

Mimique métallique

{2}



Créature-artefact : changeforme

R

Au moment où le Mimique métallique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Le Mimique métallique a le type choisi en plus de ses autres types.

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique métallique

{2}



Créature-artefact : changeforme

R

Au moment où le Mimique métallique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Le Mimique métallique a le type choisi en plus de ses autres types.

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique métallique

{2}



Créature-artefact : changeforme

R

Au moment où le Mimique métallique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Le Mimique métallique a le type choisi en plus de ses autres types.

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique métallique

{2}



Créature-artefact : changeforme

R

Au moment où le Mimique métallique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.


Le Mimique métallique a le type choisi en plus de ses autres types.

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciateur boggart {2}{B}




Créature : goblin et shaman 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}



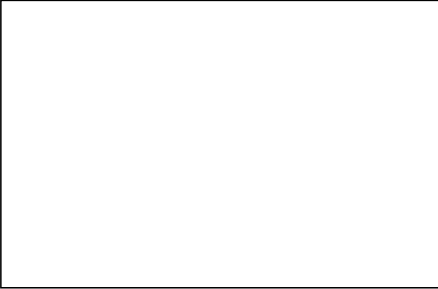
Créature : goblin et shaman U

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}



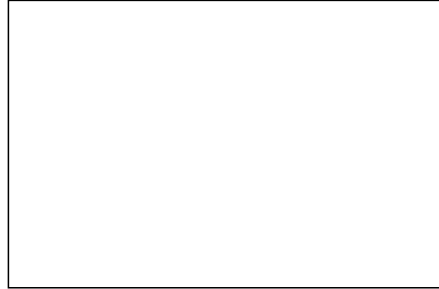
Créature : goblin et shaman U

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}



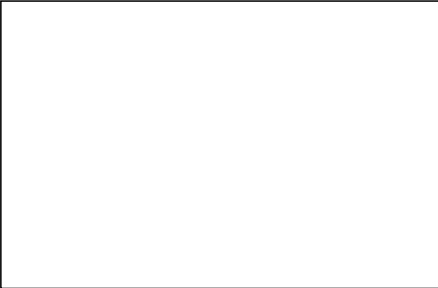
Créature : goblin et shaman U

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

Gobelin putride {1}{B}

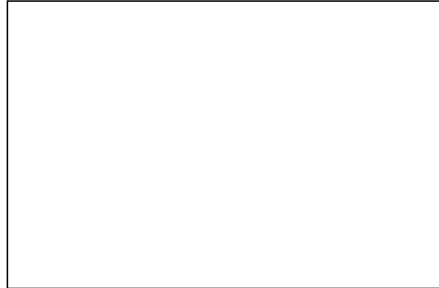


Créature : zombie et goblin **C**  
Persistence

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin putride {1}{B}




Créature : zombie et goblin **C**  
Persistence

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin putride {1}{B}




Créature : zombie et goblin **C**  
Persistence

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin putride {1}{B}

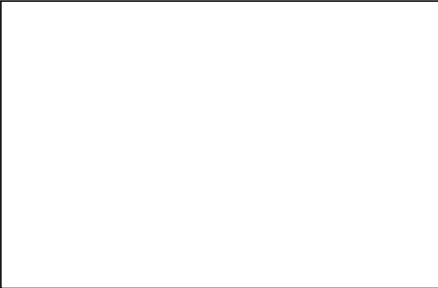


Créature : zombie et goblin **C**  
Persistence

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lieutenant des catapultants {3}{B}



Créature : goblin U

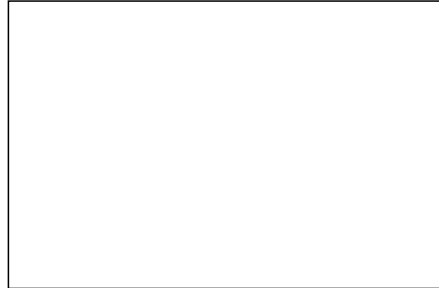
Quand le Lieutenant des catapultants arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Sacrifiez un goblin : Un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen pointecoup {R}




Créature : goblin et shaman R

{1}{R}{R} : Le Doyen pointecoup inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lieutenant des catapultants {3}{B}



Créature : goblin U


Quand le Lieutenant des catapultants arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Sacrifiez un goblin : Un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen pointecoup {R}




Créature : goblin et shaman R

{1}{R}{R} : Le Doyen pointecoup inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Doyen pointecoup** {R}




Créature : goblin et shaman R

{1}{R}{R} : Le Doyen pointecoup inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Fouineur flagrant** {R}{R}



Créature : goblin et grelin R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

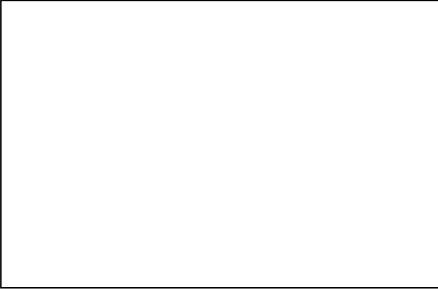
Vous pouvez lancer des sorts de goblin depuis le dessus de votre bibliothèque.

Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte de goblin, le Fouineur flagrant a toutes les capacités activées de cette carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Doyen pointecoup** {R}



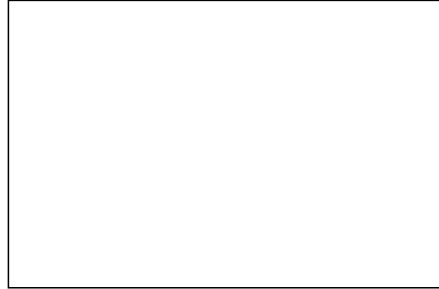
Créature : goblin et shaman R

{1}{R}{R} : Le Doyen pointecoup inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Fouineur flagrant** {R}{R}



Créature : goblin et grelin R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Vous pouvez lancer des sorts de goblin depuis le dessus de votre bibliothèque.

Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte de goblin, le Fouineur flagrant a toutes les capacités activées de cette carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouineur flagrant

{R}{R}

Créature : goblin et gredin

R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Vous pouvez lancer des sorts de goblin depuis le dessus de votre bibliothèque.

Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte de goblin, le Fouineur flagrant a toutes les capacités activées de cette carte.

2/2

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

Fouineur flagrant

{R}{R}

Créature : goblin et gredin

R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Vous pouvez lancer des sorts de goblin depuis le dessus de votre bibliothèque.

Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte de goblin, le Fouineur flagrant a toutes les capacités activées de cette carte.

2/2

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

**Mogg fanatique** {R}




Créature : goblin U  
Sacrifiez le Mogg fanatique : Il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Prospecteur skirkien** {R}

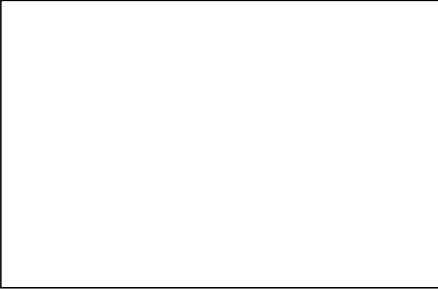


Créature : goblin C  
Sacrifiez un goblin : Ajoutez {R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Mogg fanatique** {R}

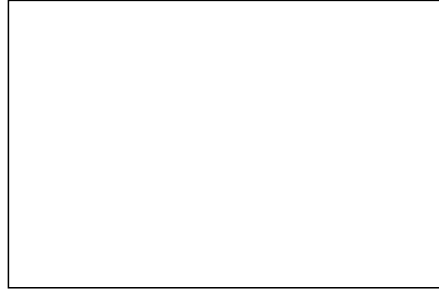


Créature : goblin U  
Sacrifiez le Mogg fanatique : Il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Prospecteur skirkien** {R}

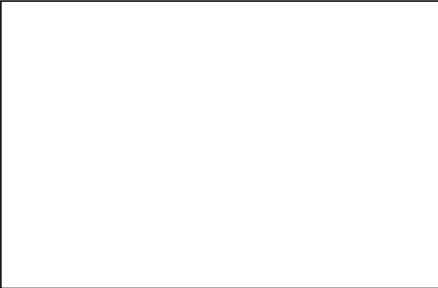


Créature : goblin C  
Sacrifiez un goblin : Ajoutez {R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prospecteur skirkien {R}

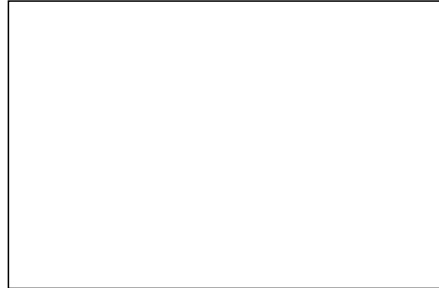


Créature : goblin C  
 Sacrifiez un goblin : Ajoutez {R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tournoyeur de chaînes goblin {R}{R}{R}




Créature : goblin et guerrier R  
 Initiative  
 Quand le Tournoyeur de chaînes goblin arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à chaque adversaire et à chaque créature et planeswalker qu'il contrôle.

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

Tournoyeur de chaînes goblin {R}{R}{R}



Créature : goblin et guerrier R  
 Initiative  
 Quand le Tournoyeur de chaînes goblin arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à chaque adversaire et à chaque créature et planeswalker qu'il contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Bonnet-rouge meurtrier

{2}{BR}{BR}



Créature : goblin et assassin

U

Quand le Bonnet-rouge meurtrier arrive sur le champ de bataille, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

Persistence (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expert en munitions

{B}{R}



Créature : goblin

U

Flash

Quand l'Expert en munitions arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'il inflige à une cible, créature ou planeswalker, un nombre de blessures égal au nombre de gobelins que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bonnet-rouge meurtrier

{2}{BR}{BR}



Créature : goblin et assassin

U

Quand le Bonnet-rouge meurtrier arrive sur le champ de bataille, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

Persistence (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expert en munitions

{B}{R}



Créature : goblin

U

Flash

Quand l'Expert en munitions arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'il inflige à une cible, créature ou planeswalker, un nombre de blessures égal au nombre de gobelins que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expert en munitions

{B}{R}

Créature : goblin

U

Flash

Quand l'Expert en munitions arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'il inflige à une cible, créature ou planeswalker, un nombre de blessures égal au nombre de gobelins que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impact de Fracassecrâne

{X}{R}{R}

Rituel

M

L'Impact de Fracassecrâne inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre jusqu'à deux cibles, créatures et/ou planeswalkers. Si X est supérieur ou égal à 6, l'Impact de Fracassecrâne inflige deux fois X blessures réparties comme vous le désirez entre ces cibles à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expert en munitions

{B}{R}

Créature : goblin

U

Flash

Quand l'Expert en munitions arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'il inflige à une cible, créature ou planeswalker, un nombre de blessures égal au nombre de gobelins que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impact de Fracassecrâne

{X}{R}{R}

Rituel

M

L'Impact de Fracassecrâne inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre jusqu'à deux cibles, créatures et/ou planeswalkers. Si X est supérieur ou égal à 6, l'Impact de Fracassecrâne inflige deux fois X blessures réparties comme vous le désirez entre ces cibles à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire



Terrain

R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire



Terrain

R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

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  
{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

Rentrée des classes

{1}{R}



Éphémère

C

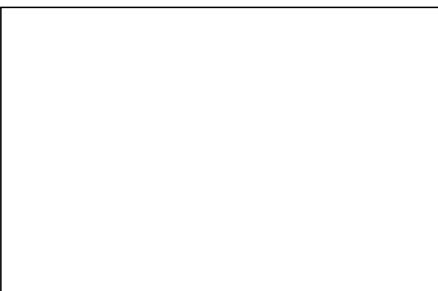
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Apprenez. (Vous pouvez révéler une carte de leçon que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main, ou vous défausser d'une carte pour piocher une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rentrée des classes

{1}{R}



Éphémère

C

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Apprenez. (Vous pouvez révéler une carte de leçon que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main, ou vous défausser d'une carte pour piocher une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rentrée des classes

{1}{R}



Éphémère

C

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Apprenez. (Vous pouvez révéler une carte de leçon que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main, ou vous défausser d'une carte pour piocher une carte.)

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

**Gobelin au cri de guerre**

{1}{R}

Créature : goblin

U

{1}{R} : Les gobelins que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.  
&lt;i>Tactique de meute&/i> ? À chaque fois que le Gobelin au cri de guerre attaque, si vous avez attaqué avec des créatures d'une force totale supérieure ou égale à 6 pendant ce combat, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin qui est engagé et attaquant.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Cratérier goblin**

{1}{R}

Créature : goblin et guerrier

U

{1}, sacrifiez le Cratérier goblin : Choisissez l'un ?  
? Le Cratérier goblin inflige 2 blessures à une créature ciblée.  
? Détruisez un permanent non-terrain incolore ciblé.

2/2

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

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

Seigneur bandit hobgobelin

{1}{R}{R}

Créature : goblin et gremlin

R

Les autres gobelins que vous contrôlez gagnent +1/+1.  
{R}, {T} : Le Seigneur bandit hobgobelin inflige un nombre de blessures égal au nombre de gobelins qui sont arrivés sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci à n'importe quelle cible.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pashalik Mons

{2}{R}

Créature légendaire : goblin et guerrier

R

À chaque fois que Pashalik Mons ou un autre goblin que vous contrôlez meurt, Pashalik Mons inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

{3}{R}, sacrifiez un goblin : Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transporteur de braises

{R}{R}

Créature : goblin

U

{1}, sacrifiez le Transporteur de braise : Il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de Progénitus

{1}



Artefact

U

{T} : Un joueur ciblé exile une carte depuis son cimetière.  
{1}, exilez la Relique de Progénitus : Exilez tous les cimetières. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrille d'effroi

{B}{R}



Rituel

R

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation

{1}{BP}{BP}



Éphémère

U

{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)  
Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

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

Lune de sang

{2}{R}

Enchantement

R

Les terrains non-base sont des montagnes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affres

{B}{B}{R}

Éphémère

R

Détruisez une cible, artefact, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast