

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

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

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

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

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

Envoûteur aux phalanges {B}



Créature : goblin et shaman **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 shaman 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

Folle tantine {2}{B}



Créature : goblin et shaman U

Les autres créatures Gobelin que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{T} : Régénérez un autre goblin ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteur aux phalanges {B}



Créature : goblin et shaman 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

Folle tantine {2}{B}



Créature : goblin et shaman U

Les autres créatures Gobelin que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{T} : Régénérez un autre goblin ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mouchard de Tantine {2}{B}



Créature : goblin et gremlin U

Le Mouchard de Tantine ne peut pas bloquer.
 Incursion {1}{B} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût d'incursion si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un goblin ou un gremlin.)
 À chaque fois qu'un goblin ou qu'un gremlin que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, si le Mouchard de Tantine est dans votre cimetière, vous pouvez renvoyer le Mouchard de Tantine dans votre main.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauteface {B}



Créature : goblin et guerrier C

{B}, sacrifiez un goblin : Le Sauteface gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauteface {B}



Créature : goblin et guerrier C

{B}, sacrifiez un goblin : Le Sauteface gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauteface {B}



Créature : goblin et guerrier C

{B}, sacrifiez un goblin : Le Sauteface gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauteface {B}



Créature : goblin et guerrier C

{B}, sacrifiez un goblin : Le Sauteface gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

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

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

Horde de boggarts {3}{R}



Créature : goblin U

Menace

La force et l'endurance de la Horde de boggarts sont chacune égale au nombre de permanents rouges que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horde de boggarts {3}{R}



Créature : goblin U

Menace

La force et l'endurance de la Horde de boggarts sont chacune égale au nombre de permanents rouges que vous contrôlez.

/

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

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

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

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

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

Déterminisme du terrier

{1}{B}

Rituel tribal : goblin

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature. Si un goblin est sacrifié de cette manière, ce joueur crée deux jetons de créature 1/1 noire Goblin et Gredin. Ces jetons acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterminisme du terrier

{1}{B}



Rituel tribal : goblin

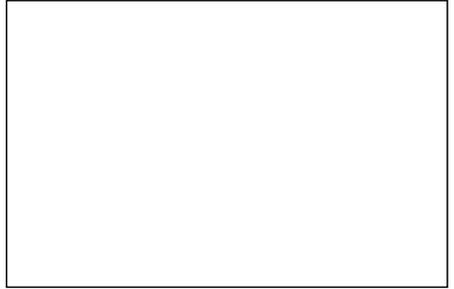
C

Un joueur ciblé sacrifie une créature. Si un goblin est sacrifié de cette manière, ce joueur crée deux jetons de créature 1/1 noire Gobelin et Gredin. Ces jetons acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de naissance boggart

{B}



Rituel tribal : goblin

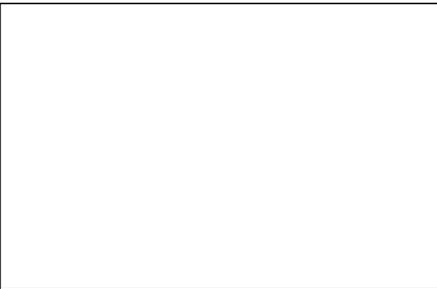
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance-chair

{3}{B}



Rituel tribal : goblin

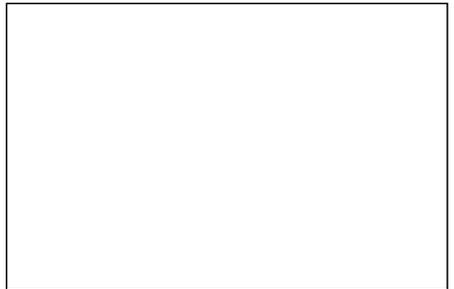
U

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de naissance boggart

{B}



Rituel tribal : goblin

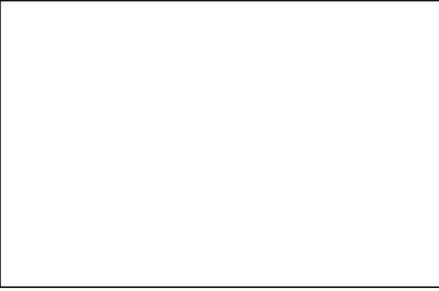
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de naissance boggart

{B}



Rituel tribal : goblin

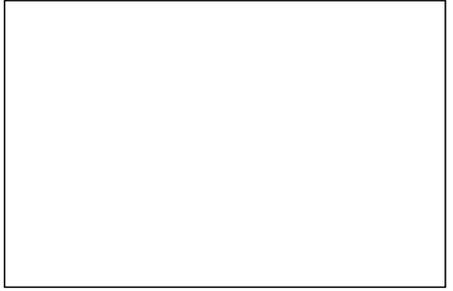
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe guerrière des gobelins

{R}



Rituel

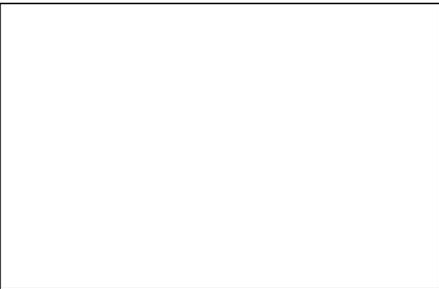
C

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

Rite de naissance boggart

{B}



Rituel tribal : goblin

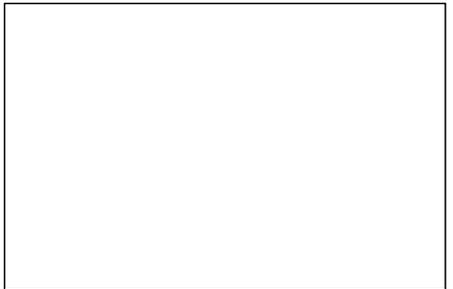
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Cavernes du Sacrifice



Terrain

C

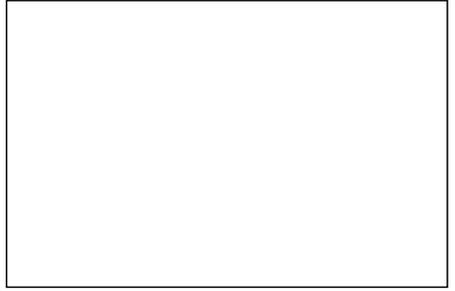
Les Cavernes du Sacrifice arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Cavernes du Sacrifice arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes du Sacrifice



Terrain

C

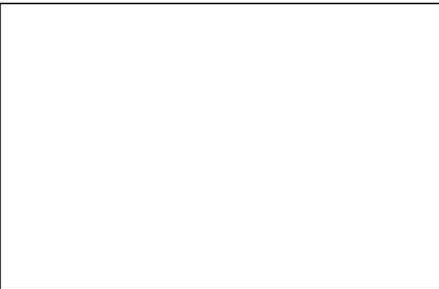
Les Cavernes du Sacrifice arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Cavernes du Sacrifice arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes du Sacrifice



Terrain

C

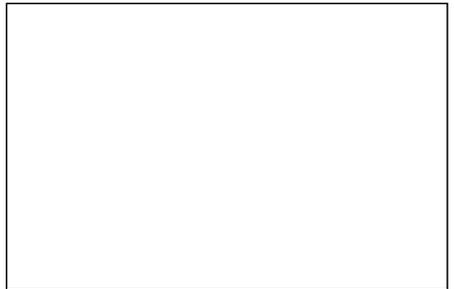
Les Cavernes du Sacrifice arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Cavernes du Sacrifice arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes du Sacrifice



Terrain

C

Les Cavernes du Sacrifice arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Cavernes du Sacrifice arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

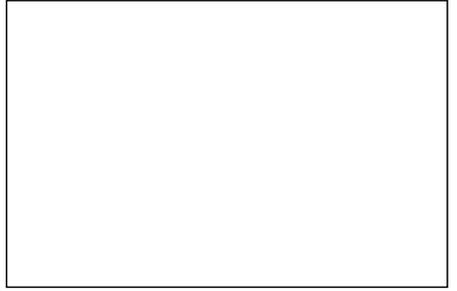


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

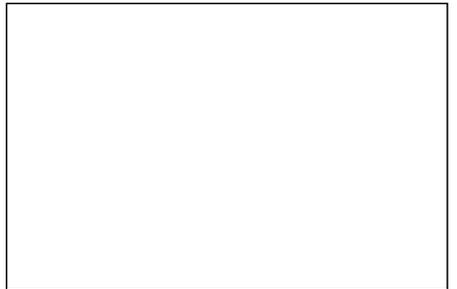


Terrain de base : montagne
{R}

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

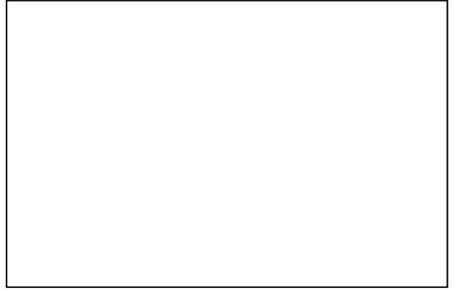
C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu de goudron

{R}



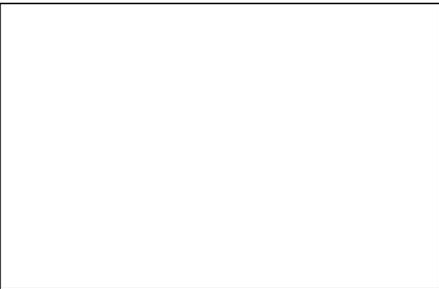
Éphémère tribal : goblin

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

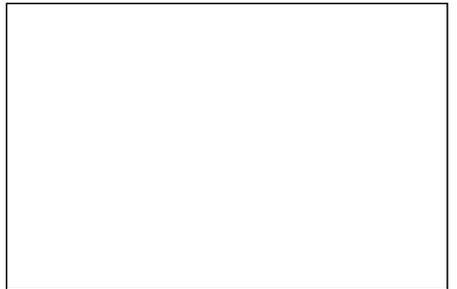
C

{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

Idéal déchu

{2}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée a le vol et « Sacrifiez une créature : Cette créature gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tour. » Quand l'Idéal déchu est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez l'Idéal déchu dans la main de son propriétaire.

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

Idéal déchu

{2}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée a le vol et « Sacrifiez une créature : Cette créature gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tour. » Quand l'Idéal déchu est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez l'Idéal déchu dans la main de son propriétaire.

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.

5/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouade de perce-oreilles

{3}{B}{B}

Créature : goblin et gremlin R

Incursion {2}{B} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût d'incursion si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un goblin ou un gremlin.)

Quand l'Escouade de perce-oreilles arrive sur le champ de bataille, si son coût d'incursion a été payé, cherchez trois cartes dans la bibliothèque de l'adversaire ciblé et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouade de perce-oreilles

{3}{B}{B}

Créature : goblin et gremlin R

Incursion {2}{B} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût d'incursion si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un goblin ou un gremlin.)

Quand l'Escouade de perce-oreilles arrive sur le champ de bataille, si son coût d'incursion a été payé, cherchez trois cartes dans la bibliothèque de l'adversaire ciblé et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boggart braillard

{3}{R}

Créature : goblin et shaman C

Les gobelins que vous contrôlez et les élémentaux que vous contrôlez ont la menace.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boggart braillard {3}{R}



Créature : goblin et shaman **C**
Les gobelins que vous contrôlez et les élémentaux que vous contrôlez ont la menace.

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

Boggart braillard {3}{R}

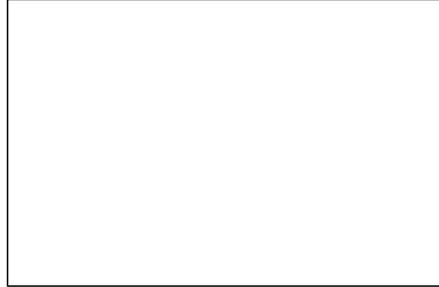


Créature : goblin et shaman **C**
Les gobelins que vous contrôlez et les élémentaux que vous contrôlez ont la menace.

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

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

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

Couverture de ténèbres

{1}{B}

Enchantement

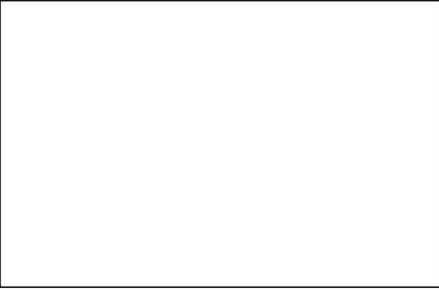
R

Au moment où la Couverture de ténèbres arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les créatures du type choisi acquièrent la peur. (Elles ne peuvent pas être bloquées excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couverture de ténèbres

{1}{B}



Enchantement

R

Au moment où la Couverture de ténèbres arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les créatures du type choisi acquièrent la peur. (Elles ne peuvent pas être bloquées excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast