


Chef de clan gobelin {1}{R}{R}



Créature : gobelin 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

Gobelin chasse-gloire {R}



Créature : gobelin et guerrier U

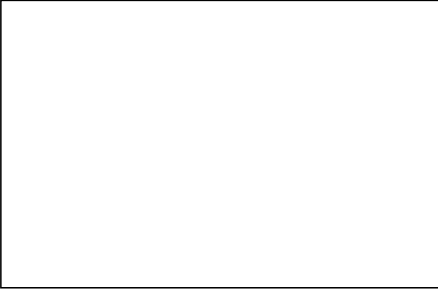
Réputation 1 (Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, si elle n'est pas réputée, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient réputée.)

Tant que le Gobelin chasse-gloire est réputé, il a la menace. (Il ne peut pas être bloquée exceptée par deux créatures ou plus.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de clan gobelin {1}{R}{R}



Créature : gobelin R

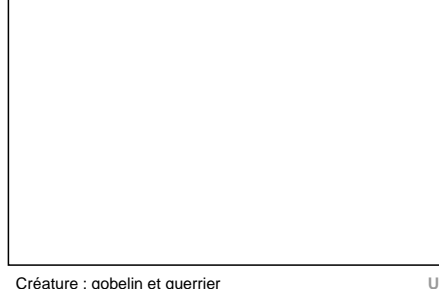
Célérité

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin chasse-gloire {R}



Créature : gobelin et guerrier U

Réputation 1 (Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, si elle n'est pas réputée, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient réputée.)

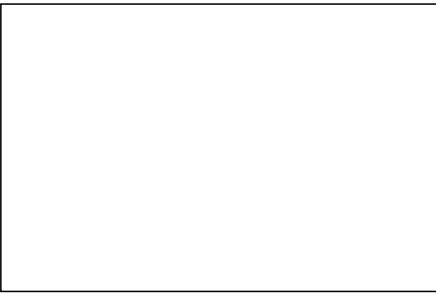
Tant que le Gobelin chasse-gloire est réputé, il a la menace. (Il ne peut pas être bloquée exceptée par deux créatures ou plus.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin chasse-gloire

{R}



Créature : gobelin et guerrier

U

Réputation 1 (Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, si elle n'est pas réputée, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient réputée.)

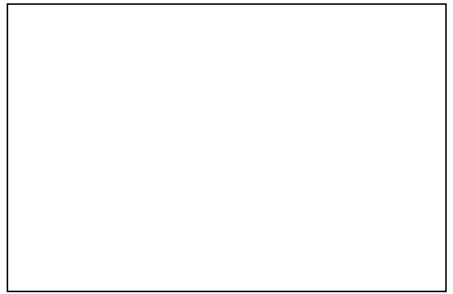
Tant que le Gobelin chasse-gloire est réputé, il a la menace. (Il ne peut pas être bloquée exceptée par deux créatures ou plus.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin hystérique

{R}



Créature : gobelin et berserker

U

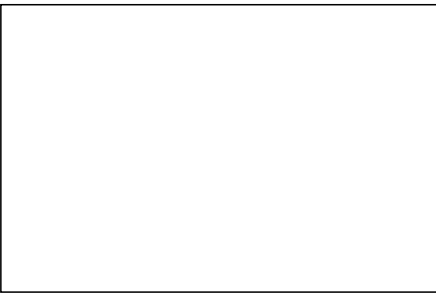
À chaque fois que cette créature attaque, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin chasse-gloire

{R}



Créature : gobelin et guerrier

U

Réputation 1 (Quand cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, si elle n'est pas réputée, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient réputée.)

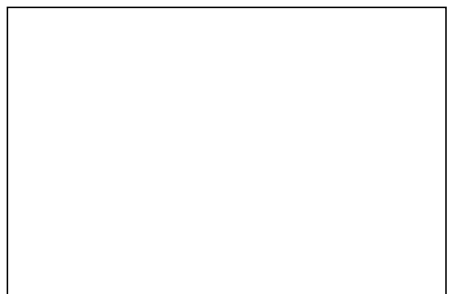
Tant que le Gobelin chasse-gloire est réputé, il a la menace. (Il ne peut pas être bloquée exceptée par deux créatures ou plus.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin hystérique

{R}



Créature : gobelin et berserker


U

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin sanguinaire {R}




Créature : goblin et berserker C

Le Gobelin sanguinaire ne peut pas attaquer à moins qu'un adversaire n'ait subi des blessures ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin sanguinaire {R}




Créature : goblin et berserker C

Le Gobelin sanguinaire ne peut pas attaquer à moins qu'un adversaire n'ait subi des blessures ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin sanguinaire {R}




Créature : goblin et berserker C

Le Gobelin sanguinaire ne peut pas attaquer à moins qu'un adversaire n'ait subi des blessures ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin sanguinaire {R}



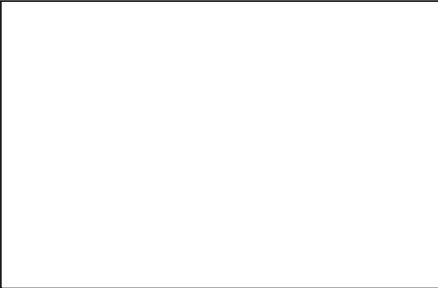
Créature : goblin et berserker C

Le Gobelin sanguinaire ne peut pas attaquer à moins qu'un adversaire n'ait subi des blessures ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide goblin {R}



Créature : goblin et éclairéur **R**

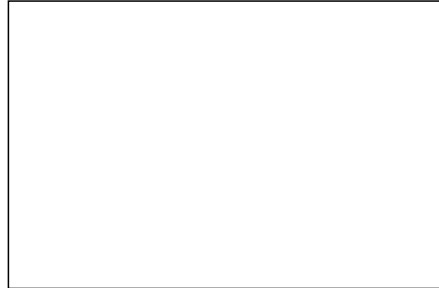
Célérité

À chaque fois que le Guide goblin attaque, le joueur défenseur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, ce joueur la met dans sa main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



Créature légendaire : goblin et conseiller **R**


À chaque fois qu'un autre goblin 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 Goblin.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide goblin {R}



Créature : goblin et éclairéur **R**

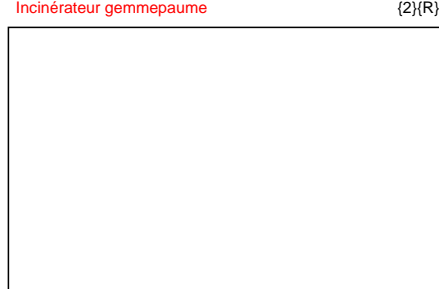
Célérité

À chaque fois que le Guide goblin attaque, le joueur défenseur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, ce joueur la met dans sa main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinérateur gemmepaume {2}{R}



Créature : goblin **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

Incinérateur gemmepaume

{2}{R}

Créature : goblin

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

Instigateur de terrier

{R}{R}

Créature : goblin 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

Instigateur de moqueries

{1}{R}

Créature : goblin et gredin

R

Mue {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)

Quand l'Instigateur de moqueries est retourné face visible, si c'est votre tour, acquérez le contrôle d'une autre créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagerz cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instigateur de terrier

{R}{R}

Créature : goblin 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

Instigateur de terrier {R}{R}



Créature : goblin 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

Joueur de trompe brisequerre {R}



Créature : goblin **U**

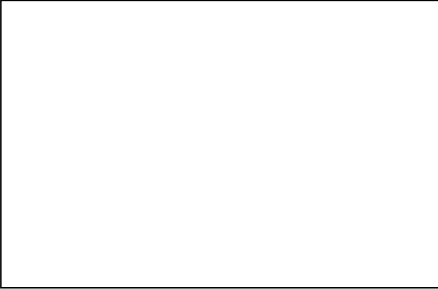
Mue {X}{X}{R}

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instigateur de terrier {R}{R}



Créature : goblin et berserker **M**

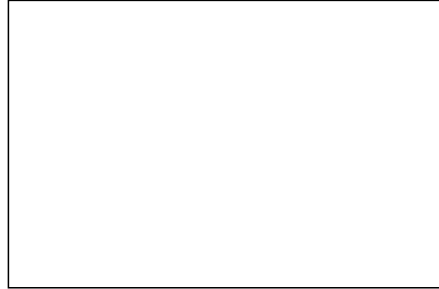
Double initiative

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

Joueur de trompe brisequerre {R}



Créature : goblin **U**


Mue {X}{X}{R}

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

1/1

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

Meneur goblin {3}{R}



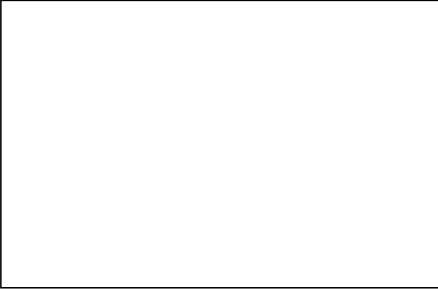
Créature : goblin **U**

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

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

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

Recruteur goblin {1}{R}



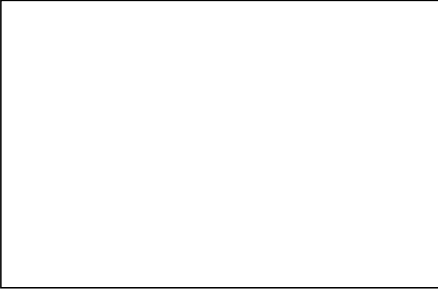
Créature : goblin U

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

Recruteur goblin {1}{R}



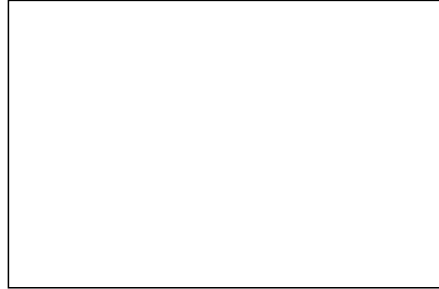
Créature : goblin U

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

Sentinelle mogg {R}




Créature : goblin et guerrier R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, la Sentinelle mogg gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle mogg {R}




Créature : goblin et guerrier **R**

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, la Sentinelle mogg gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

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, 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

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

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

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

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

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

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

Quête du Seigneur des gobelins

{R}

Enchantement

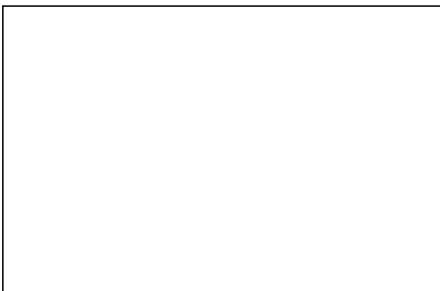
U

À chaque fois qu'un goblin arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête du Seigneur des gobelins. Tant que la Quête du Seigneur des gobelins a au moins cinq marqueurs « quête » sur elle, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérillero goblin

{R}



Créature : goblin et guerrier

C

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

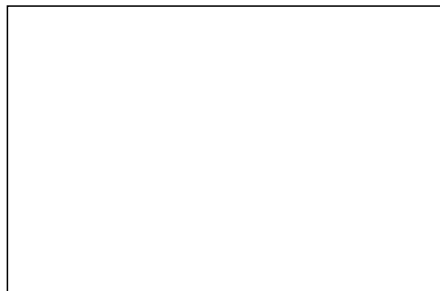
Quand le Guérillero goblin arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loyaliste de la Légion

{R}



Créature : goblin et soldat

R

Célérité

Bataillon ? 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 le piétinement 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

Loyaliste de la Légion

{R}



Créature : goblin et soldat

R

Célérité

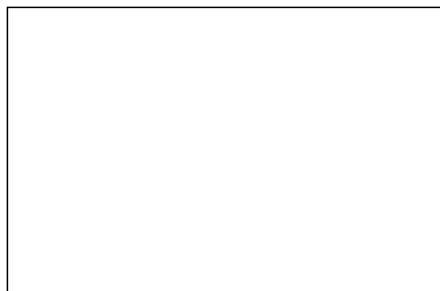
Bataillon ? À chaque fois que le Loyaliste de la Légion et au moins deux autres créatures attaquent, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative et le piétinement jusqu'à la fin du tour et elles ne peuvent pas être bloquées par des jetons de créature ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître plébéien goblin

{2}{R}



Créature : goblin et guerrier

R

Les autres créatures Gobelin que vous contrôlez attaquent à chaque tour si possible.

Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin avec la célérité.

À chaque fois que le Maître plébéien goblin attaque, il gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre goblin attaquant.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitre plébéien goblin

{2}{R}

Créature : goblin et guerrier

R

Les autres créatures Gobelin que vous contrôlez attaquent à chaque tour si possible.

Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin avec la célérité.

À chaque fois que le Maître plébéien goblin attaque, il gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre goblin attaquant.

2/2

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

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

Pyromancien goblin

{3}{R}

Créature : goblin et sorcier

R

Quand le Pyromancien goblin arrive sur le champ de bataille, toutes les créatures goblin gagnent +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

Au début de l'étape de fin, détruisez tous les gobelins.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roi des gobelins

{1}{R}{R}

Créature : goblin

R

Les autres créatures Gobelins 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

Shamane frustefeu

{2}{R}

Créature : goblin et shaman

U

Coup de sang ? {1}{R}, défaissez-vous du Shamane frustefeu : Une créature attaquante ciblée gagne +3/+1 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, si le Shamane frustefeu est dans votre cimetière, vous pouvez payer {3}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Shamane frustefeu dans votre main.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roi des gobelins

{1}{R}{R}

Créature : goblin

R

Les autres créatures Gobelins 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

Zo-Zu le châtieur

{1}{R}{R}

Créature légendaire : goblin et guerrier

R

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille, Zo-Zu le châtieur inflige 2 blessures au contrôleur de ce terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zo-Zu le châieur

{1}{R}{R}

Créature légendaire : goblin et guerrier

R

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille, Zo-Zu le châieur inflige 2 blessures au contrôleur de ce terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenade gobeline

{R}

Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un goblin.

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 goblin.

La Grenade gobeline inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast