

Annonciateur boggart
{2}{B}

Créature : goblin et shamanes
U

Quand l'Annonciateur boggart arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de goblin, la révéler, puis mélanger et mettre cette carte au-dessus.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciateur boggart
{2}{B}

Créature : goblin et shamanes
U

Quand l'Annonciateur boggart arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de goblin, la révéler, puis mélanger et mettre cette carte au-dessus.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciateur boggart
{2}{B}

Créature : goblin et shamanes
U

Quand l'Annonciateur boggart arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de goblin, la révéler, puis mélanger et mettre cette carte au-dessus.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteur aux phalanges
{B}

Créature : goblin et shamanes
R

À chaque fois qu'un goblin que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur l'Envoûteur aux phalanges.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteur aux phalanges

{B}

Créature : goblin et shamanes

R

À chaque fois qu'un goblin que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur l'Envoûteur aux phalanges.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foule de boggarts

{3}{B}

Créature : goblin et guerrier

R

Appui de goblin

À chaque fois qu'un goblin que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 noire Gobelin et Gredin.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteur aux phalanges

{B}

Créature : goblin et shamanes

R

À chaque fois qu'un goblin que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur l'Envoûteur aux phalanges.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foule de boggarts

{3}{B}

Créature : goblin et guerrier

R

Appui de goblin

À chaque fois qu'un goblin que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 noire Gobelin et Gredin.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mouchard de Tourtecouine
{1}{B}

Créature : goblin et gredin
U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révélez une carte de goblin de votre main ou payez {3}.
Peur

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mouchard de Tourtecouine
{1}{B}

Créature : goblin et gredin
U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révélez une carte de goblin de votre main ou payez {3}.
Peur

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mouchard de Tourtecouine
{1}{B}

Créature : goblin et gredin
U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révélez une carte de goblin de votre main ou payez {3}.
Peur

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

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

Dragon vorace

{3}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

Dévorement 1 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre de créatures de votre choix. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)

Quand le Dragon vorace arrive sur le champ de bataille, il inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au double du nombre de gobelins qu'il a dévoré.

4/4

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

Dragon vorace

{3}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

Dévorement 1 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre de créatures de votre choix. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)

Quand le Dragon vorace arrive sur le champ de bataille, il inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au double du nombre de gobelins qu'il a dévoré.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon vorace

{3}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

Dévorement 1 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre de créatures de votre choix. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)

Quand le Dragon vorace arrive sur le champ de bataille, il inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au double du nombre de gobelins qu'il a dévoré.

4/4

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

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

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

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

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

Moût, Tantine boggarte

{2}{B}{R}

Créature légendaire : goblin et shaman

R

Peur

Au début de votre entretien, vous pouvez renvoyer une carte de goblin ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moût, Tantine boggarte

{2}{B}{R}

Créature légendaire : goblin et shaman

R

Peur

Au début de votre entretien, vous pouvez renvoyer une carte de goblin ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance-chair

{3}{B}

Rituel tribal : goblin

U

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

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour. Le Lance-chair inflige 5 blessures au contrôleur de cette créature.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance-chair{3}{B}

Rituel tribal : goblinU

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un goblin.
Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour. Le Lance-chair inflige 5 blessures au contrôleur de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de naissance boggart{B}

Rituel tribal : goblinC

Renvoyez une carte de goblin ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de naissance boggart{B}

Rituel tribal : goblinC

Renvoyez une carte de goblin ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de naissance boggart{B}

Rituel tribal : goblinC

Renvoyez une carte de goblin ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de naissance boggart

{B}

Rituel tribal : goblin

C

Renvoyez une carte de goblin ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenade goblin

{R}

Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un goblin.
La Grenade goblin inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenade goblin

{R}

Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un goblin.
La Grenade goblin inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenade goblin

{R}

Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un goblin.
La Grenade goblin inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenade goblin

{R}

Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez un goblin.
La Grenade goblin inflige 5 blessures à n'importe quelle
cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



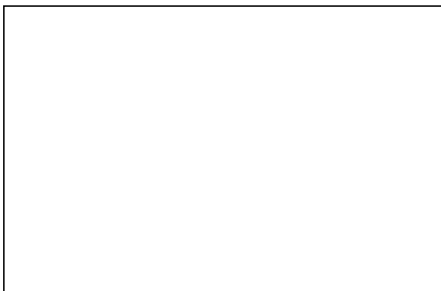
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



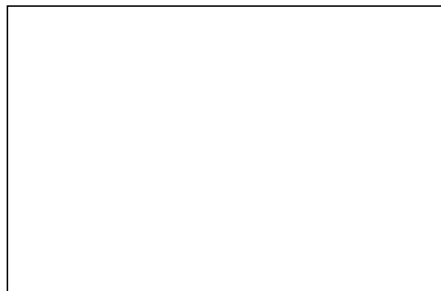
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masure de Tantine



Terrain

R

Au moment où la Masure de Tantine arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de gobelin de votre main. Si vous ne le faites pas, la Masure de Tantine arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masure de Tantine



Terrain

R

Au moment où la Masure de Tantine arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de gobelin de votre main. Si vous ne le faites pas, la Masure de Tantine arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masure de Tantine



Terrain

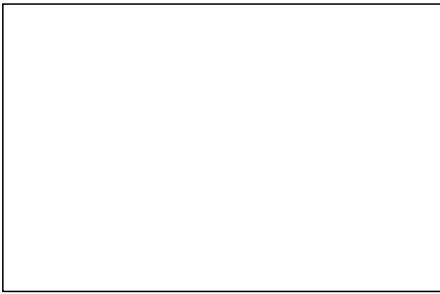
R

Au moment où la Masure de Tantine arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de gobelin de votre main. Si vous ne le faites pas, la Masure de Tantine arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masure de Tantine



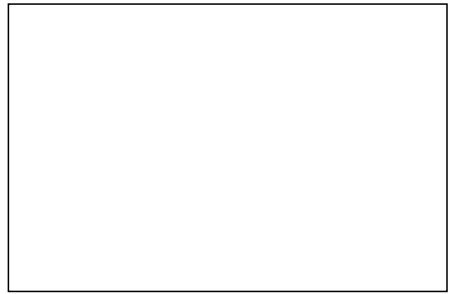
Terrain

R

Au moment où la Masure de Tantine arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de gobelin de votre main. Si vous ne le faites pas, la Masure de Tantine arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {B} ou {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



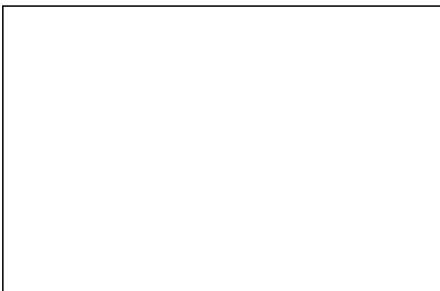
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



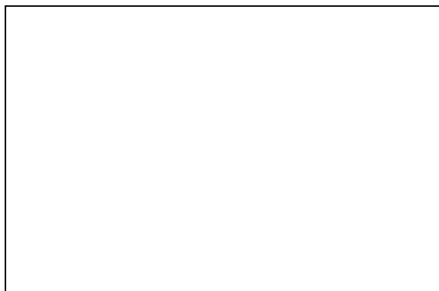
Terrain de base : montagne

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

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

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

Banneret de Lancegrenouille

{1}{B}

Créature : goblin et gremlin

C

Célérité

Les sorts de goblin et de gremlin que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/1

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

Banneret de Lancegrenouille

{1}{B}

Créature : goblin et gremlin

C

Célérité

Les sorts de goblin et de gremlin que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane déterministe

{1}{B}

Créature : goblin et shamanes

R

{3}{B}, sacrifiez un goblin : Créez deux jetons de créature 1/1 noire Gobelin et Gredin.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane déterministe

{1}{B}

Créature : goblin et shamanes

R

{3}{B}, sacrifiez un goblin : Créez deux jetons de créature 1/1 noire Gobelin et Gredin.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane déterministe

{1}{B}

Créature : goblin et shamanes

R

{3}{B}, sacrifiez un goblin : Créez deux jetons de créature 1/1 noire Gobelin et Gredin.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin 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 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

Vendeur d'armes

{2}{R}

Créature : goblin et gredin

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

Gobelin 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

Vendeur d'armes

{2}{R}

Créature : goblin et gredin

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

Vendeur d'armes

{2}{R}

Créature : goblin et gredin

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

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