

Éclaireur marduen

{R}{R}



Créature : gobelin et éclaireur

C

Précipitation {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et il est renvoyé dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireur marduen

{R}{R}



Créature : gobelin et éclaireur

C

Précipitation {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et il est renvoyé dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireur marduen

{R}{R}



Créature : gobelin et éclaireur

C

Précipitation {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et il est renvoyé dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireur marduen

{R}{R}



Créature : gobelin et éclaireur

C

Précipitation {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et il est renvoyé dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin hystérique {R}



Créature : goblin et berserker U

À chaque fois que le Gobelin hystérique attaque, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, la créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin hystérique {R}



Créature : goblin et berserker U

À chaque fois que le Gobelin hystérique attaque, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, la créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin hystérique {R}



Créature : goblin et berserker U

À chaque fois que le Gobelin hystérique attaque, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, la créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin hystérique {R}



Créature : goblin et berserker U

À chaque fois que le Gobelin hystérique attaque, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, la créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Habitant de la rue de la Fonderie

{R}



Créature : goblin et guerrier

C

À chaque fois qu'une autre créature rouge arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, l'Habitant de la rue de la Fonderie gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Habitant de la rue de la Fonderie

{R}



Créature : goblin et guerrier

C

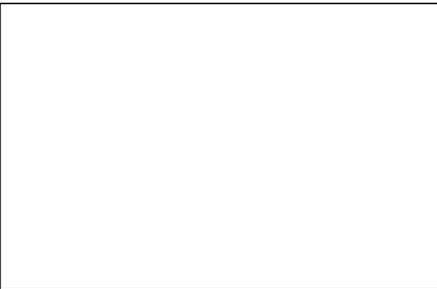
À chaque fois qu'une autre créature rouge arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, l'Habitant de la rue de la Fonderie gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Habitant de la rue de la Fonderie

{R}



Créature : goblin et guerrier

C

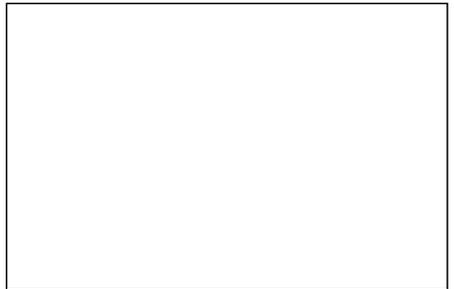
À chaque fois qu'une autre créature rouge arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, l'Habitant de la rue de la Fonderie gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Habitant de la rue de la Fonderie

{R}



Créature : goblin et guerrier

C

À chaque fois qu'une autre créature rouge arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, l'Habitant de la rue de la Fonderie gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître plébéien goblin

{2}{R}

Créature : goblin et guerrier

R

Les autres créatures Gobelin que vous contrôlez attaquent à chaque tour si possible.

Au début du combat pendant votre tour, créez une jeton de créature 1/1 rouge Gobelin avec la célérité.

À chaque fois que le Maître plébéien goblin attaque, il gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre goblin attaquant.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître plébéien goblin

{2}{R}

Créature : goblin et guerrier

R

Les autres créatures Gobelin que vous contrôlez attaquent à chaque tour si possible.

Au début du combat pendant votre tour, créez une jeton de créature 1/1 rouge Gobelin avec la célérité.

À chaque fois que le Maître plébéien goblin attaque, il gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre goblin attaquant.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître plébéien goblin

{2}{R}

Créature : goblin et guerrier

R

Les autres créatures Gobelin que vous contrôlez attaquent à chaque tour si possible.

Au début du combat pendant votre tour, créez une jeton de créature 1/1 rouge Gobelin avec la célérité.

À chaque fois que le Maître plébéien goblin attaque, il gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre goblin attaquant.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître plébéien goblin

{2}{R}

Créature : goblin et guerrier

R

Les autres créatures Gobelin que vous contrôlez attaquent à chaque tour si possible.

Au début du combat pendant votre tour, créez une jeton de créature 1/1 rouge Gobelin avec la célérité.

À chaque fois que le Maître plébéien goblin attaque, il gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre goblin attaquant.

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

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

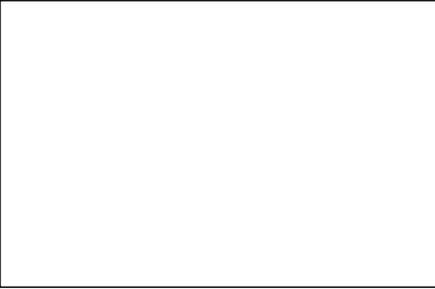
À chaque fois que le Pelleteur goblin attaque, il gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre goblin qui attaque.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tranchetalon goblin

{3}{R}



Créature : goblin et berserker

C

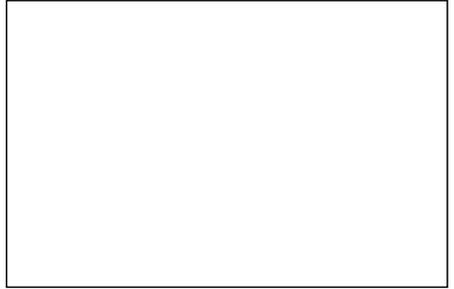
À chaque fois que le Tranchetalon goblin attaque, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.
Précipitation {2}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et il est renvoyé dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair à dragon

{1}{R}



Rituel

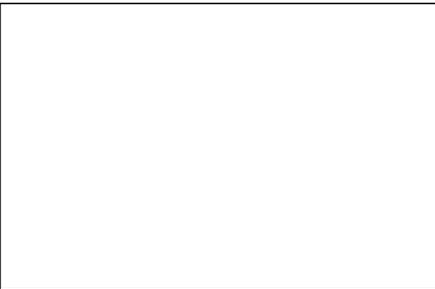
C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tranchetalon goblin

{3}{R}



Créature : goblin et berserker

C

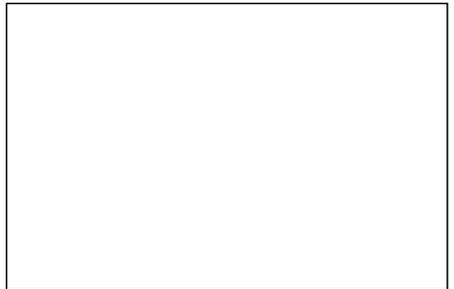
À chaque fois que le Tranchetalon goblin attaque, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.
Précipitation {2}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et il est renvoyé dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair à dragon

{1}{R}



Rituel

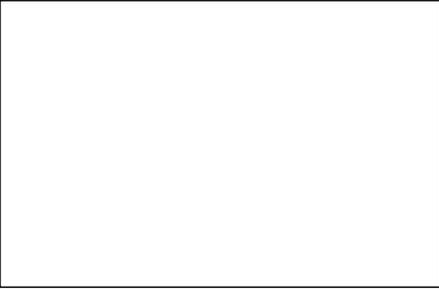
C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair à dragon

{1}{R}



Rituel

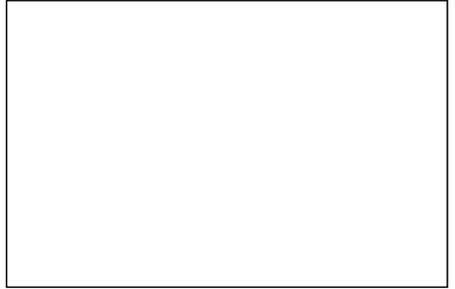
C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surgissement de hordelins

{1}{R}{R}



Rituel

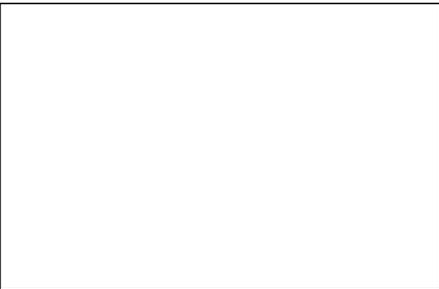
U

Créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair à dragon

{1}{R}



Rituel

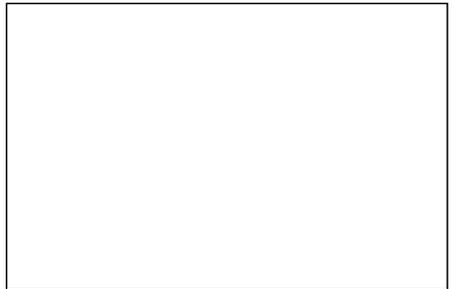
C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surgissement de hordelins

{1}{R}{R}



Rituel

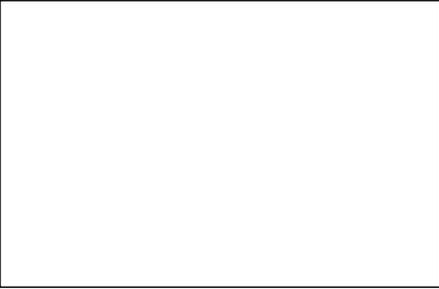
U

Créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surgissement de hordelins

{1}{R}{R}



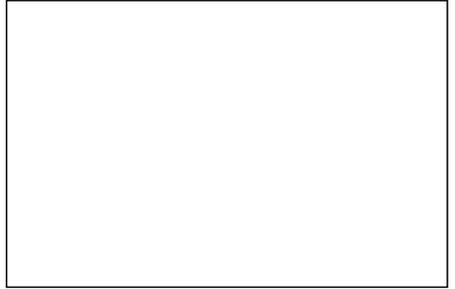
Rituel

U

Créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

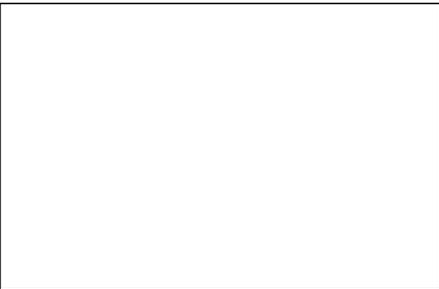
C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surgissement de hordelins

{1}{R}{R}



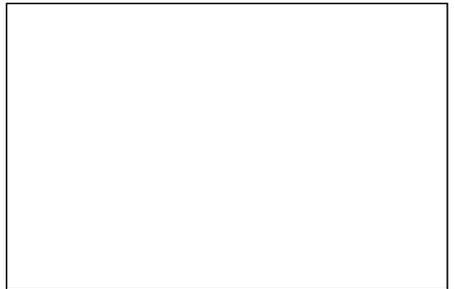
Rituel

U

Créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

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
{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

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

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mégaron du triomphe

{3}



Artefact légendaire

R

Au moment où le Mégaron du triomphe arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur. Les créatures que vous contrôlez de la couleur choisie gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mégaron du triomphe

{3}



Artefact légendaire

R

Au moment où le Mégaron du triomphe arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur. Les créatures que vous contrôlez de la couleur choisie gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque d'Urd

{6}



Artefact

R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Au moment où l'Obélisque d'Urd arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque d'Urd

{6}



Artefact

R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Au moment où l'Obélisque d'Urd arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque d'Urd

{6}



Artefact

R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Au moment où l'Obélisque d'Urd arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque d'Urd

{6}



Artefact

R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Au moment où l'Obélisque d'Urd arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Activer les flammes

{2}{R}{R}



Éphémère

U

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Activer les flammes inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Activer les flammes

{2}{R}{R}



Éphémère

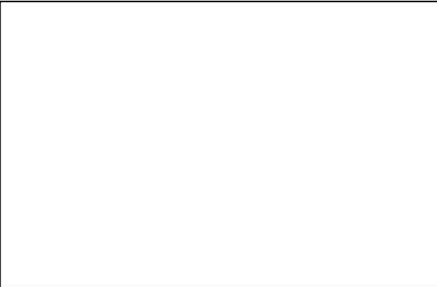
U

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Activer les flammes inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Activer les flammes

{2}{R}{R}



Éphémère

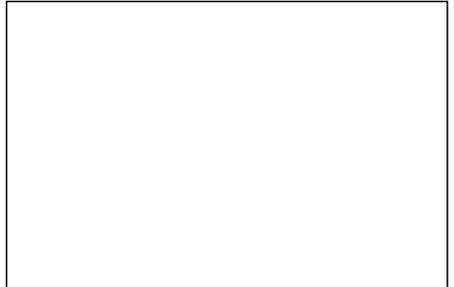
U

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Activer les flammes inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Activer les flammes

{2}{R}{R}



Éphémère

U

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Activer les flammes inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

