

**Avaleur de sensations**

{1}{R}{R}



Créature : goblin et shaman

R

Parenté ? Au début de votre entretien, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. Si elle partage un type de créature avec l'Avaleur de sensations, vous pouvez la révéler. Si vous faites ainsi, chaque joueur se défausse de sa main et pioche ensuite quatre cartes.

2/2

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

**Bricoleur goblin**

{1}{R}



Créature : goblin et artificier

C

{R}, (T) : Détruisez un artefact ciblé. Cet artefact inflige un nombre de blessures égal à sa valeur de mana au Bricoleur goblin.

1/2

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

**Chevaucheur infernal** {2}{R}{R}



Créature : diable R

Célérité

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, le Chevaucheur infernal inflige 1 blessure au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.

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

**Cohorte de Baugehutin** {1}{R}



Créature : goblin et guerrier C

Célérité

La Cohorte de Baugehutin gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une autre créature rouge.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Destructeur de ruines goblin** {2}{R}



Créature : goblin et shaman U

Kick {R} (Vous pouvez payer {R} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Célérité

Quand le Destructeur de ruines goblin arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, détruisez un terrain non-base ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Dresseur de crachefeu** {1}{R}



Créature : goblin U

Le Dresseur de crachefeu ne peut pas bloquer les créatures avec une force supérieure à la force du Dresseur de crachefeu.

{R} : Le Dresseur de crachefeu gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Général goblin** {1}{R}{R}



Créature : goblin et guerrier U

Quand le Général goblin attaque, les créatures goblin que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Franc-tireur goblin** {2}{R}



Créature : goblin R

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

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

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Goblin enragé** {R}



Créature : goblin et berserker C

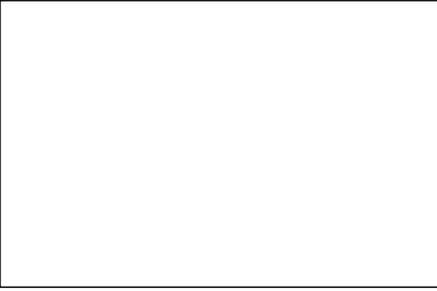
Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin hystérique

{R}



Créature : gobelin et berserker

U

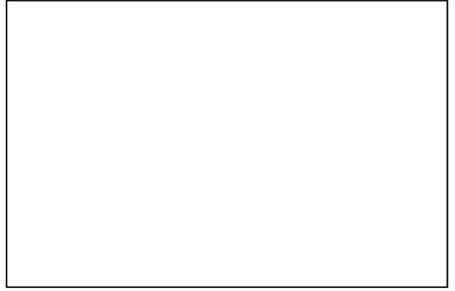
À chaque fois que le Gobelin hystérique attaque, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, la créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instigateur de terrier

{R}{R}



Créature : gobelin et berserker

M

Double initiative

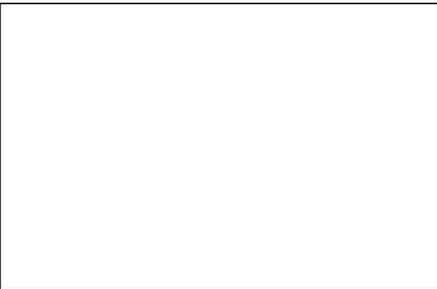
À chaque fois que l'Instigateur de terrier inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature Gobelin de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinérateur gemmepaume

{2}{R}



Créature : gobelin

U

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

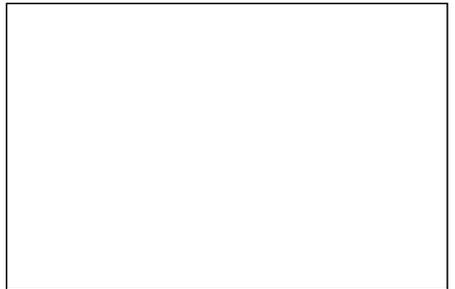
Quand vous recyclez l'Incinérateur gemmepaume, vous pouvez faire qu'il inflige X blessures à une créature ciblée, X étant le nombre de gobelins sur le champ de bataille.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueur de trompe briseguerre

{R}



Créature : gobelin

U

Mue {X}{X}{R}

Quand le Joueur de trompe briseguerre est retourné face visible, créez X jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kiki-Jiki, brise-miroir

{2}{R}{R}{R}

Créature légendaire : goblin et shaman

M

Célérité

{T} : Créez un jeton qui est une copie d'une créature non-légendaire ciblée que vous contrôlez, excepté qu'il a la célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Larbin goblin

{R}

Créature : goblin

U

À chaque fois que le Larbin goblin inflige des blessures à un joueur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de permanent Gobelin depuis votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krenko le catin

{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

Légat kyrène

{1}{R}

Créature : goblin

U

Si un adversaire contrôle une plaine et que vous contrôlez une montagne, vous pouvez lancer ce sort sans payer son coût de mana.

Célérité

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loyaliste de la Légion

{R}

Créature : goblin et soldat

R

Célérité

À chaque fois que le Loyaliste de la Légion et au moins deux autres créatures attaquent, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative et les piétinent jusqu'à la fin du tour et elles ne peuvent pas être bloquées par des jetons de créature ce tour-ci.

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 Gobelin.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de la lune

{2}{R}

Créature : humain et sorcier

R

Les terrains non-base sont des montagnes.

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, révéler cette carte, la mettre dans votre main et mélanger ensuite votre bibliothèque.

1/1

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

Moggs bas-de-plafond

{1}{R}

Créature : goblin

C

Les Moggs bas-de-plafond ne peuvent pas attaquer ou bloquer seuls.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor marquesang

{1}{R}

Créature : goblin et guerrier

U

Les créatures rouges que vous contrôlez ont l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pelleteur goblin

{1}{R}

Créature : goblin et guerrier

R

Protection contre le bleu

À chaque fois que le Pelleteur goblin attaque, il gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre goblin qui attaque.

1/2

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

**Roi des gobelins** {1}{R}{R}



Créature : goblin 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

**Recruteur goblin** {1}{R}



Créature : goblin U  
 Quand le recruteur goblin arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque un nombre quelconque de cartes de goblin et révélez ces cartes. Mélangez votre bibliothèque, puis mettez-les au-dessus dans l'ordre de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Sbire goblin** {3}{R}



Créature : goblin et mutant R  
 Le Sbire goblin ne peut attaquer que si vous contrôlez plus de créatures que le joueur défenseur.  
 Le Sbire goblin ne peut bloquer que si vous contrôlez plus de créatures que le joueur attaquant.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trublion de guerre goblin

{R}{R}

Créature : goblin et guerrier

U

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urabrask le Secret

{3}{R}{R}

Créature légendaire : phyrexian et praetor

M

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagées.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tuktuk l'Explorateur

{2}{R}

Créature légendaire : goblin

R

Célérité

Quand Tuktuk l'Explorateur meurt, créez Tuktuk le Réparé, un jeton de créature-artefact légendaire 5/5 incolore Goblin et Golem.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vendeur d'armes

{2}{R}

Créature : goblin et gremlin

U

{1}{R}, sacrifiez un goblin : Le Vendeur d'armes inflige 4 blessures à une créature ciblée.

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

~Sorcier goblin

{2}{R}{R}

Créature : goblin et sorcier

R

{T} : Vous pouvez mettre une carte de permanent goblin depuis votre main sur le champ de bataille.  
{R} : Un goblin ciblé acquiert la protection contre le blanc jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Flotte gobeline

{2}{R}

Créature : goblin

R

Traversée des îles

Au début de chaque combat, à moins que vous ne payiez {R}, à chaque fois que la Flotte gobeline bloque ou devient bloquée par une créature ce combat, cette crature acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte de trahison

{2}{R}

Rituel

C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu

{X}{R}

Rituel

U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.  
La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair à dragon

{1}{R}

Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brûler au pilori

{2}{R}{R}{R}

Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, engagez n'importe quel nombre de créatures dégagées que vous contrôlez.  
Brûler au pilori inflige un nombre de blessures égal à trois fois le nombre de créatures engagées de cette manière à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Krenko

{1}{R}

Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désintégration

{X}{R}

Rituel

P

La Désintégration inflige X blessures à n'importe quelle cible. Si c'est une créature, elle ne peut pas être régénérée ce tour-ci, et si elle devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reforger l'âme

{3}{R}{R}

Rituel

R

Chaque joueur se défausse de sa main, puis pioche sept cartes.

Miracle {1}{R} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

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

Roue du destin

Rituel

R

Suspension 4 ? {1}{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {1}{R} et exilez-la avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)  
Chaque joueur se défausse de sa main, puis pioche sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruine

{3}{R}

Rituel

R

Détruisez tous les terrains non-base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes

Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Rougesoleil

{X}{R}

Rituel

R

Le Zénith de Rougesoleil inflige X blessures à n'importe quelle cible. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir, exilez-la à la place. Mélangez le Zénith de Rougesoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

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



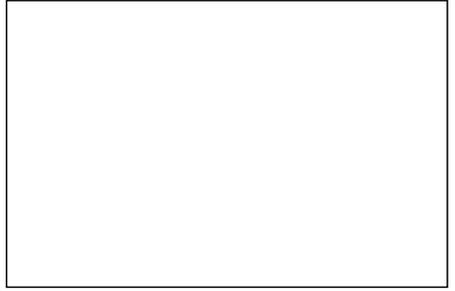
Terrain de base : montagne

**C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



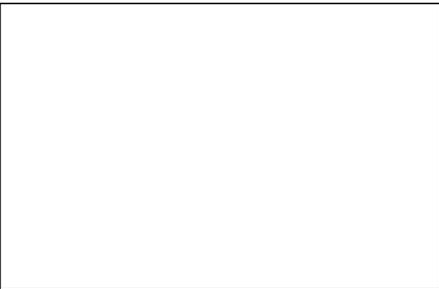
Terrain de base : montagne

**C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



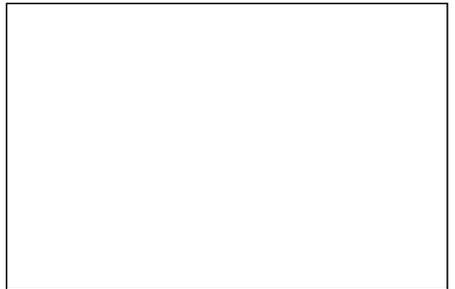
Terrain de base : montagne

**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  
{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

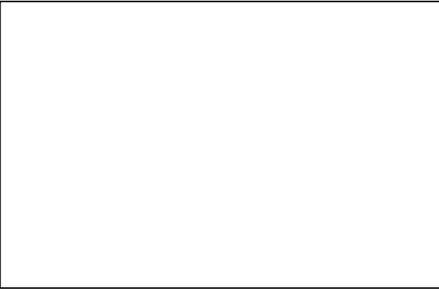


Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

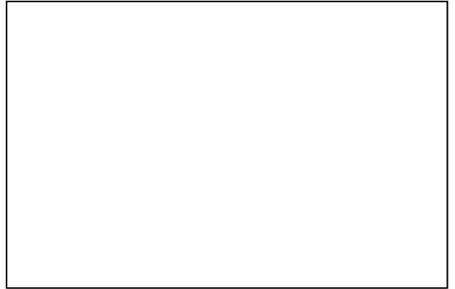


Terrain de base : montagne  
{R}

**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

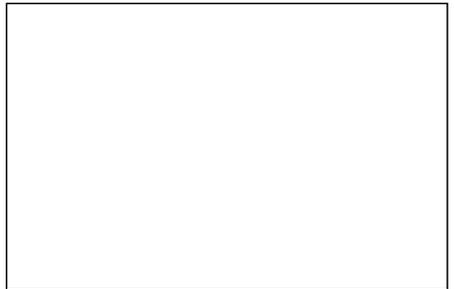


Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

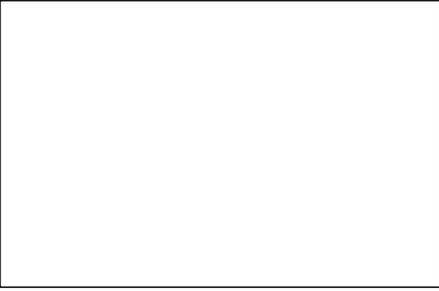


Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

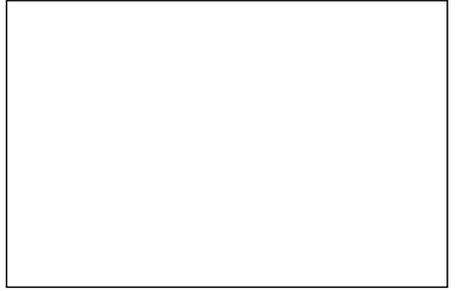


Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

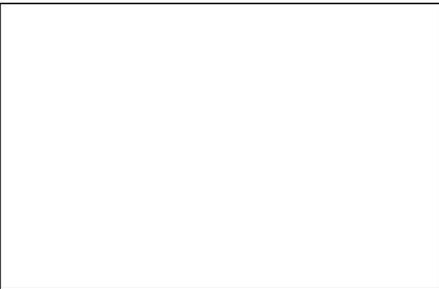


Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

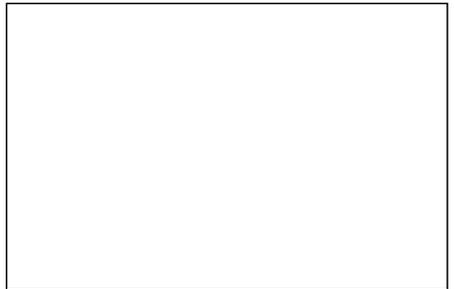


Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

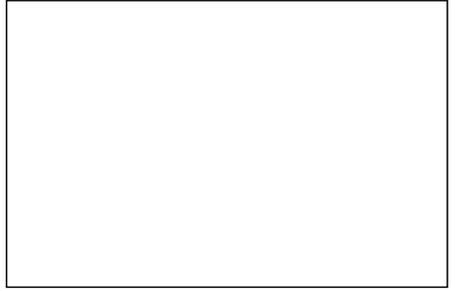


Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

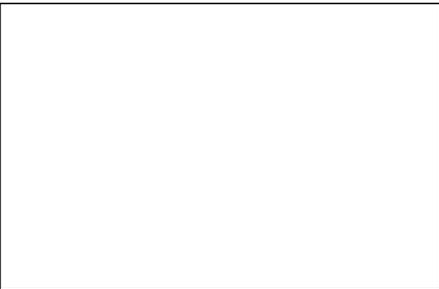


Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

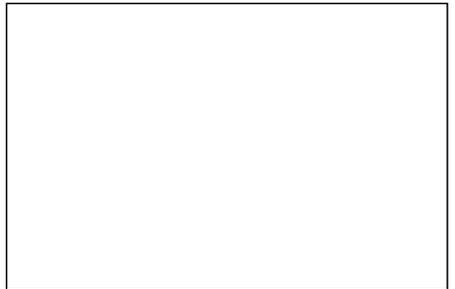


Terrain de base : montagne  
{R}

**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

Bannière de Konda

{2}



Artefact légendaire : équipement

R

La Bannière de Konda ne peut être attachée qu'à une créature légendaire.

Les créatures qui partagent une couleur avec la créature équipée gagnent +1/+1.

Les créatures qui partagent un type de créature avec la créature équipée gagnent +1/+1.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valakut, la cime en fusion



Terrain

R

Valakut, la cime en fusion arrive sur le champ de bataille engagée.

À chaque fois qu'une montagne arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si vous contrôlez au moins cinq autres montagnes, vous pouvez faire que Valakut, la cime en fusion inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élixir de mille ans

{3}



Artefact

R

Vous pouvez activer les capacités des créatures que vous contrôlez comme si ces créatures avaient la célérité.

{1}, {T} : Dégagez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaille de rubis

{2}

Artefact

R

Les sorts rouges que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rotefeu goblin

{4}

Artefact

R

{3}, {T} : Révélez une à une les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz une carte de terrain. Le Rotefeu goblin inflige un nombre de blessures égal au nombre de cartes non-terrain ainsi révélées à n'importe quelle cible. Si la carte de terrain ainsi révélée était une montagne, le Rotefeu goblin inflige le double de blessures à la place. Mettez les cartes ainsi révélées au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne

{1}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/-1.  
À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.  
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dynacharge

{R}

Éphémère

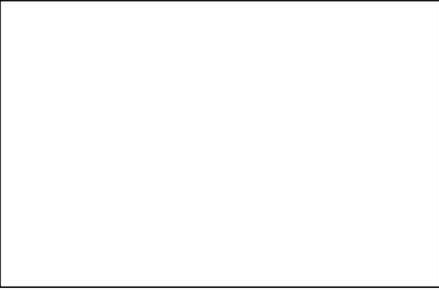
C

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.  
Surcharge {2}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

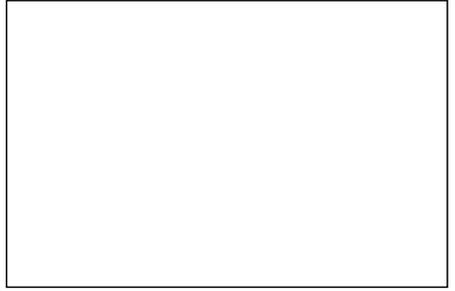
C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de Clairepierre

{R}



Éphémère

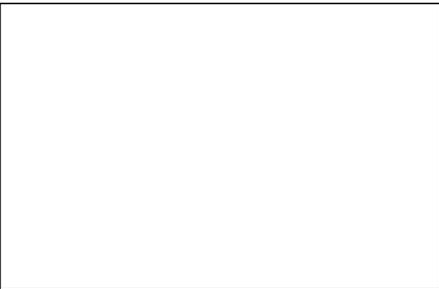
C

Ajoutez {R} pour chaque goblin sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liquation

{R}



Éphémère

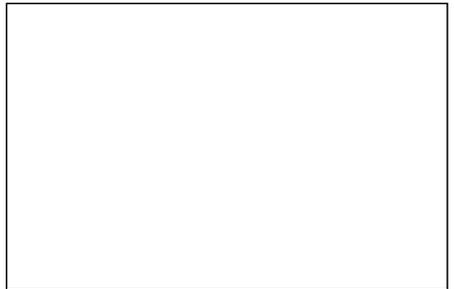
C

Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve élémentaire rouge

{R}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?  
? Contrecarrez un sort bleu ciblé.  
? Détruisez un permanent bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animosité partagée

{2}{R}



Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, elle gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre créature attaquante qui partage un type de créature avec elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prix de la gloire

{2}{R}



Enchantement

U

À chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour du mana, si ce n'est pas le tour de ce joueur, détruisez ce terrain.

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

Strangulation

{3}{R}



Enchantement

R

Vos adversaires ne peuvent pas chercher dans les bibliothèques.  
Si un adversaire devait commencer un tour supplémentaire, ce joueur passe ce tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

