

Akki lance-charbon

{1}{R}{R}

Créature : goblin et shaman

U

Initiative

{R}, {T} : Les créatures attaquantes acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de Folbraise

{1}{R}

Créature : goblin et shaman

C

Sacrifiez l'Augure de Folbraise : Il inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. N'activez que pendant votre entretien.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de Folbraise

{1}{R}

Créature : goblin et shaman

C

Sacrifiez l'Augure de Folbraise : Il inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. N'activez que pendant votre entretien.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de Folbraise

{1}{R}

Créature : goblin et shaman

C

Sacrifiez l'Augure de Folbraise : Il inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. N'activez que pendant votre entretien.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Celui-qui-n'a-peur-de-rien

{3}{R}

Créature : goblin et avatar

U

Célérité

La force et l'endurance de Celui-qui-n'a-peur-de-rien sont chacune égale au nombre de gobelins sur le champ de bataille.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cliqueteur rampant

{1}{R}{R}{R}

Créature : insecte

R

Célérité

Sacrifiez un goblin : Le Cliqueteur rampant gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/3

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

Cohorte goblin

{R}

Créature : goblin et guerrier


C

La Cohorte goblin ne peut pas attaquer à moins que vous n'ayez lancé un sort de créature ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cohorte gobeline {R}




Créature : gobelin et guerrier **C**

La Cohorte gobeline ne peut pas attaquer à moins que vous n'ayez lancé un sort de créature ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandant des assiégeants {3}{R}{R}



Créature : gobelin **R**

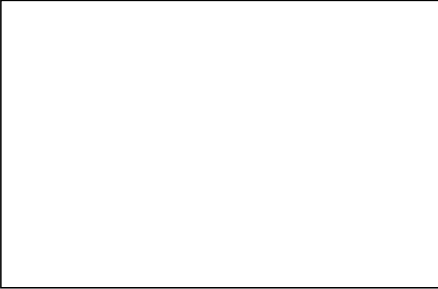
Quand le Commandant des assiégeants arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

{1}{R}, sacrifiez un gobelin : Le Commandant des assiégeants inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cohorte gobeline {R}



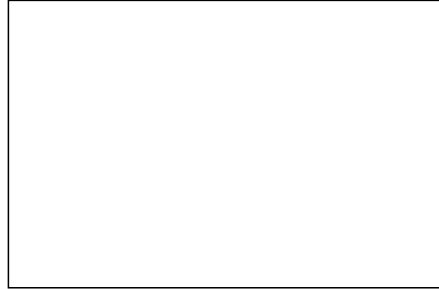
Créature : gobelin et guerrier **C**

La Cohorte gobeline ne peut pas attaquer à moins que vous n'ayez lancé un sort de créature ce tour-ci.

2/2

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

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

Incinérateur gemmepeume {2}{R}



Créature : gobelin **U**

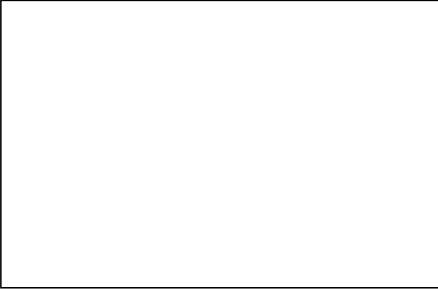
Recyclage {1}{R} {{1}{R}}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

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

Ib Mic?ur, tacticien gobelin {3}{R}



Créature légendaire : gobelin et conseiller **R**

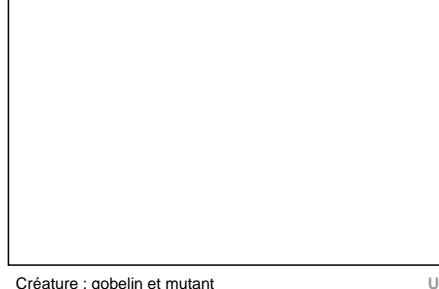
À chaque fois qu'un autre gobelin que vous contrôlez devient bloqué, sacrifiez-le. Si vous faites ainsi, il inflige 4 blessures à chaque créature qui le bloque.

Sacrifiez deux montagnes : Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocateur vagueflamme {2}{R}



Créature : gobelin et mutant **U**

{7}{R} : L'Invocateur vagueflamme inflige 5 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanceur de goudron

{3}{R}

Créature : goblin et shaman

U

{T}, sacrifiez un goblin : Le Lanceur de goudron inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal de guerre mogg

{1}{R}

Créature : goblin et guerrier

C

Écho {1}{R} (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)

Quand le Maréchal de guerre mogg arrive sur le champ de bataille ou meurt, créez un jeton de créature 1/1 rouge Goblin.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lugeur goblin

{R}

Créature : goblin

C

Sacrifiez un goblin : La créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal de guerre mogg

{1}{R}

Créature : goblin et guerrier

C

Écho {1}{R} (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)

Quand le Maréchal de guerre mogg arrive sur le champ de bataille ou meurt, créez un jeton de créature 1/1 rouge Goblin.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal-feu skirkien

{3}{R}{R}

Créature : goblin

R

Protection contre le rouge

Engagez cinq gobelins dégagés que vous contrôlez : Le Maréchal-feu skirkien inflige 10 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneur goblin

{3}{R}

Créature : goblin

U

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

Quand le Meneur goblin arrive sur le champ de bataille, 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 dans l'ordre de votre choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Matrone gobeline

{2}{R}

Créature : goblin

U

Quand la Matrone gobeline arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de goblin, révéléz cette carte, la mettre dans votre main et mélanger ensuite votre bibliothèque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mogg fanatique

{R}

Créature : goblin

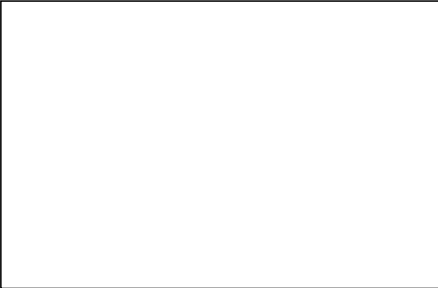
U

Sacrifiez le Mogg fanatique : Il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porteur de torche de Baugebouton {2}{R}

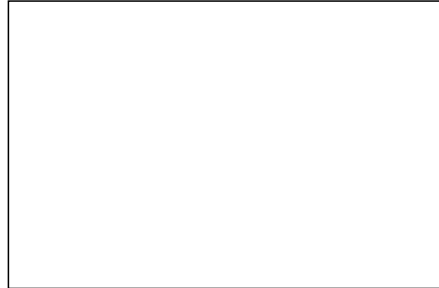


Créature : goblin et guerrier C
Quand le Porteur de torche de Baugebouton meurt, il inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

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

Porteur de torche de Baugebouton {2}{R}




Créature : goblin et guerrier C
Quand le Porteur de torche de Baugebouton meurt, il inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sergent instructeur skirkien {1}{R}



Créature : goblin U
À chaque fois que le Sergent instructeur skirkien ou un autre goblin meurt, vous pouvez payer {2}{R}. Si vous faites ainsi, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de goblin, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez-la dans votre cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sergent instructeur skirkien

{1}{R}

Créature : goblin

U

À chaque fois que le Sergent instructeur skirkien ou un autre goblin meurt, vous pouvez payer {2}{R}. Si vous faites ainsi, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de goblin, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez-la dans votre cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expectoration tellurique

{1}{R}

Rituel

C

L'Expectoration tellurique inflige à la créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre de montagnes que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane skirkien

{1}{R}{R}

Créature : goblin et shaman

C

Le Shamane skirkien ne peut pas être bloqué excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures rouges.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne oubliée

Terrain

C

La Caverne oubliée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R}.

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

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

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 goblin ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu de goudron

{R}



Éphémère tribal : goblin

C

Le Feu de goudron inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu de goudron

{R}

Éphémère tribal : goblin

C

Le Feu de goudron inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manigances boggartes

{2}{R}

Enchantement tribal : goblin

U

À chaque fois qu'un autre goblin que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez faire que les Manigances boggartes infligent 1 blessure à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu de goudron

{R}

Éphémère tribal : goblin

C

Le Feu de goudron inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manigances boggartes

{2}{R}

Enchantement tribal : goblin

U

À chaque fois qu'un autre goblin que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez faire que les Manigances boggartes infligent 1 blessure à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

