


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

Escouade de perce-oreilles {3}{B}{B}



Créature : goblin et gremlin R

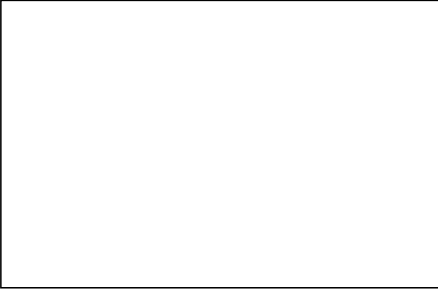
IncurSION {2}{B} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût d'incursion si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un goblin ou un gremlin.)

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 exiliez-les. Ce joueur mélange ensuite.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret de Lancegrenouille {1}{B}



Créature : goblin et gremlin C

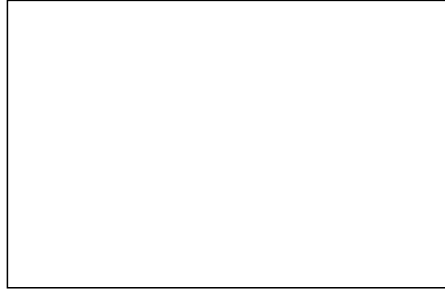
Célérité

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

Garde de la maison Dimir {3}{B}



Créature : squelette C

Peur

Sacrifiez une créature : Régénérez le Garde de la Maison Dimir.

Transmutation {1}{B}{B}

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limón nécrotique {2}{B}{B}

Créature : limon R

Tant que le Limon nécrotique est sur le champ de bataille, il a toutes les capacités activées de toutes les cartes de créatures dans tous les cimetières.

4/3

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

Bricoleur gobelin {1}{R}

Créature : gobelin et artificier C

{R}, (T) : Détruisez un artefact ciblé. Cet artefact inflige un nombre de blessures égal à sa valeur de mana au Bricoleur gobelin.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre gobelin {1}{R}{R}

Créature : gobelin et guerrier U

Les sorts de gobelin 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

Commandant des assiégeants

{3}{R}{R}

Créature : goblin

R

Quand le Commandant des assiégeants arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

{1}{R}, sacrifiez un goblin : Le Commandant des assiégeants inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Façonneur d'éclairs

{3}{R}

Créature : goblin et shaman

R

Appui de goblin ou de shaman (Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous n'exiliez un autre goblin ou un autre shaman que vous contrôlez. Quand ce permanent quitte le champ de bataille, la carte retirée revient sur le champ de bataille.)

{T} : Le Façonneur d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conscrits zélés

{4}{R}

Créature : humain et guerrier

R

Célérité

Quand les Conscrits zélés arrivent sur le champ de bataille, acquérez le contrôle d'un permanent ciblé jusqu'à la fin du tour. Dégagez ce permanent. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferrailleur tuktuk

{3}{R}

Créature : goblin et artificier et allié

U

À chaque fois que le Ferrailleur tuktuk ou qu'un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez détruire un artefact ciblé. Si cet artefact est mis dans un cimetière de cette manière, le Ferrailleur tuktuk inflige au contrôleur de cet artefact un nombre de blessures égal au nombre d'alliés que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Franc-tireur goblin

{2}{R}

Créature : goblin

R

Le Franc-tireur goblin ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

À chaque fois qu'une créature meurt, dégagez le Franc-tireur goblin.

{T} : Le Franc-tireur goblin inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinérateur gemmepeume

{2}{R}

Créature : goblin

U

Recyclage {1}{R} {{1}{R}}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez l'Incinérateur gemmepeume, 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

Gobelin au fouet de méduse

{1}{R}

Créature : goblin et guerrier

C

Écho {3}{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 Gobelin au fouet de méduse arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

2/2

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

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

Larbin goblin

{R}

Créature : goblin

U

À chaque fois que le Larbin goblin inflige des blessures à un joueur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de permanent Gobelin depuis votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krenko le catù

{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

Maniaque mogg

{1}{R}

Créature : goblin

U

À chaque fois que le Maniaque mogg subit des blessures, il inflige autant de blessures à une cible, adversaire ou planeswalker.

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

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

Matrone gobeline

{2}{R}

Créature : goblin

U

Quand la Matrone gobeline arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de goblin, révéléz cette carte, la mettre dans votre main et mélanger ensuite votre bibliothèque.

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

Ogre factieux

{2}{R}{R}

Créature : ogre et guerrier

R

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, cette créature gagne +2/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. (Elle peut attaquer et (T) ce tour-ci.)

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

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

Purphoros, dieu des Forges

{3}{R}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au rouge est inférieure à cinq, Purphoros n'est pas une créature.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, Purphoros inflige 2 blessures à chaque adversaire.

{2}{R} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recruteur gobelin

{1}{R}



Créature : gobelin

U

Quand le recruteur gobelin arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque un nombre quelconque de cartes de gobelin et révéléz 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

Tuktuk l'Explorateur

{2}{R}



Créature légendaire : gobelin

R

Célérité

Quand Tuktuk l'Explorateur meurt, créez Tuktuk le Réparateur, un jeton de créature-artefact légendaire 5/5 incolore Gobelin et Golem.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roi des gobelins

{1}{R}{R}



Créature : gobelin

R

Les autres créatures Gobelin 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

Tunnelier gobelin

{1}{R}



Créature : gobelin et gremlin

C

{T} : Une créature ciblée de force inférieure ou égale à 2 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Chirurgien goblin

{R}



Créature : goblin et shaman

C

Sacrifiez un goblin : Régénérez une créature ciblée.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lire dans les os

{2}{B}



Rituel

C

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous perdez 2 points de vie.

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 Gremlin. Ces jetons acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur diabolique

{1}{B}



Rituel

R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur rhytique

{2}{B}



Rituel

R

À moins qu'un joueur quelconque ne paye {2}, cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

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

Réanimation

{B}



Rituel

R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortir de terre

{B}



Rituel

C

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieur ou égal à 3.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte blasphématoire

{8}{R}

Rituel

R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature sur le champ de bataille.
L'Acte blasphématoire inflige 13 blessures à chaque créature.

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

Ruine

{3}{R}

Rituel

R

Détruisez tous les terrains non-base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes

Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

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

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

Désolation



Terrain : marais et montagne

R

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

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

C

{B}

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

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
{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

Sommet du Crânedragon



Terrain

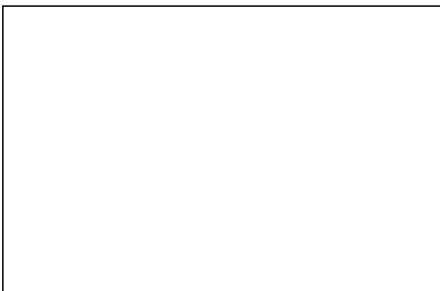
R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

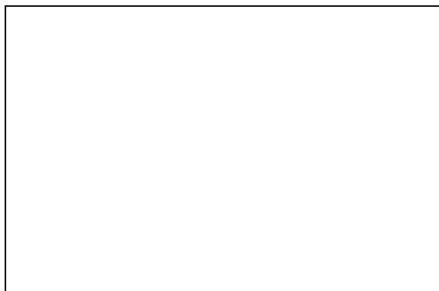
C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton mordépine

{2}



Artefact tribal : shamanes et équipement

U

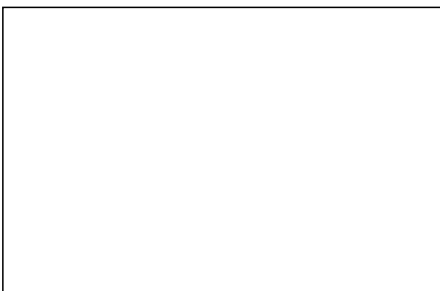
La créature équipée a « {2}, {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible » et « À chaque fois qu'une créature meurt, dégagez cette créature. »

À chaque fois qu'une créature Shamanes arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher le Bâton mordépine.

Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther

{1}



Artefact

R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}

Artefact : équipement

U

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

Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument eldrazi

{5}

Artefact

M

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le vol et l'indestructible.

Au début de votre entretien, sacrifiez une créature. Si vous ne pouvez pas le faire, sacrifiez le Monument eldrazi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaille de rubis

{2}

Artefact

R

Les sorts rouges que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne

{1}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/-1.

À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte des Destinées

{4}



Artefact

R

Au moment où la Porte des Destinées arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

À chaque fois que vous lancez un sort de ce type, mettez un marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.

Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dégommage

{3}{B}



Éphémère

U

Si vous contrôlez un marais, vous pouvez payer 4 points de vie à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rotefeu goblin

{4}



Artefact

R

{3}, {T} : Révélez une à une les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révélez une carte de terrain. Le Rotefeu goblin inflige un nombre de blessures égal au nombre de cartes non-terrain ainsi révélées à n'importe quelle cible. Si la carte de terrain ainsi révélée était une montagne, le Rotefeu goblin inflige le double de blessures à la place. Mettez les cartes ainsi révélées au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-arteftac ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin du dysmèle

{2}{B}

Éphémère tribal : elfe

C

Détruisez une créature non-elfe ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}

Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lambeau de mémoire

{1}{B}

Éphémère

C

Exilez jusqu'à quatre cartes ciblées d'un cimetière unique.
Transmutation {1}{B}{B}

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

Rituel de Clairepierre

{R}

Éphémère

C

Ajoutez {R} pour chaque goblin sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de feu

{1}{B}{R}

Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez X points de vie.

Le Pacte de feu inflige X blessures réparties comme vous le choisissez entre n'importe quel nombre de créatures ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arène phyrexiane

{1}{B}{B}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombardement des gobelins

{1}{R}

Enchantement

R

Sacrifiez une créature : Le Bombardement des gobelins inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Chaosphère

{2}{R}

Enchantement du monde

R

Les créatures avec le vol ne peuvent bloquer que les créatures avec le vol.
Les créatures sans le vol ont la portée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferveur

{2}{R}

Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

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

