

Bandit de Puelasoif

{3}{B}



Créature : goblin et gremlin

U

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 gremlin que vous contrôlez attaque et qu'il n'est pas bloqué, il gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret de Lancegrenouille

{1}{B}



Créature : goblin et gremlin

C

Célérité

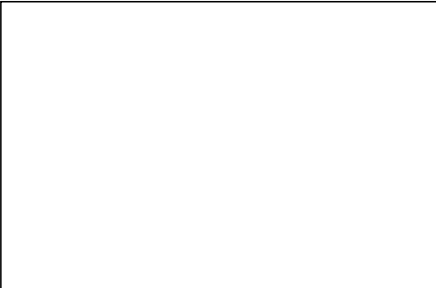
Les sorts de goblin et de gremlin que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

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

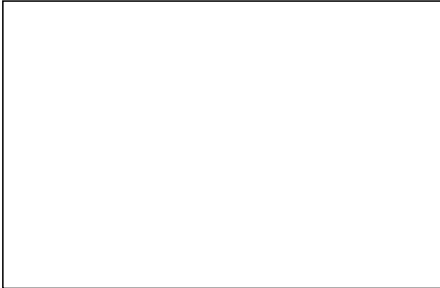
Célérité

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

Boggart piquant {B}

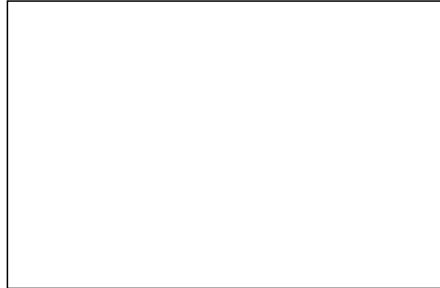


Créature : goblin et gremlin C  
Peur

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin fantomal {2}{B}




Créature : changeforme C  
Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)  
{1}{B} : Le Changelin fantomal gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boggart piquant {B}




Créature : goblin et gremlin C  
Peur

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin fantomal {2}{B}




Créature : changeforme C  
Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)  
{1}{B} : Le Changelin fantomal gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde noire d'Oona {1}{B}



Créature : peuple fée et gremlin U

Vol


Chaque autre créature Gremlin que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mouchard de Tantine {2}{B}



Créature : gobelin 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 gobelin ou un gremlin.)

À chaque fois qu'un gobelin 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

Garde noire d'Oona {1}{B}



Créature : peuple fée et gremlin U

Vol


Chaque autre créature Gremlin que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piqueur de la belladone {B}



Créature : peuple fée et gremlin C


Vol

Le Piqueur de la belladone ne peut pas bloquer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voltigeuse des marécages {3}{B}



Créature : peuple fée et gredin U

Vol


Quand la Voltigeuse des marécages arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 noire Gobelin et Gredin.

Sacrifiez un goblin : La Voltigeuse des marécages a une force et une endurance de base de 3/3 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Espionne perle de rosée {1}{U}{U}



Créature : peuple fée et gredin C

Flash


Vol

Quand l'Espionne perle de rosée arrive sur le champ de bataille, regardez la carte du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin pruinephalène {U}



Créature : changeforme C


Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

Engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Le Changelin bruinephalène acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Færie rossignol {3}{U}



Créature : peuple fée et gredin C

Vol

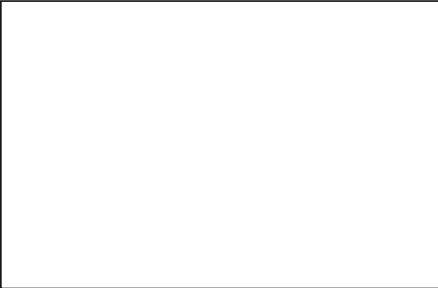
Incursion {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût d'incursion si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un peuple fée ou un gredin.)

Quand la Færie rossignol arrive sur le champ de bataille, si son coût d'incursion a été payé, piochez une carte.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faerie rossignol {3}{U}



Créature : peuple fée et gremlin **C**

Vol

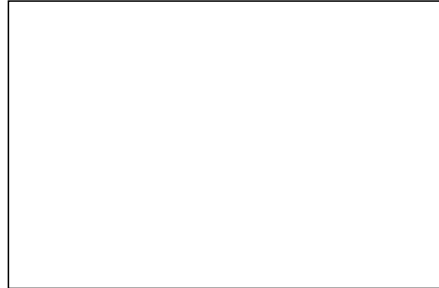
Incursion {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût d'incursion si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un peuple fée ou un gremlin.)

Quand la Faerie rossignol arrive sur le champ de bataille, si son coût d'incursion a été payé, piochez une carte.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harceleuse {2}{U}



Créature : peuple fée et gremlin **C**

Flash


Vol

Quand la Harceleuse arrive sur le champ de bataille, vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harceleuse {2}{U}



Créature : peuple fée et gremlin **C**

Flash


Vol

Quand la Harceleuse arrive sur le champ de bataille, vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vaurienne nagesoie {2}{U}



Créature : ondin et gremlin **C**

Quand la Vaurienne nagesoie arrive sur le champ de bataille, confrontez un adversaire. Si vous gagnez, mettez un marqueur +1/+1 sur la Vaurienne nagesoie. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avidité de l'entasseur

{3}{B}

Rituel

U

Vous perdez 2 points de vie et vous piochez deux cartes, puis vous confrontez un adversaire. Si vous gagnez, répétez ce processus. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vol de bouffe

{2}{B}{B}

Rituel tribal : gremlin

C

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 gremlin.)  
Un joueur ciblé perd 3 points de vie et vous gagnez 3 points de vie. Si le coût d'incursion de ce sort a été payé, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vol de bouffe

{2}{B}{B}

Rituel tribal : gremlin

C

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 gremlin.)  
Un joueur ciblé perd 3 points de vie et vous gagnez 3 points de vie. Si le coût d'incursion de ce sort a été payé, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cohue notoire

{3}{U}

Rituel tribal : gremlin

R

Incursion {5}{U} (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 gremlin.)  
Créez X jetons de créature 1/1 noire Peuple fée et Gremlin avec le vol, X étant le nombre de blessures infligées à vos adversaires ce tour-ci. Si le coût d'incursion de ce sort a été payé, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



île



Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

**C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

**C**

{U}

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  
{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

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

La cape et la dague

{2}



Artefact tribal : gremlin et équipement

U

La créature équipée gagne +2/+0 et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)  
À chaque fois qu'une créature Gremlin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher La cape et la dague.  
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inversion sans nom

{1}{B}

Éphémère tribal : changeforme

C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)  
Une créature ciblée gagne +3/-3 et perd tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussière poivrée

{B}

Éphémère tribal : peuple fée

C

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. Si vous contrôlez un peuple fée, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussière poivrée

{B}

Éphémère tribal : peuple fée

C

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. Si vous contrôlez un peuple fée, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile violet

{4}{B}

Éphémère tribal : peuple fée

C

Détruisez une créature non-noire ciblée. Créez un jeton de créature 1/1 noire Peuple fée et Gremlin avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile violet

{4}{B}

Éphémère tribal : peuple fée

C

Détruisez une créature non-noire ciblée. Créez un jeton de créature 1/1 noire Peuple fée et Gremlin avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fortune des voleurs

{2}{U}

Éphémère tribal : gremlin

U

Incursion {U} (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 gremlin.)

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effacement de l'égo

{2}{U}

Éphémère tribal : changeforme

U

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

Les créatures qu'un joueur ciblé contrôle gagnent -2/-0 et perdent tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fortune des voleurs

{2}{U}

Éphémère tribal : gremlin

U

Incursion {U} (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 gremlin.)

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruse du familier

{U}{U}

Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.  
Contrearez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Submersion dans le tourbillon

{1}{U}

Éphémère

C

Confrontez un adversaire et renvoyez ensuite une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Si vous gagnez, vous pouvez mettre cette créature au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruse du familier

{U}{U}

Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.  
Contrearez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bulle de protection

{3}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut pas être bloquée et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

