

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne oubliée



Terrain

La Caverne oubliée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R} à votre réserve.

Recyclage {R} ({R}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge gangrenée



Terrain

{T} : Ajoutez {1} à votre réserve.

{4}{R}, {T}, sacrifiez la Gorge gangrenée : La Gorge gangrenée inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne oubliée



Terrain

La Caverne oubliée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R} à votre réserve.

Recyclage {R} ({R}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge gangrenée



Terrain

{T} : Ajoutez {1} à votre réserve.

{4}{R}, {T}, sacrifiez la Gorge gangrenée : La Gorge gangrenée inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaut implacable

{2}{R}{R}

Rituel

Dégagez toutes les créatures qui ont attaqué ce tour-ci.
Cette phase principale est suivie d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une phase principale supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ectofeu

{2}{R}

Éphémère

L'Ectofeu est incolore.
L'Ectofeu inflige 3 blessures à une cible, créature ou joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ectofeu

{2}{R}

Éphémère

L'Ectofeu est incolore.
L'Ectofeu inflige 3 blessures à une cible, créature ou joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ectofeu

{2}{R}

Éphémère

L'Ectofeu est incolore.
L'Ectofeu inflige 3 blessures à une cible, créature ou joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu de goudron

{R}

Éphémère tribal : goblin

Le Feu de goudron inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenade goblin

{R}

Rituel

En tant que coût supplémentaire pour lancer la Grenade goblin, sacrifiez un goblin.

La Grenade goblin inflige 5 blessures à une cible, créature ou joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu de goudron

{R}

Éphémère tribal : goblin

Le Feu de goudron inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émeute au hachoir

{4}{R}

Rituel

Les créatures que vous contrôlez acquièrent la double initiative jusqu'à la fin du tour. (Elles infligent des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Krenko

{1}{R}



Rituel

Mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Krenko

{1}{R}



Rituel

Mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Krenko

{1}{R}



Rituel

Mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surgissement de hordelins

{1}{R}{R}



Rituel

Mettez sur le champ de bataille trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force brutale

{1}{R}

Éphémère

La créature ciblée gagne +3/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escadre de bataille

{3}{R}{R}

Créature : vaisseau

Vol

La force et l'endurance de l'Escadre de bataille sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force brutale

{1}{R}

Éphémère

La créature ciblée gagne +3/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneur goblin

{3}{R}

Créature : goblin

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

Quand le Meneur goblin arrive en jeu, révéléz 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.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneur goblin

{3}{R}

Créature : goblin

Célérité (Cette créature peut attaquer et $\{0T\}$ dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

Quand le Meneur goblin arrive en jeu, révéléz 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.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinérateur gemmepeume

{2}{R}

Créature : goblin

Recyclage $\{1\}{R}$ $\{1\}{R}$, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez l'Incinérateur gemmepeume, vous pouvez faire qu'il inflige X blessures à la créature ciblée, X étant le nombre de gobelins sur le champ de bataille.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sbire goblin

{3}{R}

Créature : goblin et mutant

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

Le Sbire goblin ne peut bloquer que si vous contrôlez plus de créatures que le joueur attaquant

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rapineurs gobelins

{2}{R}{R}

Créature : goblin et guerrier

$\{1\}{R}$, sacrifiez un terrain : Mettez un marqueur +1/+1 sur les Rapineurs gobelins.

À la fin de votre tour, vous pouvez faire que les Rapineurs gobelins infligent au joueur ciblé un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs +1/+1 sur eux.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de clan gobelin

{1}{R}{R}

Créature : gobelin

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

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tunnelier gobelin

{1}{R}

Créature : gobelin et gremlin

{T} : La créature ciblée de force inférieure ou égale à 2 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instigateur de terrier

{R}{R}

Créature : gobelin et berserker

Double initiative

À chaque fois que l'Instigateur de terrier inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature Gobelin de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transporteur de braises

{R}{R}

Créature : gobelin

{1}, sacrifiez le Transporteur de braise : Le Transporteur de braise inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trublion de guerre goblin

{R}{R}

Créature : goblin et guerrier

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

Krenko le caïd

{2}{R}{R}

Créature légendaire : goblin et guerrier

{T} : Mettez sur le champ de bataille X jetons de créature 1/1 rouge Goblin, X étant le nombre de gobelins que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trublion de guerre goblin

{R}{R}

Créature : goblin et guerrier

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

Habitant de la rue de la Fonderie

{R}

Créature : goblin et guerrier

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

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

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

Au début du combat pendant votre tour, mettez sur le champ de bataille une jeton de créature 1/1 rouge Goblin 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

Diplomates gobelins

{1}{R}

Créature : goblin

{T} : Chaque créature attaque ce tour-ci si possible.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goblin chasse-gloire

{R}

Créature : goblin et guerrier

ORI

Réputation 1 (Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, si elle n'est pas réputée, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient réputée.)

Tant que le Goblin chasse-gloire est réputé, il a la menace. (Il ne peut pas être bloquée exceptée par deux créatures ou plus.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brute boggarte

{2}{R}

Créature : goblin et guerrier

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rotefeu goblin

{4}

Artefact

{3}, {T} : Révélez une à une les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz une carte de terrain. Le Rotefeu goblin inflige un nombre de blessures égal au nombre de cartes non-terrain ainsi révélées à une cible, créature ou joueur. Si la carte de terrain ainsi révélée était une montagne, le Rotefeu goblin inflige le double de blessures à la place. Mettez les cartes ainsi révélées au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brute boggarte

{2}{R}

Créature : goblin et guerrier

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effigie fragile

{1}

Artefact

{4}, {T}, exiliez l'Effigie fragile : Exiliez la créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

