Roi des gobelins 1 R R



Invoquer : seigneur

Tous les gobelins en jeu acquièrent la capacité de traversée des montagnes et gagnent +1/+1 tant que cette carte reste en jeu.
Pour devenir roi des gobelins, le prétendant doit tuer l'ancien roi. Il n'y a donc que les plus idiots à vouloir conquérir ce trône.

Illus. Jesper Myrfors
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/2

Roi des gobelins 1 R R

Invoquer : seigneur

Tous les gobelins en jeu acquièrent la capacité de traversée des montagnes et gagnent +1/+1 tant que cette carte reste en jeu.
Pour devenir roi des gobelins, le prétendant doit tuer l'ancien roi. Il n'y a donc que les plus idiots à vouloir conquérir ce trône.

Illus. Jesper Myrfors
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/2

Roi des gobelins 1 R R

Invoquer : seigneur

Tous les gobelins en jeu acquièrent la capacité de traversée des montagnes et gagnent +1/+1 tant que cette carte reste en jeu.
Pour devenir roi des gobelins, le prétendant doit tuer l'ancien roi. Il n'y a donc que les plus idiots à vouloir conquérir ce trône.

Illus. Jesper Myrfors
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/2

Roi des gobelins 1 R R

Invoquer : seigneur

Tous les gobelins en jeu acquièrent la capacité de traversée des montagnes et gagnent +1/+1 tant que cette carte reste en jeu.
Pour devenir roi des gobelins, le prétendant doit tuer l'ancien roi. Il n'y a donc que les plus idiots à vouloir conquérir ce trône.

Illus. Jesper Myrfors
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/2

Roi des gobelins 1 R R

Invoquer : seigneur

Tous les gobelins en jeu acquièrent la capacité de traversée des montagnes et gagnent +1/+1 tant que cette carte reste en jeu.
Pour devenir roi des gobelins, le prétendant doit tuer l'ancien roi. Il n'y a donc que les plus idiots à vouloir conquérir ce trône.

Illus. Jesper Myrfors
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/2

Roi des gobelins 1 R R

Invoquer : seigneur

Tous les gobelins en jeu acquièrent la capacité de traversée des montagnes et gagnent +1/+1 tant que cette carte reste en jeu.
Pour devenir roi des gobelins, le prétendant doit tuer l'ancien roi. Il n'y a donc que les plus idiots à vouloir conquérir ce trône.

Illus. Jesper Myrfors
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/2

Roi des gobelins 1 R R

Invoquer : seigneur

Tous les gobelins en jeu acquièrent la capacité de traversée des montagnes et gagnent +1/+1 tant que cette carte reste en jeu.
Pour devenir roi des gobelins, le prétendant doit tuer l'ancien roi. Il n'y a donc que les plus idiots à vouloir conquérir ce trône.

Illus. Jesper Myrfors
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/2

Roi des gobelins 1 R R

Invoquer : seigneur

Tous les gobelins en jeu acquièrent la capacité de traversée des montagnes et gagnent +1/+1 tant que cette carte reste en jeu.
Pour devenir roi des gobelins, le prétendant doit tuer l'ancien roi. Il n'y a donc que les plus idiots à vouloir conquérir ce trône.

Illus. Jesper Myrfors
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/2

Roi des gobelins 1 R R

Invoquer : seigneur

Tous les gobelins en jeu acquièrent la capacité de traversée des montagnes et gagnent +1/+1 tant que cette carte reste en jeu.
Pour devenir roi des gobelins, le prétendant doit tuer l'ancien roi. Il n'y a donc que les plus idiots à vouloir conquérir ce trône.

Illus. Jesper Myrfors
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/2

Roi des gobelins 1 R R



Invoquer : seigneur

Tous les gobelins en jeu acquièrent la capacité de traversée des montagnes et gagnent +1/+1 tant que cette carte reste en jeu.
Pour devenir roi des gobelins, le prétendant doit tuer l'ancien roi. Il n'y a donc que les plus idiots à vouloir conquérir ce trône.

Illus. Jesper Myrfors
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/2

Roi des gobelins 1 R R

Invoquer : seigneur

Tous les gobelins en jeu acquièrent la capacité de traversée des montagnes et gagnent +1/+1 tant que cette carte reste en jeu.
Pour devenir roi des gobelins, le prétendant doit tuer l'ancien roi. Il n'y a donc que les plus idiots à vouloir conquérir ce trône.

Illus. Jesper Myrfors
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/2

Roi des gobelins 1 R R

Invoquer : seigneur

Tous les gobelins en jeu acquièrent la capacité de traversée des montagnes et gagnent +1/+1 tant que cette carte reste en jeu.
Pour devenir roi des gobelins, le prétendant doit tuer l'ancien roi. Il n'y a donc que les plus idiots à vouloir conquérir ce trône.

Illus. Jesper Myrfors
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/2

Roi des gobelins 1 R R

Invoquer : seigneur

Tous les gobelins en jeu acquièrent la capacité de traversée des montagnes et gagnent +1/+1 tant que cette carte reste en jeu.
Pour devenir roi des gobelins, le prétendant doit tuer l'ancien roi. Il n'y a donc que les plus idiots à vouloir conquérir ce trône.

Illus. Jesper Myrfors
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/2

Roi des gobelins 1 R R

Invoquer : seigneur

Tous les gobelins en jeu acquièrent la capacité de traversée des montagnes et gagnent +1/+1 tant que cette carte reste en jeu.
Pour devenir roi des gobelins, le prétendant doit tuer l'ancien roi. Il n'y a donc que les plus idiots à vouloir conquérir ce trône.

Illus. Jesper Myrfors
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/2

Roi des gobelins 1 R R

Invoquer : seigneur

Tous les gobelins en jeu acquièrent la capacité de traversée des montagnes et gagnent +1/+1 tant que cette carte reste en jeu.
Pour devenir roi des gobelins, le prétendant doit tuer l'ancien roi. Il n'y a donc que les plus idiots à vouloir conquérir ce trône.

Illus. Jesper Myrfors
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/2

Roi des gobelins 1 R R

Invoquer : seigneur

Tous les gobelins en jeu acquièrent la capacité de traversée des montagnes et gagnent +1/+1 tant que cette carte reste en jeu.
Pour devenir roi des gobelins, le prétendant doit tuer l'ancien roi. Il n'y a donc que les plus idiots à vouloir conquérir ce trône.

Illus. Jesper Myrfors
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/2

Roi des gobelins 1 R R

Invoquer : seigneur

Tous les gobelins en jeu acquièrent la capacité de traversée des montagnes et gagnent +1/+1 tant que cette carte reste en jeu.
Pour devenir roi des gobelins, le prétendant doit tuer l'ancien roi. Il n'y a donc que les plus idiots à vouloir conquérir ce trône.

Illus. Jesper Myrfors
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/2

Roi des gobelins 1 R R

Invoquer : seigneur

Tous les gobelins en jeu acquièrent la capacité de traversée des montagnes et gagnent +1/+1 tant que cette carte reste en jeu.
Pour devenir roi des gobelins, le prétendant doit tuer l'ancien roi. Il n'y a donc que les plus idiots à vouloir conquérir ce trône.

Illus. Jesper Myrfors
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/2

Roi des gobelins 1 R R



Invoquer : seigneur

Tous les gobelins en jeu acquièrent la capacité de traversée des montagnes et gagnent +1/+1 tant que cette carte reste en jeu.
Pour devenir roi des gobelins, le prétendant doit tuer l'ancien roi. Il n'y a donc que les plus idiots à vouloir conquérir ce trône.

Illus. Jesper Myrfors
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/2

Roi des gobelins 1 R R

Invoquer : seigneur

Tous les gobelins en jeu acquièrent la capacité de traversée des montagnes et gagnent +1/+1 tant que cette carte reste en jeu.
Pour devenir roi des gobelins, le prétendant doit tuer l'ancien roi. Il n'y a donc que les plus idiots à vouloir conquérir ce trône.

Illus. Jesper Myrfors
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/2

Roi des gobelins 1 R R

Invoquer : seigneur

Tous les gobelins en jeu acquièrent la capacité de traversée des montagnes et gagnent +1/+1 tant que cette carte reste en jeu.
Pour devenir roi des gobelins, le prétendant doit tuer l'ancien roi. Il n'y a donc que les plus idiots à vouloir conquérir ce trône.

Illus. Jesper Myrfors
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/2

Roi des gobelins 1 R R

Invoquer : seigneur

Tous les gobelins en jeu acquièrent la capacité de traversée des montagnes et gagnent +1/+1 tant que cette carte reste en jeu.
Pour devenir roi des gobelins, le prétendant doit tuer l'ancien roi. Il n'y a donc que les plus idiots à vouloir conquérir ce trône.

Illus. Jesper Myrfors
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/2

Roi des gobelins 1 R R

Invoquer : seigneur

Tous les gobelins en jeu acquièrent la capacité de traversée des montagnes et gagnent +1/+1 tant que cette carte reste en jeu.
Pour devenir roi des gobelins, le prétendant doit tuer l'ancien roi. Il n'y a donc que les plus idiots à vouloir conquérir ce trône.

Illus. Jesper Myrfors
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/2

Roi des gobelins 1 R R

Invoquer : seigneur

Tous les gobelins en jeu acquièrent la capacité de traversée des montagnes et gagnent +1/+1 tant que cette carte reste en jeu.
Pour devenir roi des gobelins, le prétendant doit tuer l'ancien roi. Il n'y a donc que les plus idiots à vouloir conquérir ce trône.

Illus. Jesper Myrfors
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/2

Roi des gobelins 1 R R

Invoquer : seigneur

Tous les gobelins en jeu acquièrent la capacité de traversée des montagnes et gagnent +1/+1 tant que cette carte reste en jeu.
Pour devenir roi des gobelins, le prétendant doit tuer l'ancien roi. Il n'y a donc que les plus idiots à vouloir conquérir ce trône.

Illus. Jesper Myrfors
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/2

Roi des gobelins 1 R R

Invoquer : seigneur

Tous les gobelins en jeu acquièrent la capacité de traversée des montagnes et gagnent +1/+1 tant que cette carte reste en jeu.
Pour devenir roi des gobelins, le prétendant doit tuer l'ancien roi. Il n'y a donc que les plus idiots à vouloir conquérir ce trône.

Illus. Jesper Myrfors
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/2

Roi des gobelins 1 R R

Invoquer : seigneur

Tous les gobelins en jeu acquièrent la capacité de traversée des montagnes et gagnent +1/+1 tant que cette carte reste en jeu.
Pour devenir roi des gobelins, le prétendant doit tuer l'ancien roi. Il n'y a donc que les plus idiots à vouloir conquérir ce trône.

Illus. Jesper Myrfors
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/2

Roi des gobelins 1 R R



Invoquer : seigneur

Tous les gobelins en jeu acquièrent la capacité de traversée des montagnes et gagnent +1/+1 tant que cette carte reste en jeu.
Pour devenir roi des gobelins, le prétendant doit tuer l'ancien roi. Il n'y a donc que les plus idiots à vouloir conquérir ce trône.

Illus. Jesper Myrfors
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/2

Roi des gobelins 1 R R

Invoquer : seigneur

Tous les gobelins en jeu acquièrent la capacité de traversée des montagnes et gagnent +1/+1 tant que cette carte reste en jeu.
Pour devenir roi des gobelins, le prétendant doit tuer l'ancien roi. Il n'y a donc que les plus idiots à vouloir conquérir ce trône.

Illus. Jesper Myrfors
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/2

Roi des gobelins 1 R R

Invoquer : seigneur

Tous les gobelins en jeu acquièrent la capacité de traversée des montagnes et gagnent +1/+1 tant que cette carte reste en jeu.
Pour devenir roi des gobelins, le prétendant doit tuer l'ancien roi. Il n'y a donc que les plus idiots à vouloir conquérir ce trône.

Illus. Jesper Myrfors
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/2

Roi des gobelins 1 R R

Invoquer : seigneur

Tous les gobelins en jeu acquièrent la capacité de traversée des montagnes et gagnent +1/+1 tant que cette carte reste en jeu.
Pour devenir roi des gobelins, le prétendant doit tuer l'ancien roi. Il n'y a donc que les plus idiots à vouloir conquérir ce trône.

Illus. Jesper Myrfors
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/2

Roi des gobelins 1 R R

Invoquer : seigneur

Tous les gobelins en jeu acquièrent la capacité de traversée des montagnes et gagnent +1/+1 tant que cette carte reste en jeu.
Pour devenir roi des gobelins, le prétendant doit tuer l'ancien roi. Il n'y a donc que les plus idiots à vouloir conquérir ce trône.

Illus. Jesper Myrfors
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/2

Roi des gobelins 1 R R

Invoquer : seigneur

Tous les gobelins en jeu acquièrent la capacité de traversée des montagnes et gagnent +1/+1 tant que cette carte reste en jeu.
Pour devenir roi des gobelins, le prétendant doit tuer l'ancien roi. Il n'y a donc que les plus idiots à vouloir conquérir ce trône.

Illus. Jesper Myrfors
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/2

Roi des gobelins 1 R R

Invoquer : seigneur

Tous les gobelins en jeu acquièrent la capacité de traversée des montagnes et gagnent +1/+1 tant que cette carte reste en jeu.
Pour devenir roi des gobelins, le prétendant doit tuer l'ancien roi. Il n'y a donc que les plus idiots à vouloir conquérir ce trône.

Illus. Jesper Myrfors
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/2

Roi des gobelins 1 R R

Invoquer : seigneur

Tous les gobelins en jeu acquièrent la capacité de traversée des montagnes et gagnent +1/+1 tant que cette carte reste en jeu.
Pour devenir roi des gobelins, le prétendant doit tuer l'ancien roi. Il n'y a donc que les plus idiots à vouloir conquérir ce trône.

Illus. Jesper Myrfors
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/2

Roi des gobelins 1 R R

Invoquer : seigneur

Tous les gobelins en jeu acquièrent la capacité de traversée des montagnes et gagnent +1/+1 tant que cette carte reste en jeu.
Pour devenir roi des gobelins, le prétendant doit tuer l'ancien roi. Il n'y a donc que les plus idiots à vouloir conquérir ce trône.

Illus. Jesper Myrfors
©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
2/2