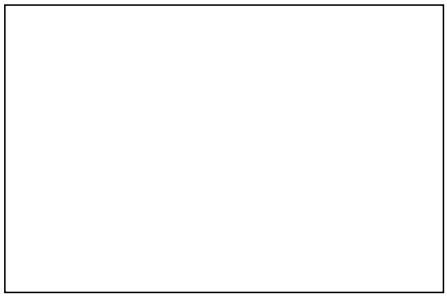
Chef de clan gobelin {1}{R}{R}



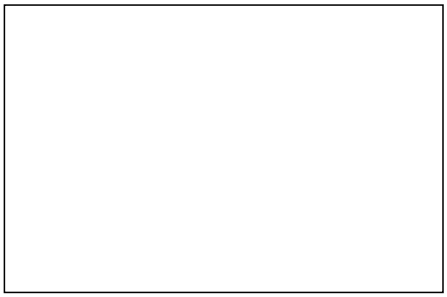
Créature : gobelin R

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}



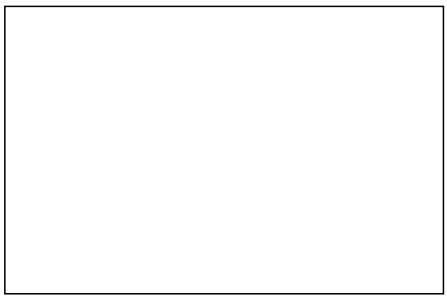
Créature : gobelin R

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}



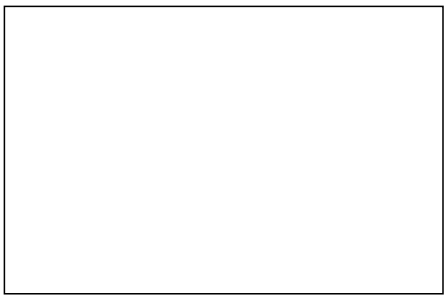
Créature : gobelin R

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

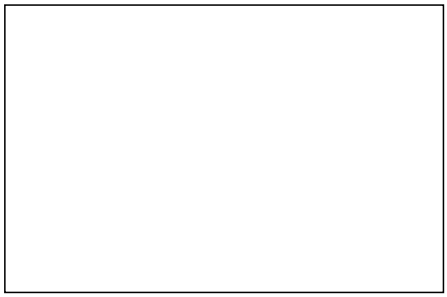
Célérité
Les autres créatures Gobelin que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérillero gobelin {R}



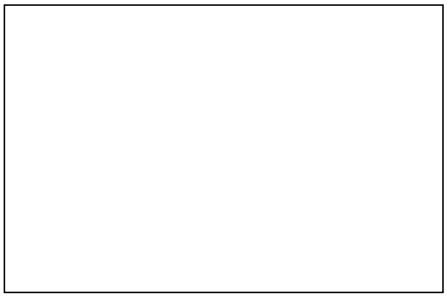
Créature : gobelin et guerrier **C**

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



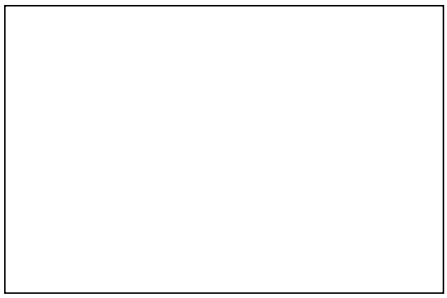
Créature : gobelin et guerrier **C**

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



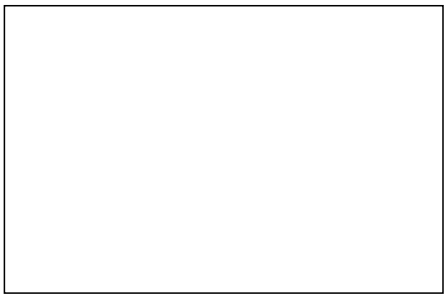
Créature : gobelin et guerrier **C**

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



Créature : gobelin et guerrier **C**

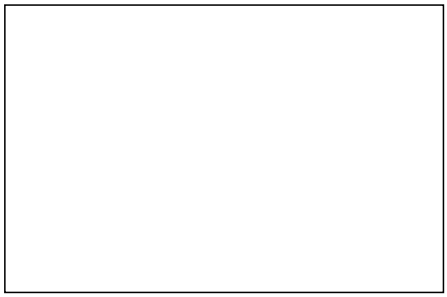
Kick {R} (Vous pouvez payer {R} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)
Quand le Guérillero gobelin arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide gobelin {R}



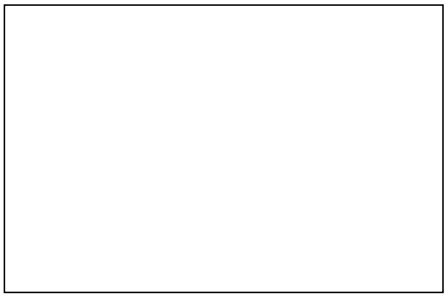
Créature : gobelin et éclaireur R

Célérité
À chaque fois que le Guide gobelin attaque, le joueur défenseur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, ce joueur la met dans sa main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide gobelin {R}



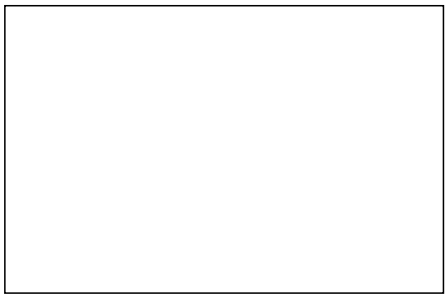
Créature : gobelin et éclaireur R

Célérité
À chaque fois que le Guide gobelin attaque, le joueur défenseur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, ce joueur la met dans sa main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide gobelin {R}



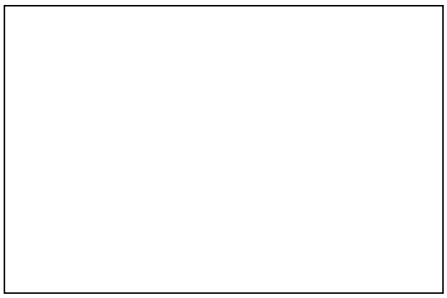
Créature : gobelin et éclaireur R

Célérité
À chaque fois que le Guide gobelin attaque, le joueur défenseur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, ce joueur la met dans sa main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide gobelin {R}



Créature : gobelin et éclaireur R

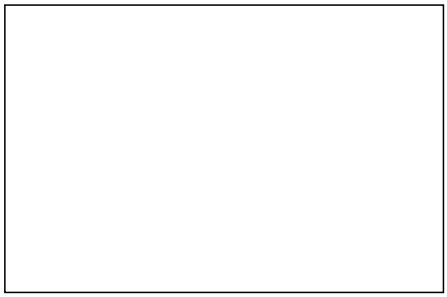
Célérité
À chaque fois que le Guide gobelin attaque, le joueur défenseur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, ce joueur la met dans sa main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instigateur de terrier {R}{R}



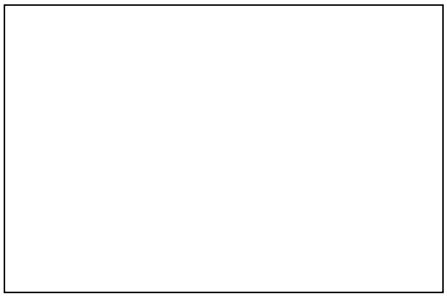
Créature : gobelin et berserker M

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

Instigateur de terrier {R}{R}



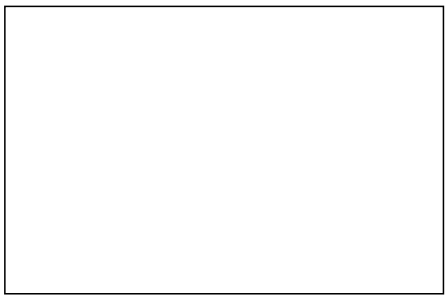
Créature : gobelin et berserker M

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

Instigateur de terrier {R}{R}



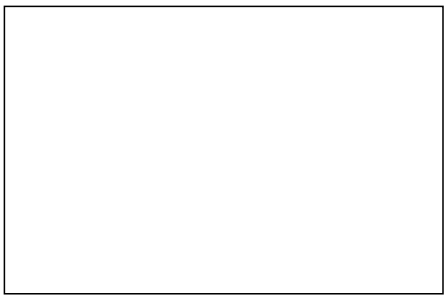
Créature : gobelin et berserker M

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

Instigateur de terrier {R}{R}



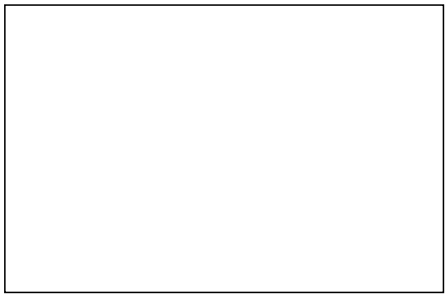
Créature : gobelin et berserker M

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}



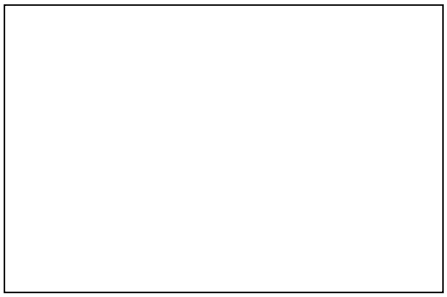
Créature : gobelin U

{1}, sacrifiez le Transporteur de braise : Il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transporteur de braises {R}{R}



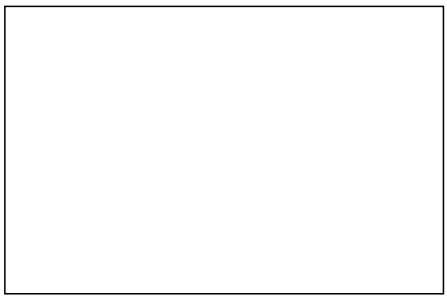
Créature : gobelin U

{1}, sacrifiez le Transporteur de braise : Il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transporteur de braises {R}{R}



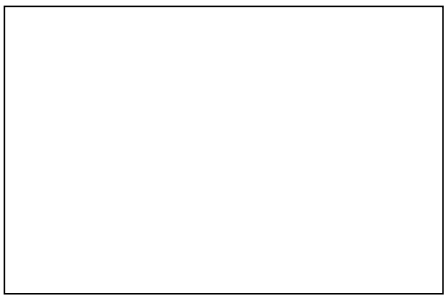
Créature : gobelin U

{1}, sacrifiez le Transporteur de braise : Il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transporteur de braises {R}{R}



Créature : gobelin U

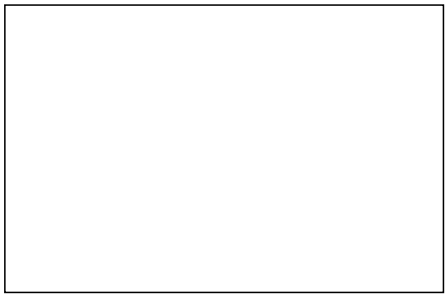
{1}, sacrifiez le Transporteur de braise : Il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trublion de guerre gobelin {R}{R}



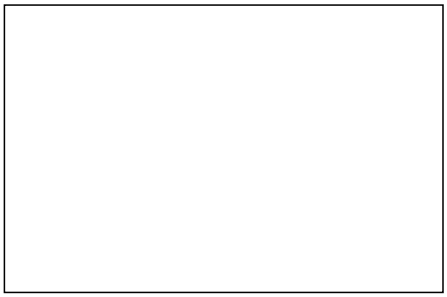
Créature : gobelin et guerrier U

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 gobelin {R}{R}



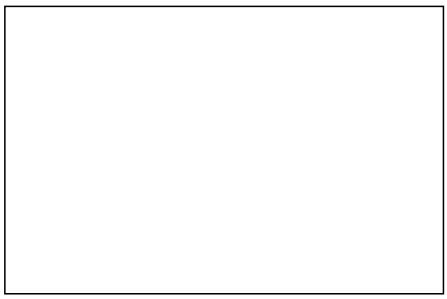
Créature : gobelin et guerrier U

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 gobelin {R}{R}



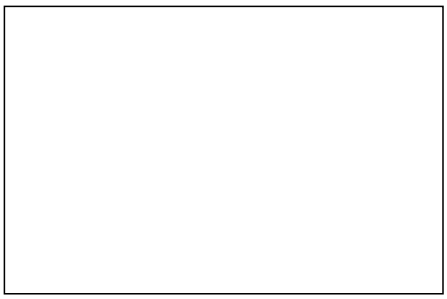
Créature : gobelin et guerrier U

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 gobelin {R}{R}



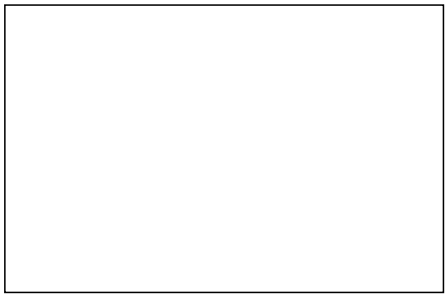
Créature : gobelin et guerrier U

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

Tunnelier gobelin {1}{R}



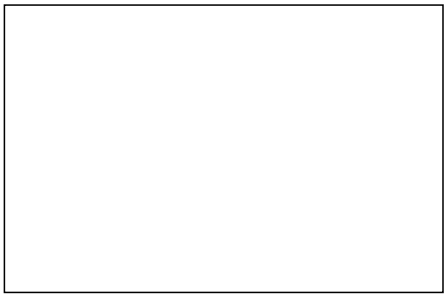
Créature : gobelin et gredin **C**

{T} : Une 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

Tunnelier gobelin {1}{R}



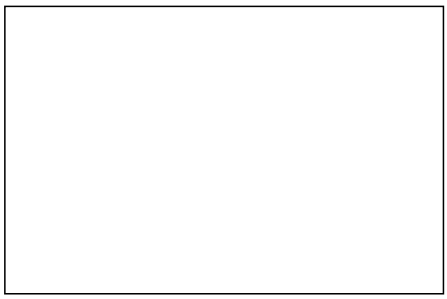
Créature : gobelin et gredin **C**

{T} : Une 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

Tunnelier gobelin {1}{R}



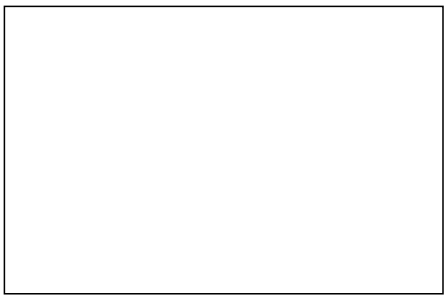
Créature : gobelin et gredin **C**

{T} : Une 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

Tunnelier gobelin {1}{R}



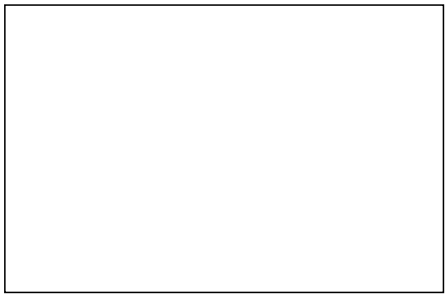
Créature : gobelin et gredin **C**

{T} : Une 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

Cimes fumantes



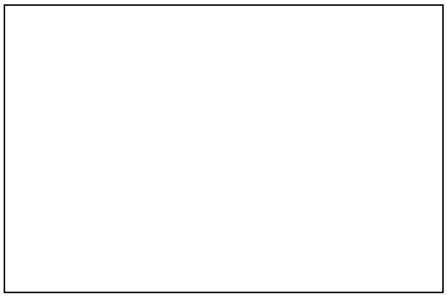
Terrain **C**

Les Cimes fumantes arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Cimes fumantes arrivent sur le champ de bataille, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimes fumantes



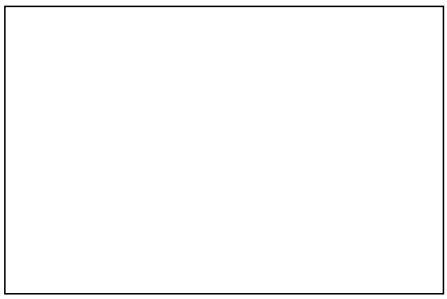
Terrain **C**

Les Cimes fumantes arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Cimes fumantes arrivent sur le champ de bataille, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimes fumantes



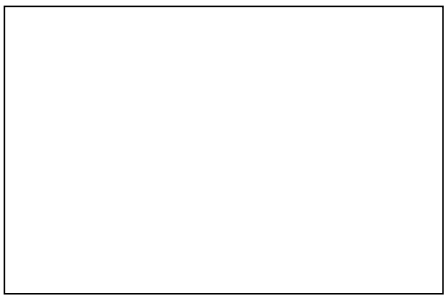
Terrain **C**

Les Cimes fumantes arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Cimes fumantes arrivent sur le champ de bataille, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimes fumantes



Terrain **C**

Les Cimes fumantes arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Cimes fumantes arrivent sur le champ de bataille, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

{T} : Ajoutez {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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brasier calcinant {R}{R}

Éphémère **C**

Le Brasier calcinant inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker, et 1 blessure à la créature ciblée que ce joueur contrôle ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle.
<i>Toucheterre</i> ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, le Brasier calcinant inflige 3 blessures à ce joueur ou à ce planeswalker et 3 blessures à cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brasier calcinant {R}{R}

Éphémère **C**

Le Brasier calcinant inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker, et 1 blessure à la créature ciblée que ce joueur contrôle ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle.
<i>Toucheterre</i> ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, le Brasier calcinant inflige 3 blessures à ce joueur ou à ce planeswalker et 3 blessures à cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brasier calcinant {R}{R}

Éphémère **C**

Le Brasier calcinant inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker, et 1 blessure à la créature ciblée que ce joueur contrôle ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle.
<i>Toucheterre</i> ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, le Brasier calcinant inflige 3 blessures à ce joueur ou à ce planeswalker et 3 blessures à cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brasier calcinant {R}{R}

Éphémère **C**

Le Brasier calcinant inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker, et 1 blessure à la créature ciblée que ce joueur contrôle ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle.
<i>Toucheterre</i> ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, le Brasier calcinant inflige 3 blessures à ce joueur ou à ce planeswalker et 3 blessures à cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair explosif {R}

Éphémère **C**

Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
L'Éclair explosif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair explosif {R}

Éphémère **C**

Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
L'Éclair explosif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair explosif {R}

Éphémère **C**

Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
L'Éclair explosif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair explosif {R}

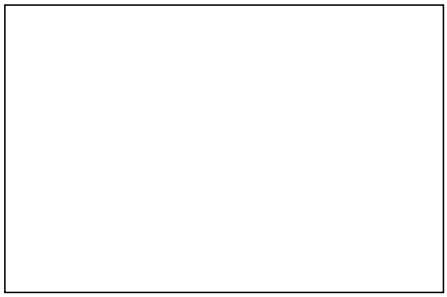
Éphémère **C**

Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
L'Éclair explosif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

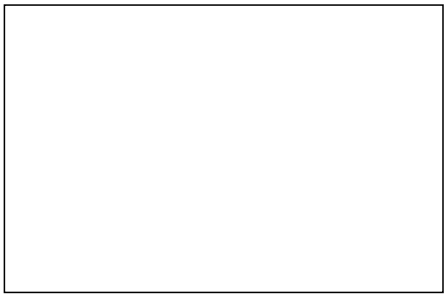


Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

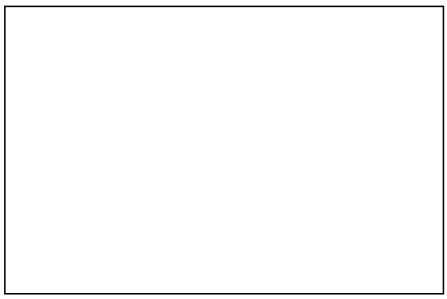


Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

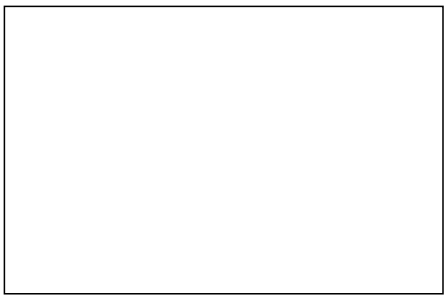


Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}



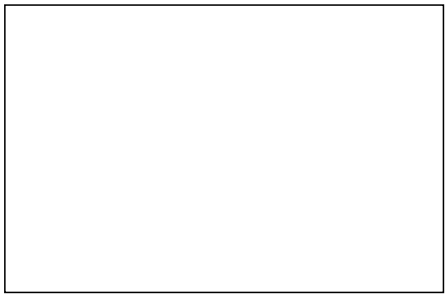
Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combustion {1}{R}

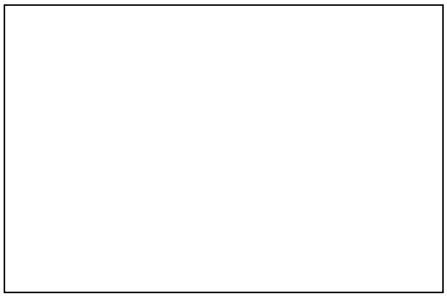


Éphémère U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
La Combustion inflige 5 blessures à une créature blanche ou bleue ciblée. Ces blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combustion {1}{R}

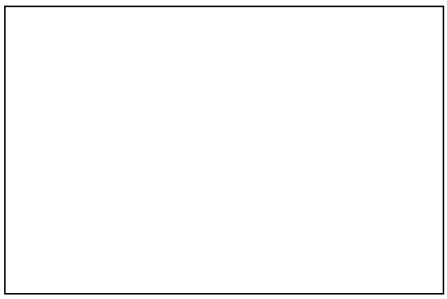


Éphémère U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
La Combustion inflige 5 blessures à une créature blanche ou bleue ciblée. Ces blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combustion {1}{R}

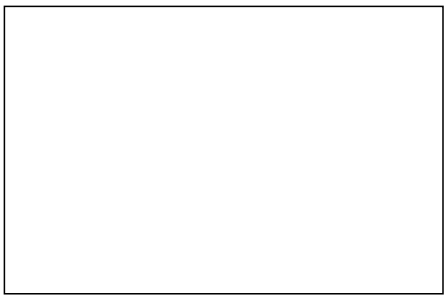


Éphémère U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
La Combustion inflige 5 blessures à une créature blanche ou bleue ciblée. Ces blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combustion {1}{R}

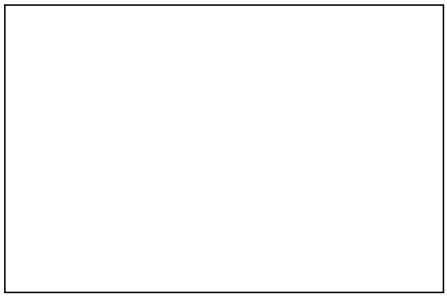


Éphémère U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
La Combustion inflige 5 blessures à une créature blanche ou bleue ciblée. Ces blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasser {1}{R}

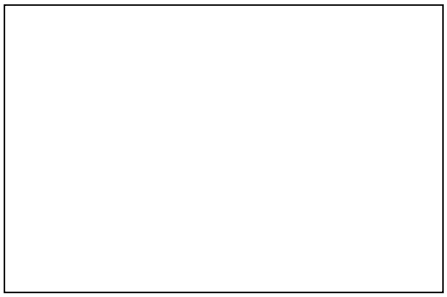


Éphémère **C**

Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasser {1}{R}

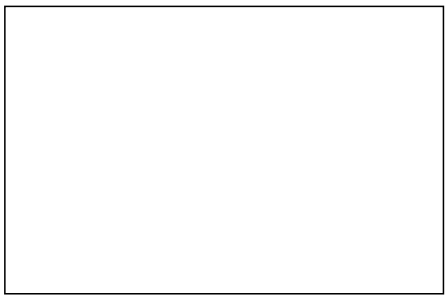


Éphémère **C**

Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasser {1}{R}

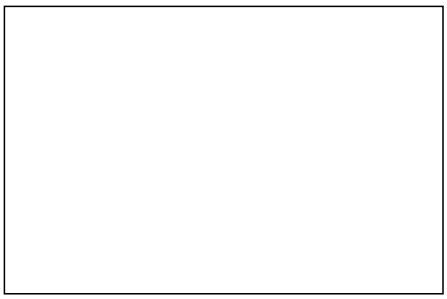


Éphémère **C**

Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasser {1}{R}



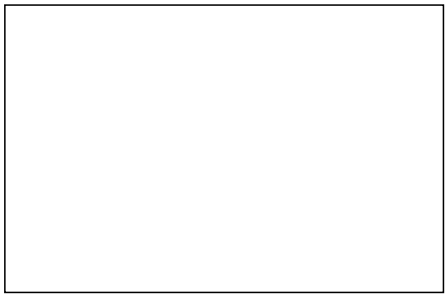
Éphémère **C**

Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pas instable {R}

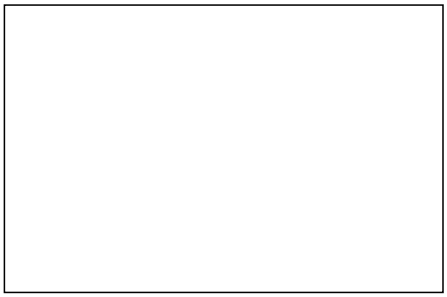


Éphémère U

Kick {3}{R} (Vous pouvez payer {3}{R} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour-ci. Si ce sort a été kické, il inflige 5 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pas instable {R}

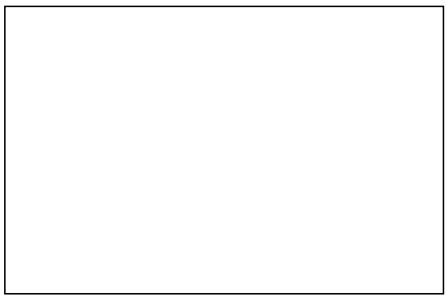


Éphémère U

Kick {3}{R} (Vous pouvez payer {3}{R} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour-ci. Si ce sort a été kické, il inflige 5 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pas instable {R}

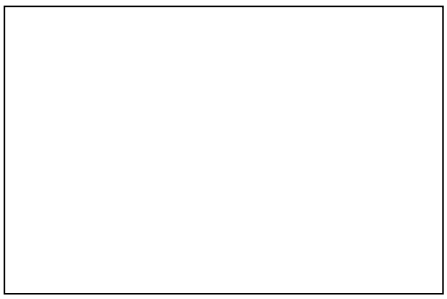


Éphémère U

Kick {3}{R} (Vous pouvez payer {3}{R} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour-ci. Si ce sort a été kické, il inflige 5 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pas instable {R}

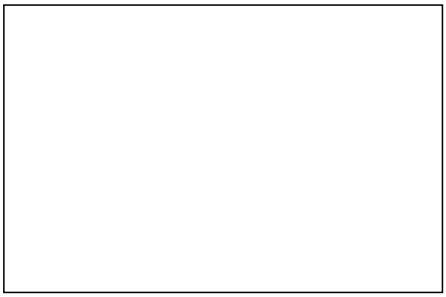


Éphémère U

Kick {3}{R} (Vous pouvez payer {3}{R} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour-ci. Si ce sort a été kické, il inflige 5 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de supplice {2}{R}{R}

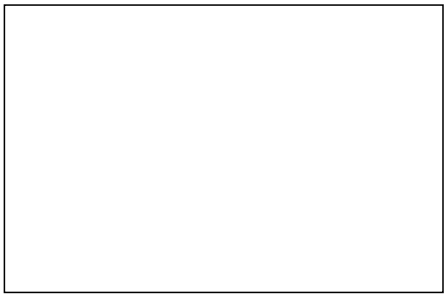


Enchantement R

Si la Ligne ley de supplice est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie.
Les blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de supplice {2}{R}{R}

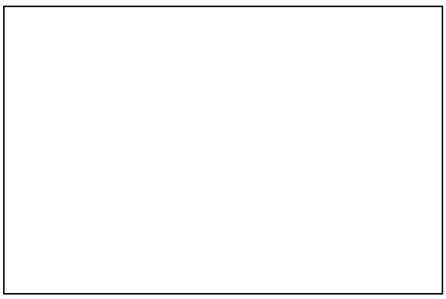


Enchantement R

Si la Ligne ley de supplice est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie.
Les blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de supplice {2}{R}{R}



Enchantement R

Si la Ligne ley de supplice est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie.
Les blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast