Chef de guerre gobelin {1}{R}{R}

Créature : gobelin et guerrier U

Les sorts de gobelin que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
Les gobelins que vous contrôlez ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de Kuinous {R}

Créature : gobelin C

{R} : Le Gardien de Kuinous acquiert la protection contre le rouge jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre gobelin {1}{R}{R}

Créature : gobelin et guerrier U

Les sorts de gobelin que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
Les gobelins que vous contrôlez ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de Kuinous {R}

Créature : gobelin C

{R} : Le Gardien de Kuinous acquiert la protection contre le rouge jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de Kuinous {R}

Créature : gobelin **C**

{R} : Le Gardien de Kuinous acquiert la protection contre le rouge jusqu'à la fin du tour.

1/1

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

Gardien de Kuinous {R}

Créature : gobelin **C**

{R} : Le Gardien de Kuinous acquiert la protection contre le rouge jusqu'à la fin du tour.

1/1

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

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

Marteleur gobelin {R}

Créature : gobelin et guerrier **C**

Piétinement
Le Marteleur gobelin gagne +2/+0 pour chaque équipement qui lui est attaché.

1/1

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

Marteleur gobelin {R}

Créature : gobelin et guerrier **C**

Piétinement
Le Marteleur gobelin gagne +2/+0 pour chaque équipement qui lui est attaché.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteleur gobelin {R}

Créature : gobelin et guerrier **C**

Piétinement
Le Marteleur gobelin gagne +2/+0 pour chaque équipement qui lui est attaché.

1/1

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

Marteleur gobelin {R}

Créature : gobelin et guerrier **C**

Piétinement
Le Marteleur gobelin gagne +2/+0 pour chaque équipement qui lui est attaché.

1/1

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

Zo-Zu le châtieur {1}{R}{R}

Créature légendaire : gobelin et guerrier R

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille, Zo-Zu le châtieur inflige 2 blessures au contrôleur de ce terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zo-Zu le châtieur {1}{R}{R}

Créature légendaire : gobelin et guerrier R

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille, Zo-Zu le châtieur inflige 2 blessures au contrôleur de ce terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zo-Zu le châtieur {1}{R}{R}

Créature légendaire : gobelin et guerrier R

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille, Zo-Zu le châtieur inflige 2 blessures au contrôleur de ce terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe guerrière des gobelins {R}

Rituel C

La Frappe guerrière des gobelins inflige au joueur ciblé ou au planeswalker ciblé un nombre de blessures égal au nombre de gobelins que vous contrôlez.

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

Pluie de pierres {2}{R}

Rituel C

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie de pierres {2}{R}

Rituel C

Détruisez un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie en fusion {1}{R}{R}

Rituel U

Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était non-base, la Pluie en fusion inflige 2 blessures au contrôleur du terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie en fusion {1}{R}{R}

Rituel U

Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était non-base, la Pluie en fusion inflige 2 blessures au contrôleur du terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie en fusion {1}{R}{R}

Rituel U

Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était non-base, la Pluie en fusion inflige 2 blessures au contrôleur du terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pluie en fusion {1}{R}{R}

Rituel U

Détruisez un terrain ciblé. Si ce terrain était non-base, la Pluie en fusion inflige 2 blessures au contrôleur du terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miren, le puits gémissant

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {C}.
{3}, {T}, Sacrifiez une créature : Vous gagnez autant de points de vie que l'endurance de la créature sacrifiée.

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

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

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

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

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

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

Shinka, forteresse sanglante

Terrain légendaire **M**

{T} : Ajoutez {R}.
{R}, {T} : Une créature légendaire ciblée acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blason {5}

Artefact R

Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de guerre et de paix {3}

Artefact : équipement M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et le blanc.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée de guerre et de paix inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans sa main et vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte dans votre main.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de guerre loxodon {3}

Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et le lien de vie.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffe du dragon {2}

Artefact U

À chaque fois qu'un joueur lance un sort rouge, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de guerre loxodon {3}

Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et le lien de vie.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de ruine {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +2/+0.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez détruire un équipement ciblé que ce joueur contrôle.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête du Seigneur des gobelins {R}

Enchantement U

À chaque fois qu'un gobelin arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête du Seigneur des gobelins.
Tant que la Quête du Seigneur des gobelins a au moins cinq marqueurs « quête » sur elle, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de ruine {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +2/+0.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez détruire un équipement ciblé que ce joueur contrôle.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête du Seigneur des gobelins {R}

Enchantement U

À chaque fois qu'un gobelin arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête du Seigneur des gobelins.
Tant que la Quête du Seigneur des gobelins a au moins cinq marqueurs « quête » sur elle, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire gobelin {R}

Créature : gobelin et shamane **C**

Quand l'Incendiaire gobelin meurt, vous pouvez faire qu'il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire gobelin {R}

Créature : gobelin et shamane **C**

Quand l'Incendiaire gobelin meurt, vous pouvez faire qu'il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire gobelin {R}

Créature : gobelin et shamane **C**

Quand l'Incendiaire gobelin meurt, vous pouvez faire qu'il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

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

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

Choc {R}

Éphémère C

Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc {R}

Éphémère C

Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu punitif {1}{R}

Éphémère U

Le Feu punitif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
À chaque fois qu'un adversaire gagne des points de vie, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Feu punitif depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu punitif {1}{R}

Éphémère U

Le Feu punitif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. À chaque fois qu'un adversaire gagne des points de vie, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Feu punitif depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu punitif {1}{R}

Éphémère U

Le Feu punitif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. À chaque fois qu'un adversaire gagne des points de vie, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Feu punitif depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu punitif {1}{R}

Éphémère U

Le Feu punitif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. À chaque fois qu'un adversaire gagne des points de vie, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Feu punitif depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Genju des cimes {R}

Enchantement : aura U

Enchanter: montagne
{2} : La montagne enchantée devient une créature 6/1 rouge Esprit jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Quand la montagne enchantée est mise dans un cimetière, vous pouvez renvoyer le Genju des cimes depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Genju des cimes {R}

Enchantement : aura U

Enchanter: montagne
{2} : La montagne enchantée devient une créature 6/1 rouge Esprit jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Quand la montagne enchantée est mise dans un cimetière, vous pouvez renvoyer le Genju des cimes depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune de sang {2}{R}

Enchantement R

Les terrains non-base sont des montagnes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune de sang {2}{R}

Enchantement R

Les terrains non-base sont des montagnes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast