

Banneret goblin {R}



Créature : goblin et soldat U

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

{1}{R} : Le Banneret goblin gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret goblin {R}



Créature : goblin et soldat U

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

{1}{R} : Le Banneret goblin gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret goblin {R}



Créature : goblin et soldat U

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

{1}{R} : Le Banneret goblin gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de clan goblin {1}{R}{R}



Créature : goblin R

Célérité

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de clan goblin

{1}{R}{R}

Créature : goblin

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 goblin

{1}{R}{R}

Créature : goblin

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 goblin

{1}{R}{R}

Créature : goblin

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 guerre goblin

{1}{R}{R}

Créature : goblin et guerrier

U

Les sorts de goblin 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

Chef de guerre goblin {1}{R}{R}



Créature : goblin et guerrier U

Les sorts de goblin 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

Commandant des assiégeants {3}{R}{R}



Créature : goblin 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 goblin : Le Commandant des assiégeants inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre goblin {1}{R}{R}



Créature : goblin et guerrier U

Les sorts de goblin 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

Commandant des assiégeants {3}{R}{R}



Créature : goblin 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 goblin : Le Commandant des assiégeants inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Finaude de la rue d'étain

{R}

Créature : goblin et gremlin U

Célérité

{R} : La Finaude de la rue d'étain ne peut pas être bloquée ce tour-ci excepté par des créatures avec le défenseur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouineur flagrant

{R}{R}

Créature : goblin et gremlin R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Vous pouvez lancer des sorts de goblin depuis le dessus de votre bibliothèque.

Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte de goblin, le Fouineur flagrant a toutes les capacités activées de cette carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Finaude de la rue d'étain

{R}

Créature : goblin et gremlin U

Célérité

{R} : La Finaude de la rue d'étain ne peut pas être bloquée ce tour-ci excepté par des créatures avec le défenseur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouineur flagrant

{R}{R}

Créature : goblin et gremlin R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Vous pouvez lancer des sorts de goblin depuis le dessus de votre bibliothèque.

Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte de goblin, le Fouineur flagrant a toutes les capacités activées de cette carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouineur flagrant

{R}{R}

Créature : goblin et gredin

R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Vous pouvez lancer des sorts de goblin depuis le dessus de votre bibliothèque.

Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte de goblin, le Fouineur flagrant a toutes les capacités activées de cette carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin rusé

{R}{R}

Créature : goblin et pirate

U

Quand le Gobelin rusé arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouineur flagrant

{R}{R}

Créature : goblin et gredin

R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Vous pouvez lancer des sorts de goblin depuis le dessus de votre bibliothèque.

Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte de goblin, le Fouineur flagrant a toutes les capacités activées de cette carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin rusé

{R}{R}

Créature : goblin et pirate

U

Quand le Gobelin rusé arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin rusé {R}{R}



Créature : goblin et pirate U

Quand le Gobelin rusé arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinérateur gemmepeume {2}{R}



Créature : goblin U

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 une créature ciblée, X étant le nombre de gobelins sur le champ de bataille.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin rusé {R}{R}



Créature : goblin et pirate U

Quand le Gobelin rusé arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinérateur gemmepeume {2}{R}



Créature : goblin U

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 une créature ciblée, X étant le nombre de gobelins sur le champ de bataille.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krenko le caïd {2}{R}{R}



Créature légendaire : goblin et guerrier **R**

{T} : Créez X jetons de créature 1/1 rouge Gobelin, X étant le nombre de gobelins que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krenko le caïd {2}{R}{R}



Créature légendaire : goblin et guerrier **R**

{T} : Créez X jetons de créature 1/1 rouge Gobelin, X étant le nombre de gobelins que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krenko le caïd {2}{R}{R}



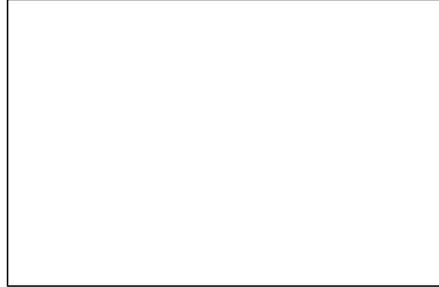
Créature légendaire : goblin et guerrier **R**

{T} : Créez X jetons de créature 1/1 rouge Gobelin, X étant le nombre de gobelins que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krenko le caïd {2}{R}{R}



Créature légendaire : goblin et guerrier **R**

{T} : Créez X jetons de créature 1/1 rouge Gobelin, X étant le nombre de gobelins que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitre-vandale goblin

{2}{R}{R}

Créature : goblin et guerrier

R

Les autres gobelins que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Sacrifiez un goblin : Détruisez un artefact ciblé.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muxus, hiérarque goblin

{4}{R}{R}

Créature légendaire : goblin et noble

R

Quand Muxus, hiérarque goblin arrive sur le champ de bataille, révéléz les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de créature goblin avec une valeur de mana inférieure ou égale à 5 parmi elles sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.
À chaque fois que Muxus attaque, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre goblin que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitre-vandale goblin

{2}{R}{R}

Créature : goblin et guerrier

R

Les autres gobelins que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Sacrifiez un goblin : Détruisez un artefact ciblé.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muxus, hiérarque goblin

{4}{R}{R}

Créature légendaire : goblin et noble

R

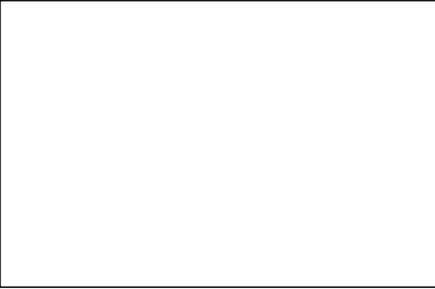
Quand Muxus, hiérarque goblin arrive sur le champ de bataille, révéléz les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de créature goblin avec une valeur de mana inférieure ou égale à 5 parmi elles sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.
À chaque fois que Muxus attaque, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre goblin que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muxus, hiérarque goblin

{4}{R}{R}



Créature légendaire : goblin et noble

R

Quand Muxus, hiérarque goblin arrive sur le champ de bataille, révéléz les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de créature goblin avec une valeur de mana inférieure ou égale à 5 parmi elles sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

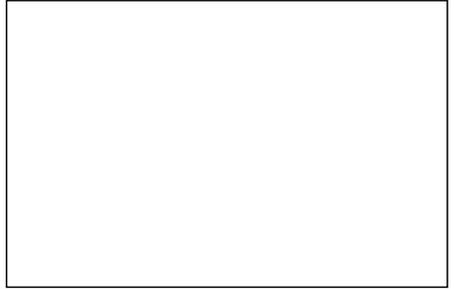
À chaque fois que Muxus attaque, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre goblin que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prospecteur skirkien

{R}



Créature : goblin

C

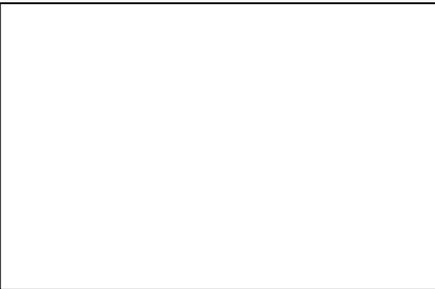
Sacrifiez un goblin : Ajoutez {R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muxus, hiérarque goblin

{4}{R}{R}



Créature légendaire : goblin et noble

R

Quand Muxus, hiérarque goblin arrive sur le champ de bataille, révéléz les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de créature goblin avec une valeur de mana inférieure ou égale à 5 parmi elles sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

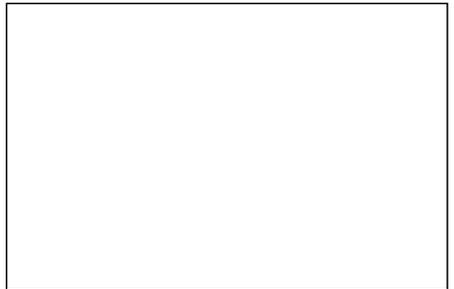
À chaque fois que Muxus attaque, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre goblin que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prospecteur skirkien

{R}



Créature : goblin

C

Sacrifiez un goblin : Ajoutez {R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prospecteur skirkien {R}



Créature : goblin C
Sacrifiez un goblin : Ajoutez {R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

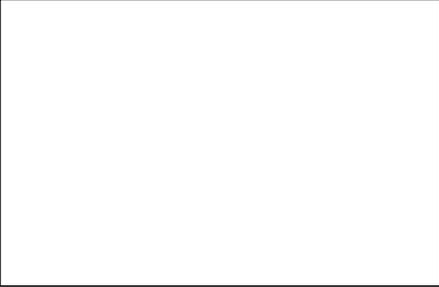
Montagne



Terrain de base : montagne C
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prospecteur skirkien {R}

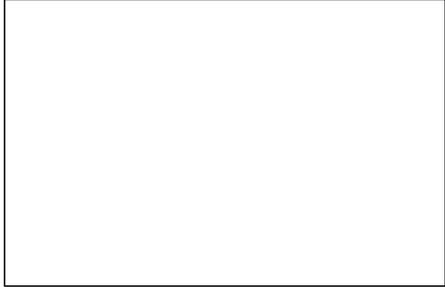


Créature : goblin C
Sacrifiez un goblin : Ajoutez {R}.

1/1

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
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle sciaphile

{1}{R}



Créature : goblin et shaman

R

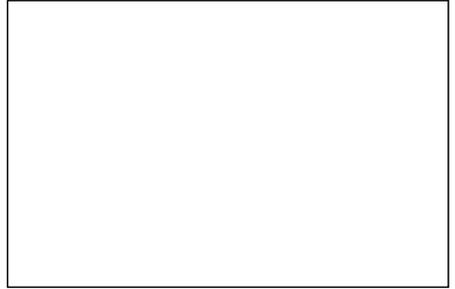
{1}, sacrifiez une créature : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vétéran de la volée

{3}{R}



Créature : goblin et guerrier

U

Quand le Vétéran de la volée arrive sur le champ de bataille, il inflige à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle un nombre de blessures égal au nombre de gobelins que vous contrôlez.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle sciaphile

{1}{R}



Créature : goblin et shaman

R

{1}, sacrifiez une créature : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vétéran de la volée

{3}{R}



Créature : goblin et guerrier

U

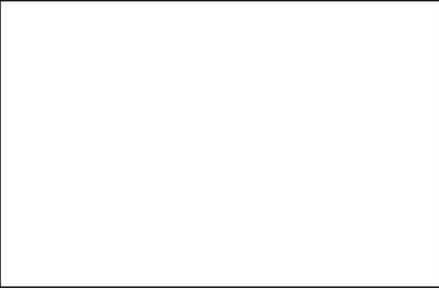
Quand le Vétéran de la volée arrive sur le champ de bataille, il inflige à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle un nombre de blessures égal au nombre de gobelins que vous contrôlez.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barrage goblin

{3}{R}



Rituel

U

Kick ? Sacrifiez un artefact ou un goblin. (Vous pouvez sacrifier un artefact ou un goblin en supplément de tout autre coût au moment où vous lancez ce sort.)

Le Barrage goblin inflige 4 blessures à une créature ciblée. Si ce sort a été kické, il inflige aussi 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barrage goblin

{3}{R}



Rituel

U

Kick ? Sacrifiez un artefact ou un goblin. (Vous pouvez sacrifier un artefact ou un goblin en supplément de tout autre coût au moment où vous lancez ce sort.)

Le Barrage goblin inflige 4 blessures à une créature ciblée. Si ce sort a été kické, il inflige aussi 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast