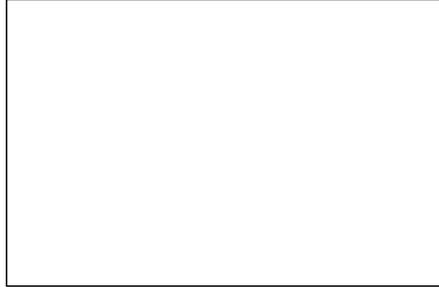


Créature : goblin et guerrier U  
Les créatures rouges que vous contrôlez ont l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor marquesang {1}{R}



Créature : goblin et guerrier U  
Les créatures rouges que vous contrôlez ont l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trublion de guerre goblin

{R}{R}



Créature : goblin 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 goblin

{R}{R}



Créature : goblin et guerrier

U

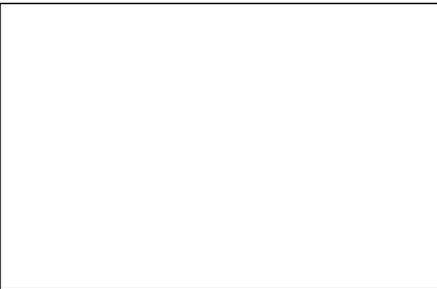
Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trublion de guerre goblin

{R}{R}



Créature : goblin et guerrier

U

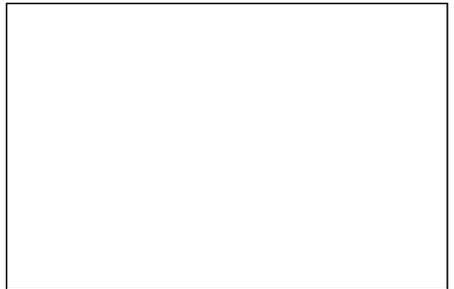
Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trublion de guerre goblin

{R}{R}



Créature : goblin 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

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

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

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

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  
{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

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

C

{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

Feu de goudron

{R}

Éphémère tribal : goblin

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu de goudron

{R}

Éphémère tribal : goblin

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu de goudron

{R}

Éphémère tribal : goblin

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu de goudron

{R}

Éphémère tribal : goblin

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manigances boggartes

{2}{R}



Enchantement tribal : goblin

U

À chaque fois qu'un autre goblin que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez faire que les Manigances boggartes infligent 1 blessure à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manigances boggartes

{2}{R}



Enchantement tribal : goblin

U

À chaque fois qu'un autre goblin que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez faire que les Manigances boggartes infligent 1 blessure à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manigances boggartes

{2}{R}



Enchantement tribal : goblin

U

À chaque fois qu'un autre goblin que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez faire que les Manigances boggartes infligent 1 blessure à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manigances boggartes

{2}{R}



Enchantement tribal : goblin

U

À chaque fois qu'un autre goblin que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez faire que les Manigances boggartes infligent 1 blessure à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête du Seigneur des gobelins

{R}



Enchantement

U

À chaque fois qu'un goblin arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête du Seigneur des gobelins.  
Tant que la Quête du Seigneur des gobelins a au moins cinq marqueurs « quête » sur elle, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête du Seigneur des gobelins

{R}



Enchantement

U

À chaque fois qu'un goblin arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête du Seigneur des gobelins.  
Tant que la Quête du Seigneur des gobelins a au moins cinq marqueurs « quête » sur elle, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête du Seigneur des gobelins

{R}



Enchantement

U

À chaque fois qu'un goblin arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête du Seigneur des gobelins.  
Tant que la Quête du Seigneur des gobelins a au moins cinq marqueurs « quête » sur elle, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête du Seigneur des gobelins

{R}



Enchantement

U

À chaque fois qu'un goblin arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête du Seigneur des gobelins.  
Tant que la Quête du Seigneur des gobelins a au moins cinq marqueurs « quête » sur elle, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destructeur de ruines goblin

{2}{R}

Créature : goblin et shaman

U

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

Célérité

Quand le Destructeur de ruines goblin arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, détruisez un terrain non-base ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destructeur de ruines goblin

{2}{R}

Créature : goblin et shaman

U

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

Célérité

Quand le Destructeur de ruines goblin arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, détruisez un terrain non-base ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destructeur de ruines goblin

{2}{R}

Créature : goblin et shaman

U

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

Célérité

Quand le Destructeur de ruines goblin arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, détruisez un terrain non-base ciblé.

2/1

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

{R/G}{R/G}

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

Barbelures d'aura

{2}{R}

Éphémère : arcane

U

Chaque enchantement inflige 2 blessures à son contrôleur, et chaque aura attachée à une créature inflige 2 blessures à la créature à laquelle elle est attachée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Museleur vexatoire

{R/G}{R/G}

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

Barbelures d'aura

{2}{R}

Éphémère : arcane

U

Chaque enchantement inflige 2 blessures à son contrôleur, et chaque aura attachée à une créature inflige 2 blessures à la créature à laquelle elle est attachée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barbelures d'aura

{2}{R}

Éphémère : arcane

U

Chaque enchantement inflige 2 blessures à son contrôleur, et chaque aura attachée à une créature inflige 2 blessures à la créature à laquelle elle est attachée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de fureur

{1}{R}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Détruisez un artefact ciblé.

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

? Retirez deux marqueurs « temps » d'un permanent ciblé ou d'une carte en suspension ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de fureur

{1}{R}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Détruisez un artefact ciblé.

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

? Retirez deux marqueurs « temps » d'un permanent ciblé ou d'une carte en suspension ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de fureur

{1}{R}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Détruisez un artefact ciblé.

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

? Retirez deux marqueurs « temps » d'un permanent ciblé ou d'une carte en suspension ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourment sempiternel

{2}{BR}



Enchantement

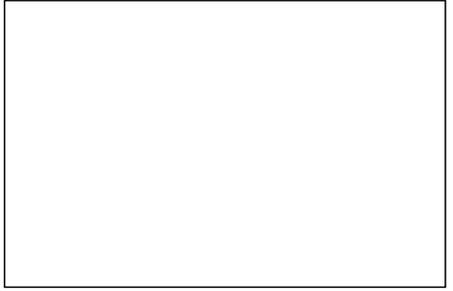
R

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie.  
Les blessures ne peuvent pas être prévenues.  
Toutes les blessures sont infligées comme si leur source avait la flétrissure. (Une source avec la flétrissure inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourment sempiternel

{2}{BR}



Enchantement

R

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie.  
Les blessures ne peuvent pas être prévenues.  
Toutes les blessures sont infligées comme si leur source avait la flétrissure. (Une source avec la flétrissure inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourment sempiternel

{2}{BR}



Enchantement

R

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie.  
Les blessures ne peuvent pas être prévenues.  
Toutes les blessures sont infligées comme si leur source avait la flétrissure. (Une source avec la flétrissure inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast