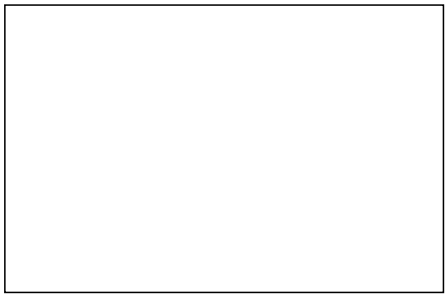
Celui-qui-n'a-peur-de-rien {3}{R}



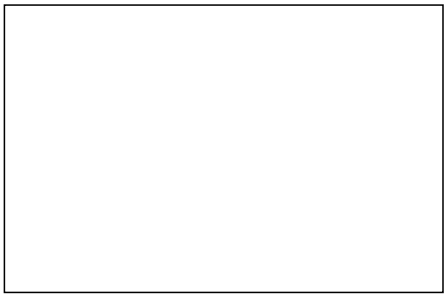
Créature : gobelin et avatar U

Célérité
La force et l'endurance de Celui-qui-n'a-peur-de-rien sont chacune égale au nombre de gobelins sur le champ de bataille.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de clan gobelin {1}{R}{R}



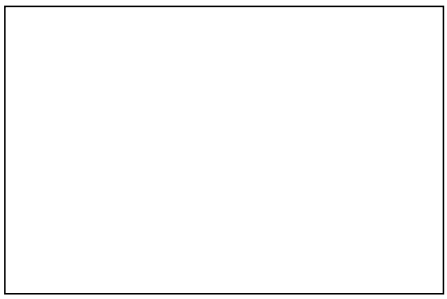
Créature : gobelin R

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Celui-qui-n'a-peur-de-rien {3}{R}



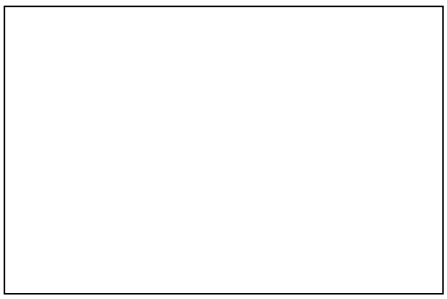
Créature : gobelin et avatar U

Célérité
La force et l'endurance de Celui-qui-n'a-peur-de-rien sont chacune égale au nombre de gobelins sur le champ de bataille.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de clan gobelin {1}{R}{R}



Créature : gobelin R

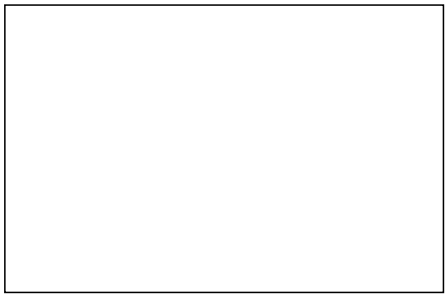
Célérité
Les autres créatures Gobelin que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de clan gobelin {1}{R}{R}



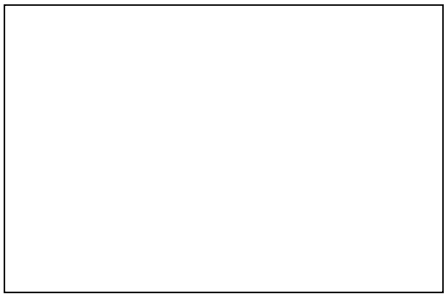
Créature : gobelin R

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandant des assiégeants {3}{R}{R}



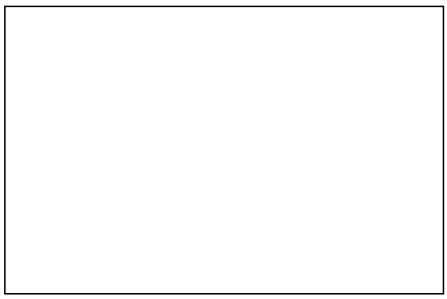
Créature : gobelin R

Quand le Commandant des assiégeants arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.
{1}{R}, sacrifiez un gobelin : Le Commandant des assiégeants inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de clan gobelin {1}{R}{R}



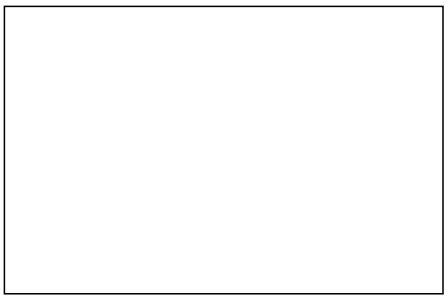
Créature : gobelin R

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandant des assiégeants {3}{R}{R}



Créature : gobelin R

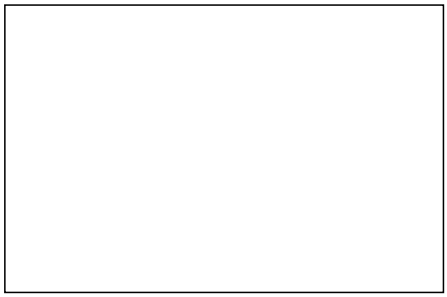
Quand le Commandant des assiégeants arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.
{1}{R}, sacrifiez un gobelin : Le Commandant des assiégeants inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin des rues {2}{R}



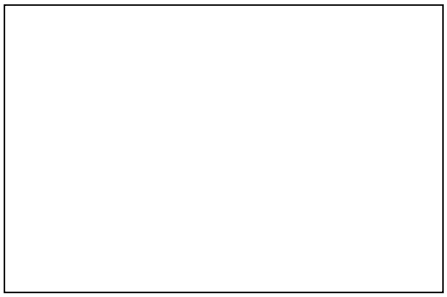
Créature : gobelin et shamane **C**

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Gobelin des rues inflige 2 blessures à chaque adversaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin enragé {R}



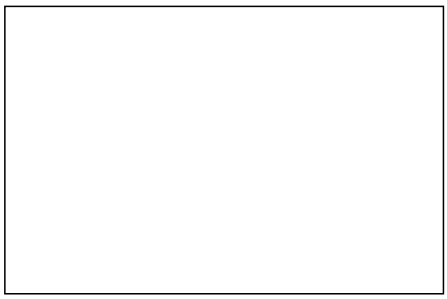
Créature : gobelin et berserker **C**

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin des rues {2}{R}



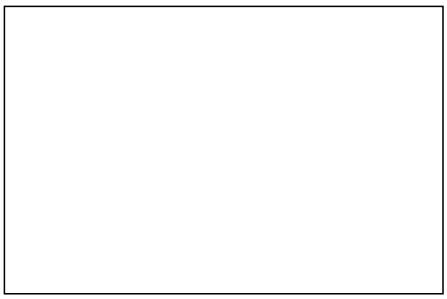
Créature : gobelin et shamane **C**

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Gobelin des rues inflige 2 blessures à chaque adversaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin enragé {R}



Créature : gobelin et berserker **C**

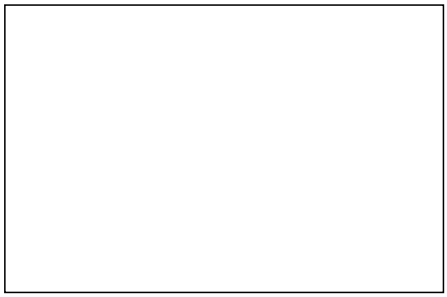
Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin enragé {R}



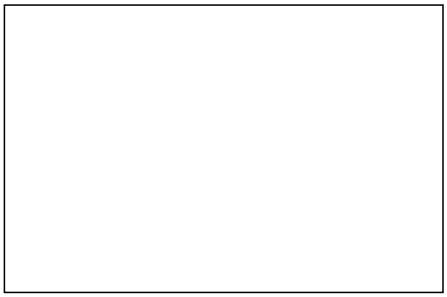
Créature : gobelin et berserker **C**

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinérateur gemmepaume {2}{R}



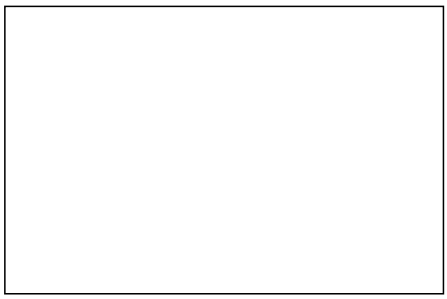
Créature : gobelin **U**

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

Gobelin enragé {R}



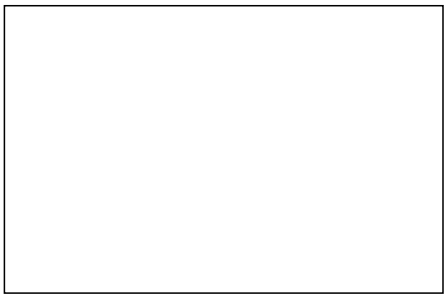
Créature : gobelin et berserker **C**

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinérateur gemmepaume {2}{R}



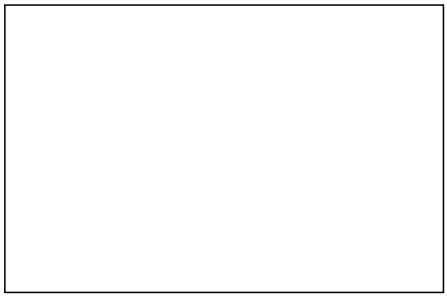
Créature : gobelin **U**

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}



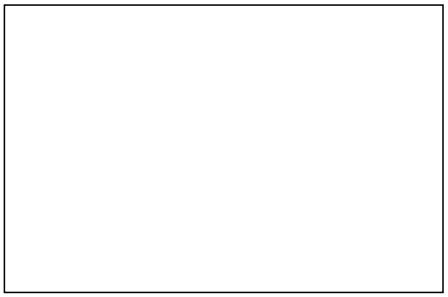
Créature : gobelin U

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 gobelin {R}



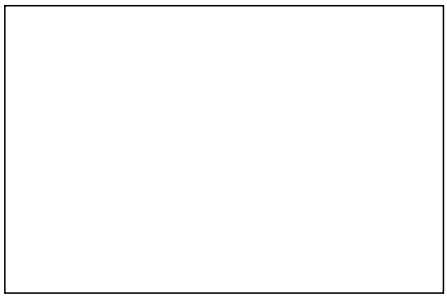
Créature : gobelin U

À chaque fois que le Larbin gobelin 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

Incinérateur gemmepaume {2}{R}



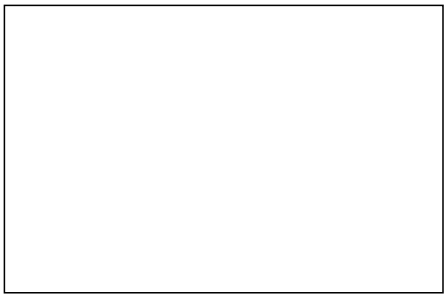
Créature : gobelin U

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 gobelin {R}



Créature : gobelin U

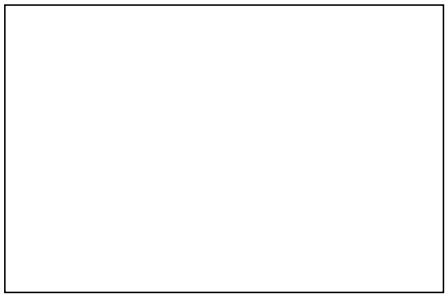
À chaque fois que le Larbin gobelin inflige des blessures à un joueur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de permanent Gobelin depuis votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Larbin gobelin {R}



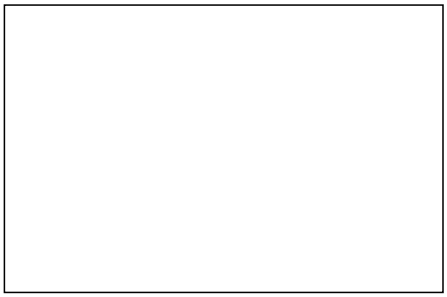
Créature : gobelin U

À chaque fois que le Larbin gobelin 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

Loyaliste de la Légion {R}



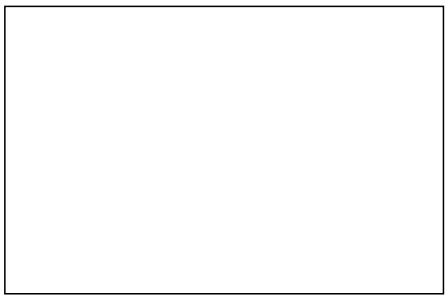
Créature : gobelin et soldat R

Célérité
<i>Bataillon</i> ? À chaque fois que le Loyaliste de la Légion et au moins deux autres créatures attaquent, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative et le piétinement jusqu'à la fin du tour et elles ne peuvent pas être bloquées par des jetons de créature ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Larbin gobelin {R}



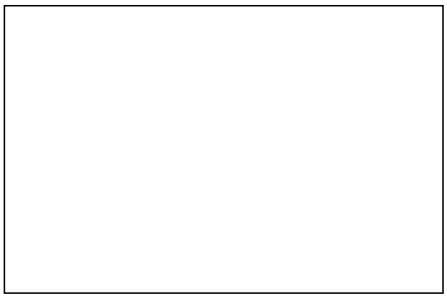
Créature : gobelin U

À chaque fois que le Larbin gobelin 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

Loyaliste de la Légion {R}



Créature : gobelin et soldat R

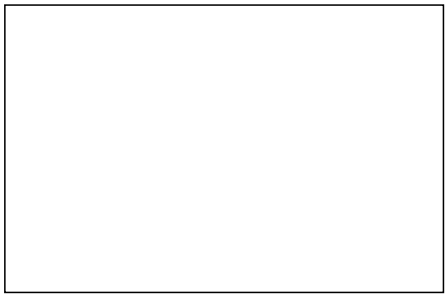
Célérité
<i>Bataillon</i> ? À chaque fois que le Loyaliste de la Légion et au moins deux autres créatures attaquent, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative et le piétinement jusqu'à la fin du tour et elles ne peuvent pas être bloquées par des jetons de créature ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Matrone gobeline {2}{R}



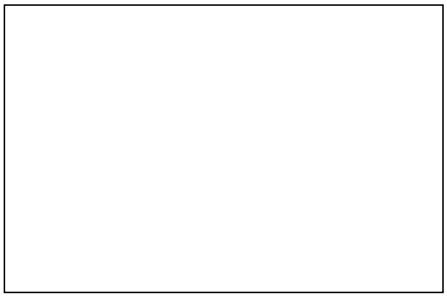
Créature : gobelin U

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

Recruteur gobelin {1}{R}



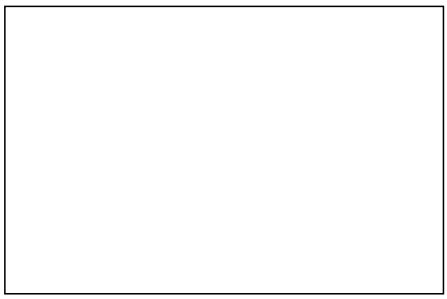
Créature : gobelin U

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

Matrone gobeline {2}{R}



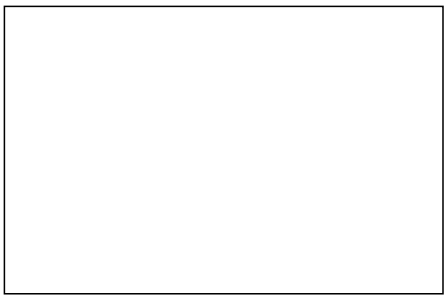
Créature : gobelin U

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

Recruteur gobelin {1}{R}



Créature : gobelin U

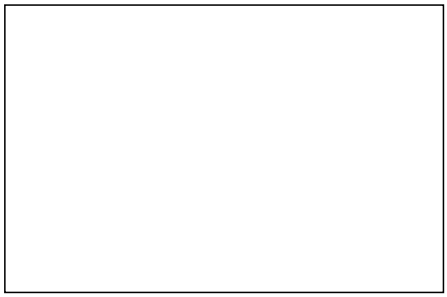
Quand le recruteur gobelin arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque un nombre quelconque de cartes de gobelin et révélez ces cartes. Mélangez votre bibliothèque, puis mettez-les au-dessus dans l'ordre de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle mogg {R}



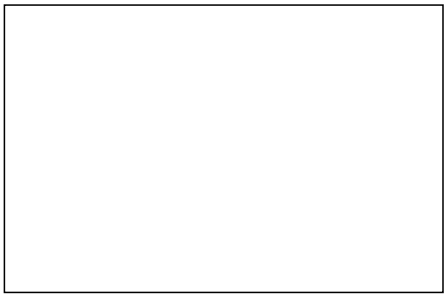
Créature : gobelin et guerrier R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, la Sentinelle mogg gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenade gobeline {R}

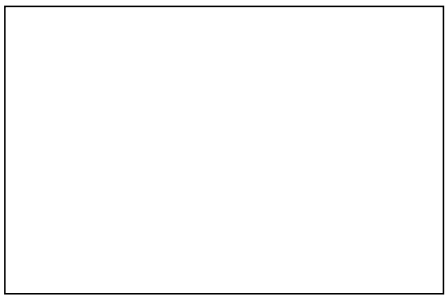


Rituel U

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

Sentinelle mogg {R}



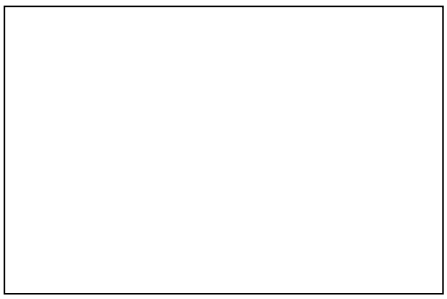
Créature : gobelin et guerrier R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, la Sentinelle mogg gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenade gobeline {R}



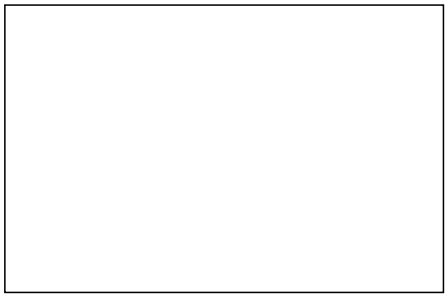
Rituel U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenade gobeline {R}

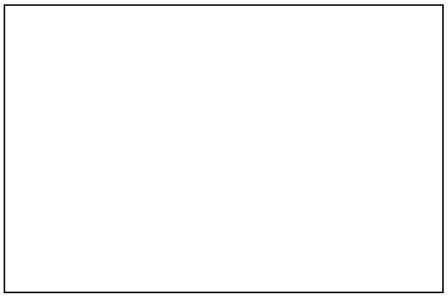


Rituel U

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

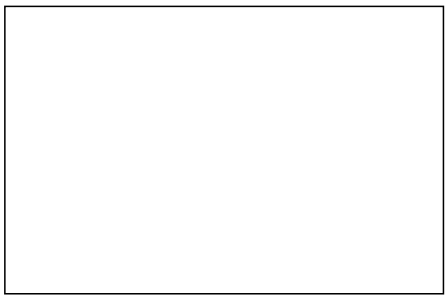


Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenade gobeline {R}

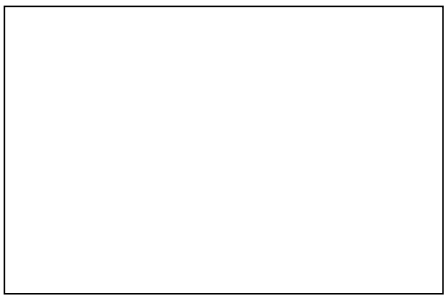


Rituel U

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 C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **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

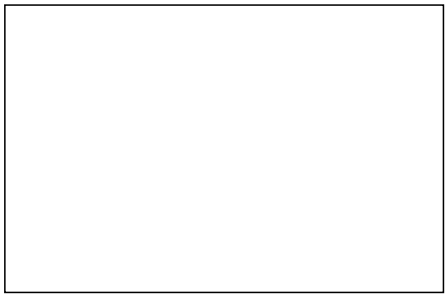
Terriers gobelins

Terrain **U**

{T} : Ajoutez {C}.
{1}{R}, {T} : La créature gobelin ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu de goudron {R}

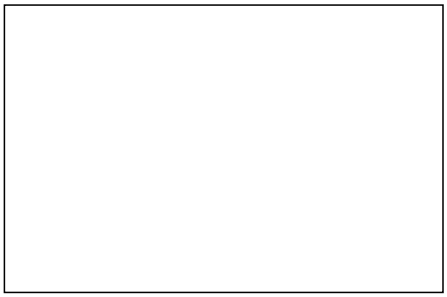


Éphémère tribal : gobelin **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu de goudron {R}

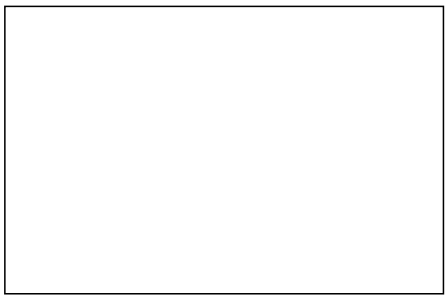


Éphémère tribal : gobelin **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu de goudron {R}

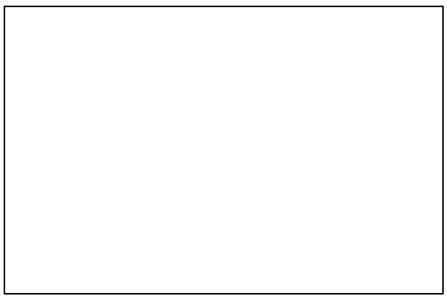


Éphémère tribal : gobelin **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu de goudron {R}

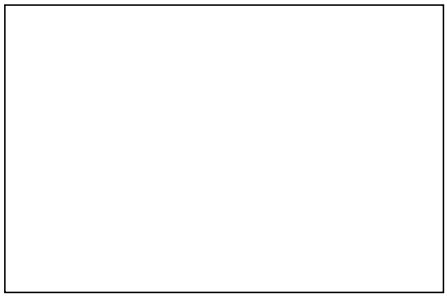


Éphémère tribal : gobelin **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

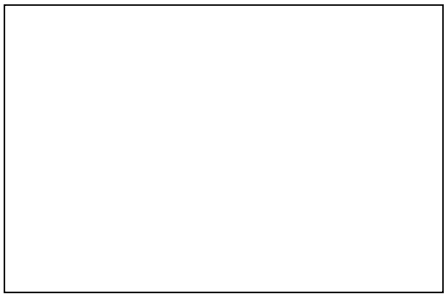


Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

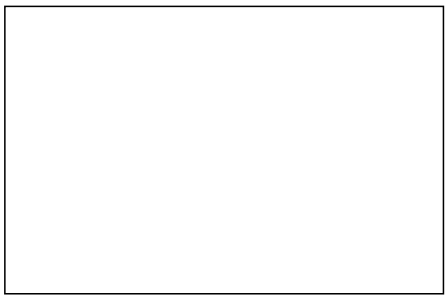


Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

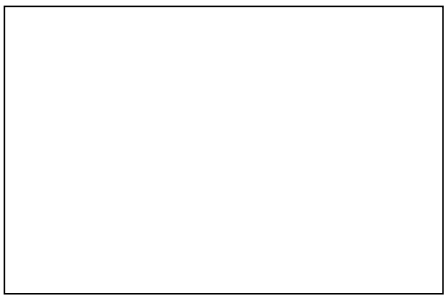


Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}



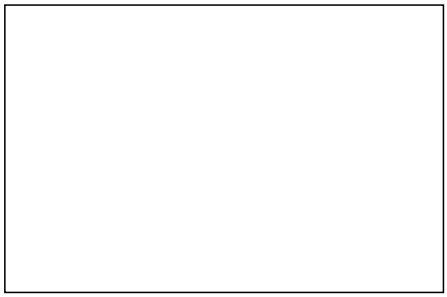
Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accrocheur gobelin {R}



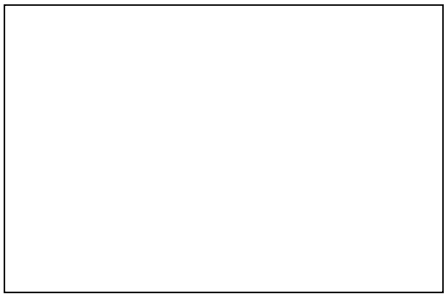
Créature : gobelin **C**

Provocation

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin à la fronde {2}{R}



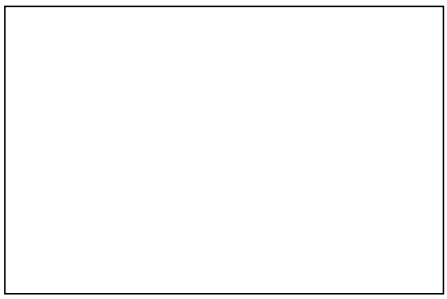
Créature : gobelin **C**

{R}, {T} : Le Gobelin à la fronde inflige 2 blessures à une créature bleue ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accrocheur gobelin {R}



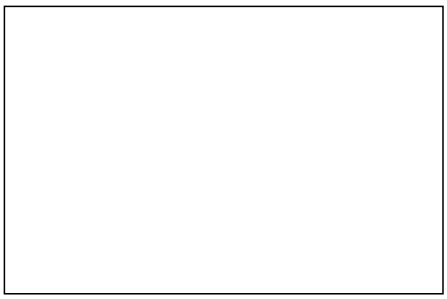
Créature : gobelin **C**

Provocation

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelins sciaphiles {3}{R}{R}



Créature : gobelin **R**

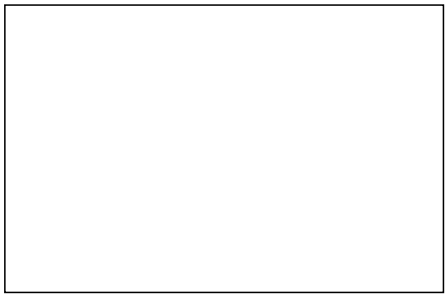
Menace
Quand les Gobelins sciaphiles arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière sans payer son coût de mana. Si ce sort devait être mis dans votre cimetière, exilez-la à la place.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ib Mic?ur, tacticien gobelin {3}{R}



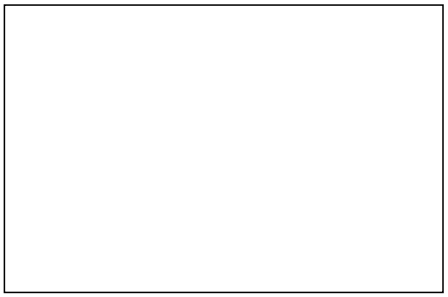
Créature légendaire : gobelin et conseiller R

À chaque fois qu'un autre gobelin que vous contrôlez devient bloqué, sacrifiez-le. Si vous faites ainsi, il inflige 4 blessures à chaque créature qui le bloque.
Sacrifiez deux montagnes : Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ishi-Ishi, tireur d'élite akki {1}{R}



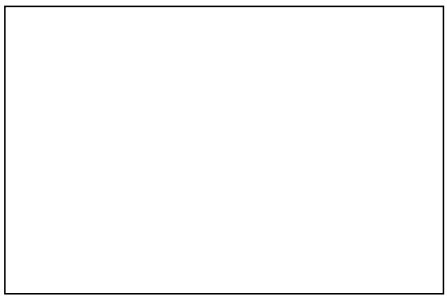
Créature légendaire : gobelin et guerrier R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort d'esprit ou d'arcane, Ishi-Ishi, tireur d'élite akki inflige 2 blessures à ce joueur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instigateur de moqueries {1}{R}



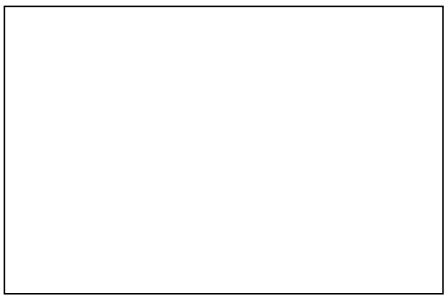
Créature : gobelin et gredin R

Mue {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)
Quand l'Instigateur de moqueries est retourné face visible, si c'est votre tour, acquérez le contrôle d'une autre créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagerz cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ishi-Ishi, tireur d'élite akki {1}{R}



Créature légendaire : gobelin et guerrier R

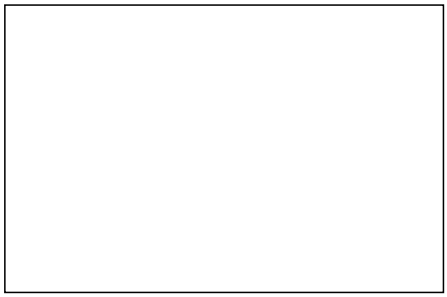
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort d'esprit ou d'arcane, Ishi-Ishi, tireur d'élite akki inflige 2 blessures à ce joueur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Okk {1}{R}



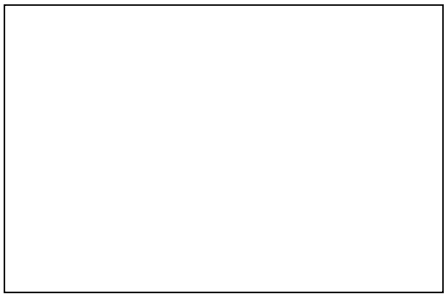
Créature : gobelin R

L'Okk ne peut pas attaquer à moins qu'une créature avec une force plus grande attaque également.
L'Okk ne peut pas bloquer à moins qu'une créature avec une force plus grande bloque également.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pelleteur gobelin {1}{R}



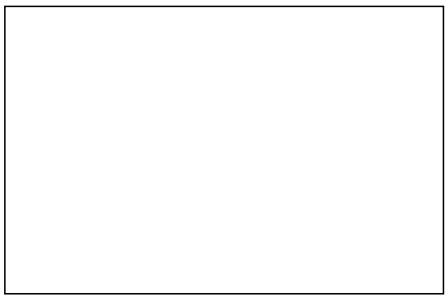
Créature : gobelin et guerrier R

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

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pelleteur gobelin {1}{R}



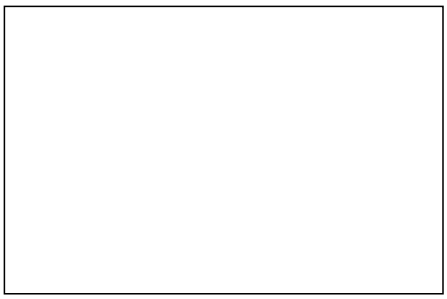
Créature : gobelin et guerrier R

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

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rapineurs gobelins {2}{R}{R}



Créature : gobelin et guerrier R

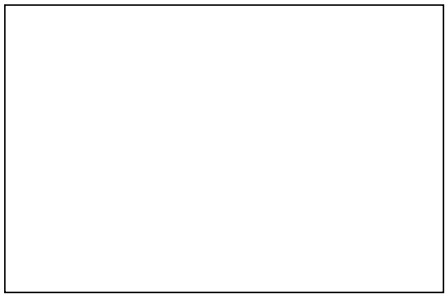
{1}{R}, sacrifiez un terrain : Mettez un marqueur +1/+1 sur les Rapineurs gobelins.
Au début de votre étape de fin, vous pouvez faire que les Rapineurs gobelins infligent un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs +1/+1 sur eux à une cible, joueur ou planeswalker.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roi des gobelins {1}{R}{R}



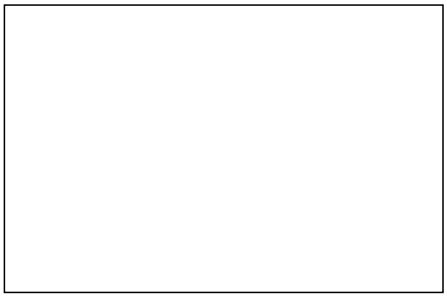
Créature : gobelin R

Les autres créatures Gobelin gagnent +1/+1 et ont la traversée des montagnes. (Elles ne peuvent pas être bloquées tant que le joueur défenseur contrôle au moins une montagne.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sbire gobelin {3}{R}



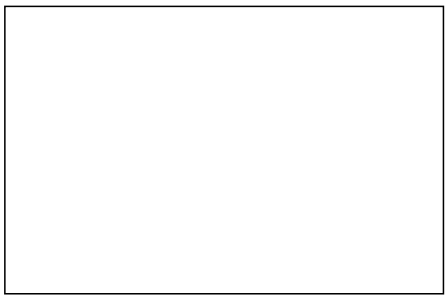
Créature : gobelin et mutant R

Le Sbire gobelin ne peut attaquer que si vous contrôlez plus de créatures que le joueur défenseur.
Le Sbire gobelin ne peut bloquer que si vous contrôlez plus de créatures que le joueur attaquant.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roi des gobelins {1}{R}{R}



Créature : gobelin R

Les autres créatures Gobelin gagnent +1/+1 et ont la traversée des montagnes. (Elles ne peuvent pas être bloquées tant que le joueur défenseur contrôle au moins une montagne.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast