

Cliqueur rampant

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

Créature : insecte

R

Célérité

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

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cliqueur rampant

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

Créature : insecte

R

Célérité

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

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cliqueur rampant

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

Créature : insecte

R

Célérité

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

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cliqueur rampant

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

Créature : insecte

R

Célérité

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

3/3

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

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

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

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

Franc-tireur gobelin

{2}{R}

Créature : gobelin

R

Le Franc-tireur gobelin ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

À chaque fois qu'une créature meurt, dégagez le Franc-tireur gobelin.

{T} : Le Franc-tireur gobelin inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Franc-tireur gobelin

{2}{R}

Créature : gobelin

R

Le Franc-tireur gobelin ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

À chaque fois qu'une créature meurt, dégagez le Franc-tireur gobelin.

{T} : Le Franc-tireur gobelin inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Franc-tireur gobelin

{2}{R}

Créature : gobelin

R

Le Franc-tireur gobelin ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

À chaque fois qu'une créature meurt, dégagez le Franc-tireur gobelin.

{T} : Le Franc-tireur gobelin inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Franc-tireur gobelin

{2}{R}

Créature : gobelin

R

Le Franc-tireur gobelin ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

À chaque fois qu'une créature meurt, dégagez le Franc-tireur gobelin.

{T} : Le Franc-tireur gobelin inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire goblin

{R}

Créature : goblin et shaman

C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire goblin

{R}

Créature : goblin et shaman

C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire goblin

{R}

Créature : goblin et shaman

C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaire goblin

{R}

Créature : goblin et shaman

C

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

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

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

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

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

Patron des akki

{4}{R}{R}

Créature légendaire : esprit

R

Offrande de goblin (Vous pouvez jouer cette carte à tout moment où vous pourriez jouer un éphémère en sacrifiant un goblin et en payant la différence de coût de mana entre cette carte et le goblin sacrifié. Le coût de mana inclut la couleur.)

À chaque fois que le Patron des Akki attaque, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patron des akki

{4}{R}{R}

Créature légendaire : esprit

R

Offrande de goblin (Vous pouvez jouer cette carte à tout moment où vous pourriez jouer un éphémère en sacrifiant un goblin et en payant la différence de coût de mana entre cette carte et le goblin sacrifié. Le coût de mana inclut la couleur.)

À chaque fois que le Patron des Akki attaque, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patron des akki

{4}{R}{R}

Créature légendaire : esprit

R

Offrande de goblin (Vous pouvez jouer cette carte à tout moment où vous pourriez jouer un éphémère en sacrifiant un goblin et en payant la différence de coût de mana entre cette carte et le goblin sacrifié. Le coût de mana inclut la couleur.)

À chaque fois que le Patron des Akki attaque, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patron des akki

{4}{R}{R}

Créature légendaire : esprit

R

Offrande de goblin (Vous pouvez jouer cette carte à tout moment où vous pourriez jouer un éphémère en sacrifiant un goblin et en payant la différence de coût de mana entre cette carte et le goblin sacrifié. Le coût de mana inclut la couleur.)

À chaque fois que le Patron des Akki attaque, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

5/5

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

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

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

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

Vigie goblin

{1}{R}

Créature : goblin

C

{T}, sacrifiez un goblin : Les créatures goblin gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigie goblin

{1}{R}

Créature : goblin

C

{T}, sacrifiez un goblin : Les créatures goblin gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigie goblin

{1}{R}

Créature : goblin

C

{T}, sacrifiez un goblin : Les créatures goblin gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigie goblin

{1}{R}

Créature : goblin

C

{T}, sacrifiez un goblin : Les créatures goblin gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/2

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Gobelin à torche de guerre

{R}



Créature : goblin et guerrier

C

{R}, sacrifiez le Gobelin à torche de guerre : Il inflige 2 blessures à une créature bloqueuse ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin à torche de guerre

{R}



Créature : goblin et guerrier

C

{R}, sacrifiez le Gobelin à torche de guerre : Il inflige 2 blessures à une créature bloqueuse ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin à torche de guerre

{R}



Créature : goblin et guerrier

C

{R}, sacrifiez le Gobelin à torche de guerre : Il inflige 2 blessures à une créature bloqueuse ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin à torche de guerre

{R}



Créature : goblin et guerrier

C

{R}, sacrifiez le Gobelin à torche de guerre : Il inflige 2 blessures à une créature bloqueuse ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardinier goblin

{3}{R}

Créature : goblin

C

Quand le Jardinier goblin meurt, détruisez le terrain ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardinier goblin

{3}{R}

Créature : goblin

C

Quand le Jardinier goblin meurt, détruisez le terrain ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardinier goblin

{3}{R}

Créature : goblin

C

Quand le Jardinier goblin meurt, détruisez le terrain ciblé.

2/1

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

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

Prospecteur skirkien

{R}

Créature : goblin

C

Sacrifiez un goblin : Ajoutez {R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pure inconscience

{R}

Rituel

C

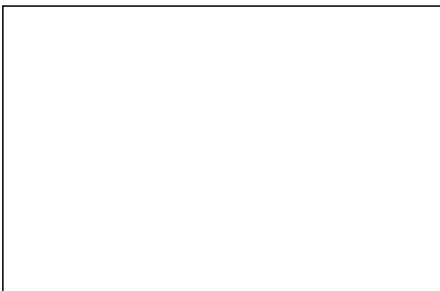
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.
La Pure inconscience inflige 4 blessures à n'importe quelle
cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pure inconscience

{R}



Rituel

C

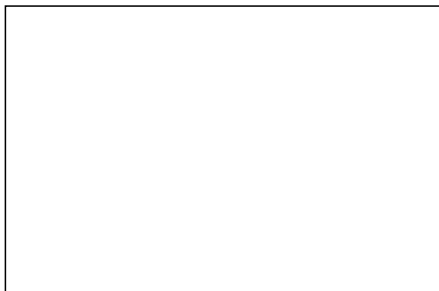
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.

La Pure inconscience inflige 4 blessures à n'importe quelle
cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pure inconscience

{R}



Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.

La Pure inconscience inflige 4 blessures à n'importe quelle
cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pure inconscience

{R}



Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature.

La Pure inconscience inflige 4 blessures à n'importe quelle
cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast