

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 gobelin

{2}{R}



Créature : gobelin

R

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

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

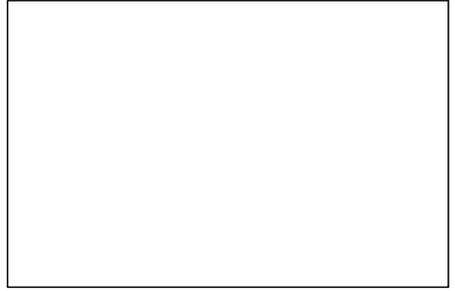
{T} : Le Franc-tireur gobelin inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Franc-tireur gobelin

{2}{R}



Créature : gobelin

R

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

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

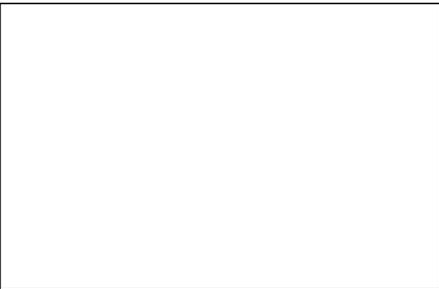
{T} : Le Franc-tireur gobelin inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Franc-tireur gobelin

{2}{R}



Créature : gobelin

R

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

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

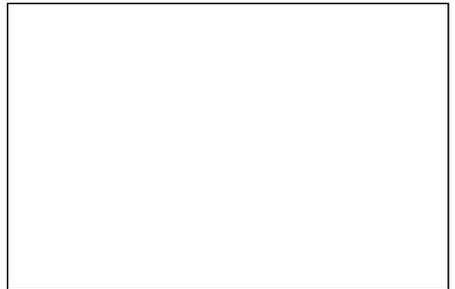
{T} : Le Franc-tireur gobelin inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Franc-tireur gobelin

{2}{R}



Créature : gobelin

R

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

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

{T} : Le Franc-tireur gobelin 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

Maréchal goblin {4}{R}{R}



Créature : goblin et guerrier R
Écho {4}{R}{R}
Quand le Maréchal goblin arrive sur le champ de bataille ou meurt, créez deux jetons de créature 1/1 rouge goblin.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal goblin {4}{R}{R}



Créature : goblin et guerrier R
Écho {4}{R}{R}
Quand le Maréchal goblin arrive sur le champ de bataille ou meurt, créez deux jetons de créature 1/1 rouge goblin.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal goblin {4}{R}{R}



Créature : goblin et guerrier R
Écho {4}{R}{R}
Quand le Maréchal goblin arrive sur le champ de bataille ou meurt, créez deux jetons de créature 1/1 rouge goblin.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal goblin {4}{R}{R}



Créature : goblin et guerrier R
Écho {4}{R}{R}
Quand le Maréchal goblin arrive sur le champ de bataille ou meurt, créez deux jetons de créature 1/1 rouge goblin.

3/3

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

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

Prospecteur skirkien {R}

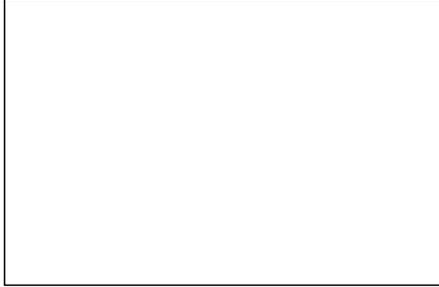


Créature : gobelin C
Sacrifiez un gobelin : Ajoutez {R}.

1/1

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

Prospecteur skirkien {R}

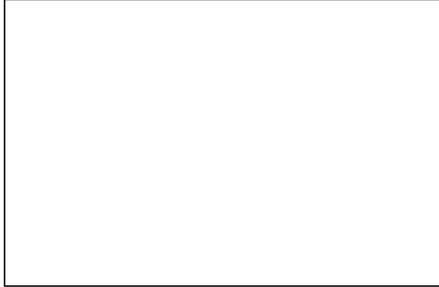


Créature : gobelin C
Sacrifiez un gobelin : Ajoutez {R}.

1/1

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

Recuteur gobelin

{1}{R}



Créature : gobelin

U

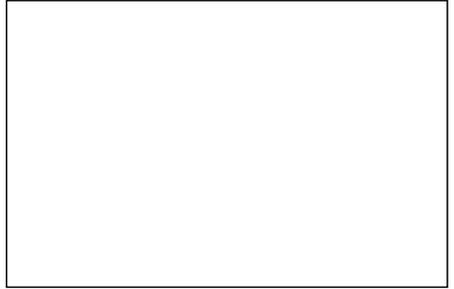
Quand le recruteur gobelin arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque un nombre quelconque de cartes de gobelin et révélez ces cartes. Mélangez votre bibliothèque, puis mettez-les au-dessus dans l'ordre de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recuteur gobelin

{1}{R}



Créature : gobelin

U

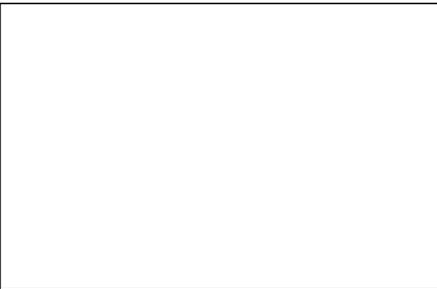
Quand le recruteur gobelin arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque un nombre quelconque de cartes de gobelin et révélez ces cartes. Mélangez votre bibliothèque, puis mettez-les au-dessus dans l'ordre de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recuteur gobelin

{1}{R}



Créature : gobelin

U

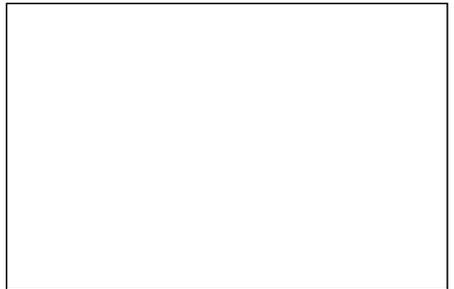
Quand le recruteur gobelin arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque un nombre quelconque de cartes de gobelin et révélez ces cartes. Mélangez votre bibliothèque, puis mettez-les au-dessus dans l'ordre de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recuteur gobelin

{1}{R}



Créature : gobelin

U

Quand le recruteur gobelin arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque un nombre quelconque de cartes de gobelin et révélez ces cartes. Mélangez votre bibliothèque, puis mettez-les au-dessus dans l'ordre de votre choix.

1/1

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
{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



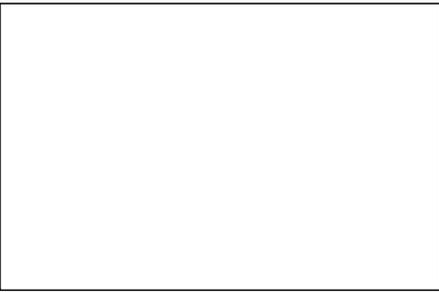
Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne de vie

{5}



Artefact

R

À chaque fois qu'une créature meurt, si une autre créature est sur le champ de bataille, renvoyez la première carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne de vie

{5}



Artefact

R

À chaque fois qu'une créature meurt, si une autre créature est sur le champ de bataille, renvoyez la première carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne de vie

{5}



Artefact

R

À chaque fois qu'une créature meurt, si une autre créature est sur le champ de bataille, renvoyez la première carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne de vie

{5}



Artefact

R

À chaque fois qu'une créature meurt, si une autre créature est sur le champ de bataille, renvoyez la première carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de Clairepierre

{R}



Éphémère

C

Ajoutez {R} pour chaque goblin sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de Clairepierre

{R}



Éphémère

C

Ajoutez {R} pour chaque goblin sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de Clairepierre

{R}



Éphémère

C

Ajoutez {R} pour chaque goblin sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de Clairepierre

{R}



Éphémère

C

Ajoutez {R} pour chaque goblin 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

Forgeur d'étincelles

{1}{R}

Créature : goblin

C

{T} : Le Forgeur d'étincelles inflige X blessures à une créature ciblée et vous inflige X blessures, X étant le nombre de gobelins sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeur d'étincelles

{1}{R}

Créature : goblin

C

{T} : Le Forgeur d'étincelles inflige X blessures à une créature ciblée et vous inflige X blessures, X étant le nombre de gobelins sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeur d'étincelles

{1}{R}

Créature : goblin

C

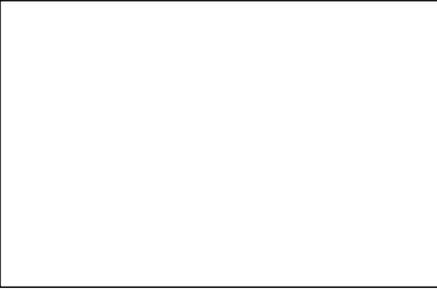
{T} : Le Forgeur d'étincelles inflige X blessures à une créature ciblée et vous inflige X blessures, X étant le nombre de gobelins sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeur d'étincelles

{1}{R}



Créature : goblin

C

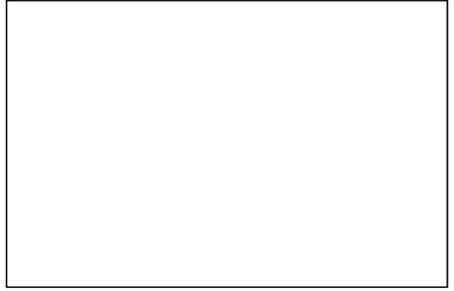
{T} : Le Forgeur d'étincelles inflige X blessures à une créature ciblée et vous inflige X blessures, X étant le nombre de gobelins sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardinier goblin

{3}{R}



Créature : goblin

C

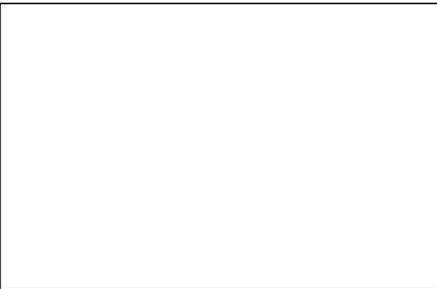
Quand le Jardinier goblin meurt, détruisez le terrain ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardinier goblin

{3}{R}



Créature : goblin

C

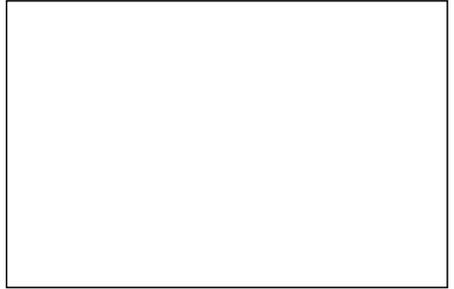
Quand le Jardinier goblin meurt, détruisez le terrain ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardinier goblin

{3}{R}



Créature : goblin

C

Quand le Jardinier goblin meurt, détruisez le terrain ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardinier goblin

{3}{R}

Créature : goblin

C

Quand le Jardinier goblin meurt, détruisez le terrain ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal-feu skirkien

{3}{R}{R}

Créature : goblin

R

Protection contre le rouge

Engagez cinq gobelins dégagés que vous contrôlez : Le Maréchal-feu skirkien inflige 10 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal-feu skirkien

{3}{R}{R}

Créature : goblin

R

Protection contre le rouge

Engagez cinq gobelins dégagés que vous contrôlez : Le Maréchal-feu skirkien inflige 10 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surveillant goblin

{R}

Créature : goblin

C

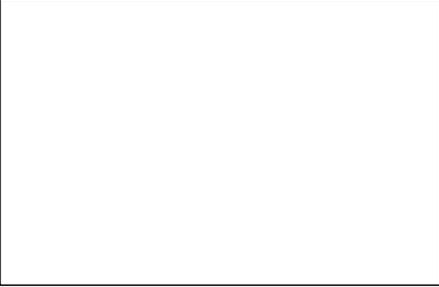
{1}{R} : Une créature Goblin ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Mue {R}

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surveillant goblin {R}

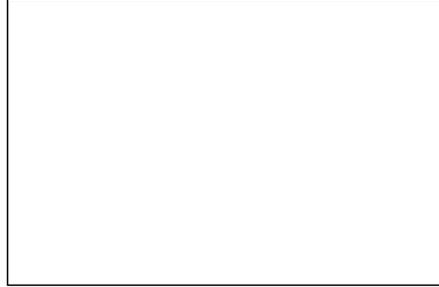


Créature : goblin C
{1}{R} : Une créature Gobelin ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
Mue {R}

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surveillant goblin {R}

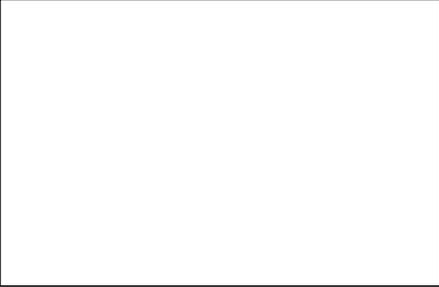


Créature : goblin C
{1}{R} : Une créature Gobelin ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
Mue {R}

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surveillant goblin {R}



Créature : goblin C
{1}{R} : Une créature Gobelin ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
Mue {R}

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast