Mimique métallique	{2}	Mimique métallique	{2}
Créature-artefact : changeforme	R	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.		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/ Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1	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 cha	amp
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 contré arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/-	
supplémentaire sur elle.	T 1
	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 d	de ses
autres types.	
Chaque autre créature du type choisi que vous arrive sur le champ de bataille avec un marque	
supplémentaire sur elle.	ui 11/11
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

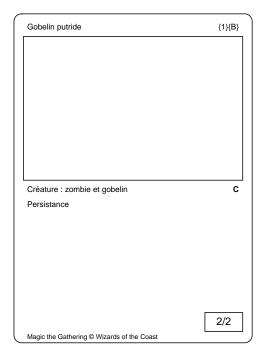
Annonciateur boggart	{2}{B}		A	nnonciateur boggart	{2}{B}
Créature : gobelin et shamane Quand I'Annonciateur boggart arrive sur le ch bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèq			Q	Créature : gobelin et shamane Quand I'Annonciateur boggart arrive sur le c ataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothè	
carte de gobelin, la révéler, puis mélanger et mettre carte au-dessus.	cette			arte de gobelin, la révéler, puis mélanger et mettr arte au-dessus.	e cette
	2/1				2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		,	М	lagic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast	

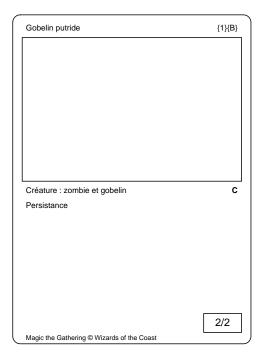
Annonciateur boggart	{2}{B}
Créature : gobelin et shamane	U
Quand I'Annonciateur boggart arrive sur le bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothe carte de gobelin, la révéler, puis mélanger et mette carte au-dessus.	eque une
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1

Annonciateur boggart

Créature : gobelin et shamane

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





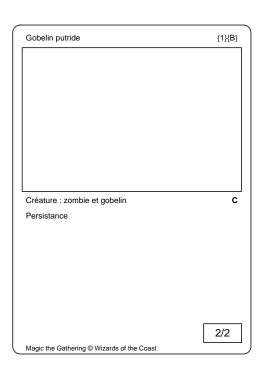
Gobelin putride

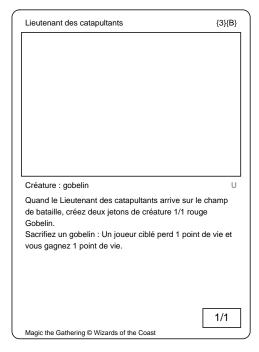
{1}{B}

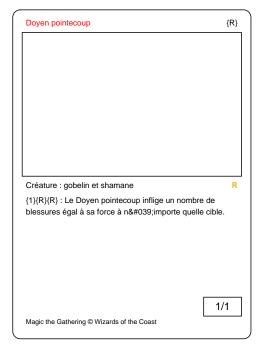
Créature: zombie et gobelin
Persistance

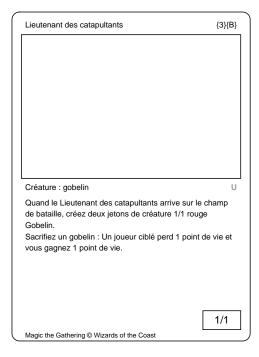
C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

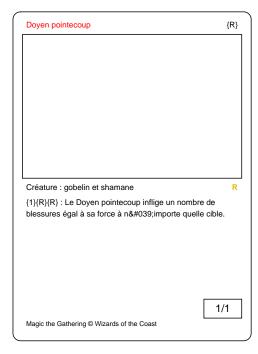


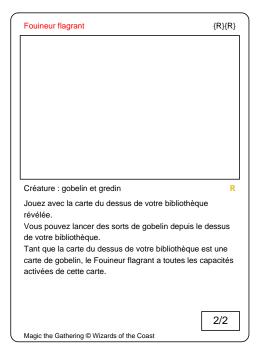


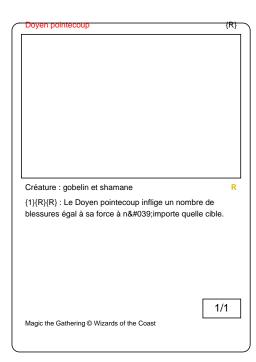




Créature : gobelin et shamane R
{1}{R}{R} : Le Doyen pointecoup inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.



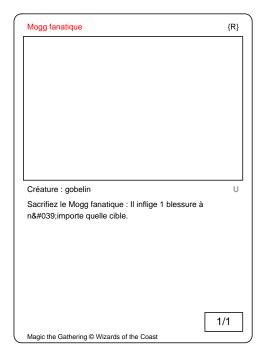


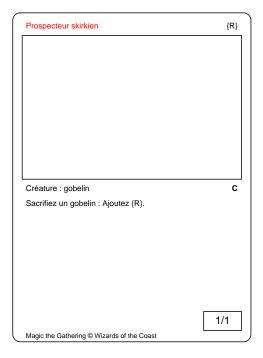


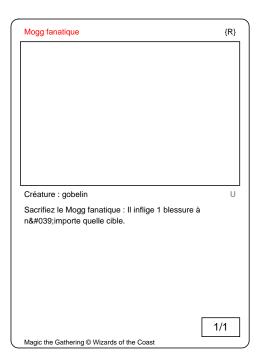
Fouineur flagrant	{R}{R}
Créature : gobelin et gredin	R
Jouez avec la carte du dessus de vorévélée.	otre bibliothèque
Vous pouvez lancer des sorts de go de votre bibliothèque.	belin depuis le dessus
Tant que la carte du dessus de votre	e bibliothèque est une
carte de gobelin, le Fouineur flagran activées de cette carte.	t a toutes les capacités
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	st

Fouineur flagrant {R}{	[R}	Kiki-Jik	ki, brise-miroir {2}{R}{I	R}{R}
Créature : gobelin et gredin	R	Créatui	ure légendaire : gobelin et shamane	M
Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée. Vous pouvez lancer des sorts de gobelin depuis le dessus de votre bibliothèque. Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte de gobelin, le Fouineur flagrant a toutes les capacité activées de cette carte.	,	non-lég qu	té réez un jeton qui est une copie d'une créa gendaire ciblée que vous contrôlez, excepté 139;il a la célérité. Sacrifiez-le au début de la aine étape de fin.	ature
2/2 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	!]	Magic th	he Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Fouineur flagrant	{R}{R}
Créature : gobelin et gredin	R
Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.	
Vous pouvez lancer des sorts de gobelin depuis le c de votre bibliothèque.	dessus
Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque et carte de gobelin, le Fouineur flagrant a toutes les ca	
activées de cette carte.	
	2/2
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	





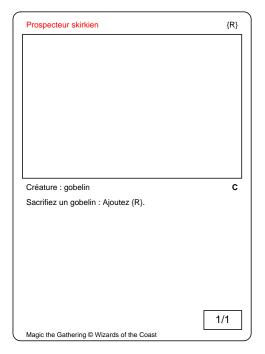


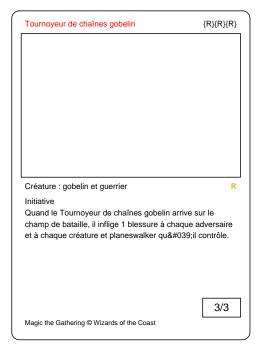
Prospecteur skirkien

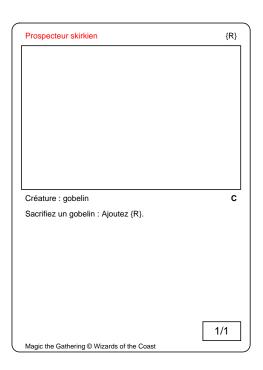
(R)

Créature : gobelin C

Sacrifiez un gobelin : Ajoutez {R}.







	Tournoyeur de chaînes gobelin	{R}{R}{R}
'	Créature : gobelin et guerrier	R
	Initiative	
	Quand le Tournoyeur de chaînes gobelin arrive s	
	champ de bataille, il inflige 1 blessure à chaque et à chaque créature et planeswalker qu'il	
		3/3
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bonnet-rouge meurtrier	{2}{BR}{BR}	E	Expert en munitions	{B}{R}
Créature : gobelin et assassin	U		Créature : gobelin	U
Quand le Bonnet-rouge meurtrier arrive bataille, il inflige un nombre de blessur n'importe quelle cible. Persistance (Quand cette créature men n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur le champ de bataille sous le contrô avec un marqueur -1/-1 sur elle.)	es égal à sa force à urt, si elle sur elle, renvoyez-la	C b c	Flash Quand I'Expert en munitions arrive sur le ch bataille, vous pouvez faire qu'il inflige à une créature ou planeswalker, un nombre de blessure nombre de gobelins que vous contrôlez.	cible,
	2/2			1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
·			·	

Bonnet-rouge meurtrier	{2}{BR}{BR}
Créature : gobelin et assassin	U
Quand le Bonnet-rouge meurtrier arrive su	ur le champ de
bataille, il inflige un nombre de blessures	égal à sa force à
n'importe quelle cible. Persistance (Quand cette créature meurt,	oi alla
n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur	
sur le champ de bataille sous le contrôle d	•
avec un marqueur -1/-1 sur elle.)	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Expert en munitions $\{B\}\{R\}$ Créature : gobelin Quand I'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}	Impact de Fracassecrane {X}{R}{R}
Créature : gobelin U	Rituel M
· ·	
Flash Quand I'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	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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expert en munitions	{B}{R}
Créature : gobelin	U
Flash	
Quand I'Expert en munitions arrive sur le cl bataille, vous pouvez faire qu'il inflige à une	
créature ou planeswalker, un nombre de blessure	
nombre de gobelins que vous contrôlez.	•
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

Impact de Fracassecrâne	{X}{R}{R}
Rituel	M
L'Impact de Fracassecrâne inflig réparties comme vous le désirez entre ; cibles, créatures et/ou planeswalkers. S égal à 6, l'Impact de Fracassecrá X blessures réparties comme vous le di cibles à la place.	usqu'à deux Si X est supérieur ou àne inflige deux fois

Crypte de sang	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.	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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Crypte de sang	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.	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.
	1

Falaises de Coupenoire	Fondrière sanguinolente
Terrain R	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}.	{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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Falaises de Coupenoire	Fondrière sanguinolente
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}.	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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente	Masure de Tantine
Terrain {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.	Terrain 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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Fondrière sanguinolente	Masure de Tantine
Terrain {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.	Terrain 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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masure de Tardine Terrain R			
Au moment où la Masure de Tantine arrive sur le champ de bataille, vous pouvez réveler une carde de gobelin de votre main. Si vous ne le taites pas, la Masure de Tantine arrive sur le champ de bataille, vous pouvez réveler une carde de gobelin de votre main. Si vous ne le fateige pas, la Masure de Tantine arrive sur le champ de bataille, vous pouvez réveler une carde de gobelin de votre main. Si vous ne le fateige pas, la Masure de Tantine arrive sur le champ de bataille, vous pouvez réveler une carde de gobelin de votre main. Si vous ne le fateige pas, la Masure de Tantine arrive sur le champ de bataille, vous pouvez réveler une carde de gobelin de votre main. Si vous ne le fateige pas, la Masure de Tantine arrive sur le champ de bataille, vous pouvez réveler une carde de gobelin de votre main. Si vous ne le fateige pas, la Masure de Tantine arrive sur le champ de bataille, vous pouvez réveler une carde de gobelin de votre main. Si vous ne le fateige pas, la Masure de Tantine arrive sur le champ de bataille, vous pouvez réveler une carde de gobelin de votre main. Si vous ne le fateige pas, la Masure de Tantine arrive sur le champ de bataille, vous pouvez réveler une carde de gobelin de votre main. Si vous ne le fateige pas, la Masure de Tantine arrive sur le champ de bataille, vous pouvez réveler une carde de gobelin de votre main. Si vous ne le fateige pas, la Masure de Tantine arrive sur le champ de bataille engagée. (T) : Ajoutez (B) ou (R).	Masure de Tantine		Masure de Tantine
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}.		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}.
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	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
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).			
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, 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, 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, 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, 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, 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, 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, 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, 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, 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, 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, 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, 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, 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, vous pouvez révéler une carte de gobelin de votre main. Si vous ne le faite	Masure de Tantine		Masure de Tantine
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	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.		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.
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

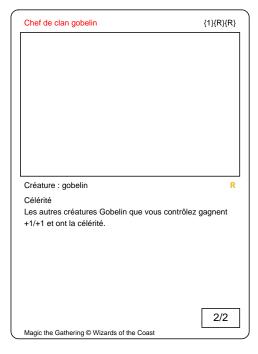
Masure de Tantine		Montagne
Terrain Au moment où la Masure de Tantine arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de gobelin de votre main. Si vous ne le faites pas, la Masure de Tantine arrive sur le champ de bataille engagée. {T}: Ajoutez {B} ou {R}.		Terrain de base : montagne C & montagne & C & montagne & C & montagne & C & C & C & C & C & C & C & C & C &
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Masure de Tantine		Montagne
Terrain R		Terrain de base : montagne C
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}.		⁢center>

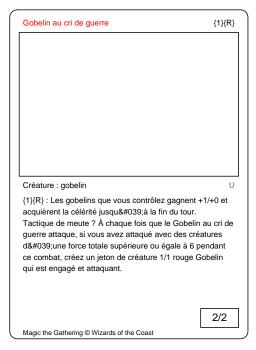
Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot;align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center&ittimg width="65" align="center&
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;ti;center>&titing width="65" align="center"src="graph/manas/bigR.jpg&	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tlt;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;quot;src=& amp;amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

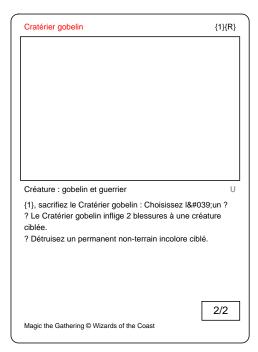
Montagne	Rentrée des classes {	[1}{R}
Terrain de base : montagne C <center>&</center>	Éphémère À chaque fois qu'une créature arrive sur le cham	C nn de
kanip,anp,anip,anip,anip,anip,anip,anip,a	bataille sous votre contrôle ce tour-ci, mettez un marqu +1/+1 sur elle et elle acquiert la célérité jusqu'à l du tour. Apprenez. (Vous pouvez révéler une carte de leçon qu vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main, ou vous défausser d'une carte pour piocher une carte.)	ueur la fin le
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Rentrée des classes	{1}{R}
Éphémère	С
À chaque fois qu'une créature ar bataille sous votre contrôle ce tour-ci, rr +1/+1 sur elle et elle acquiert la célérité du tour.	nettez un marqueur jusqu'à la fin
Apprenez. (Vous pouvez révéler une ca vous possédez en dehors de la partie e	
votre main, ou vous défausser d' piocher une carte.)	une carte pour

Rentrée	des classes	{1}{R}
Éphémè À chaqu	re e fois qu'une créature arrive sur le ch	C namp de
	sous votre contrôle ce tour-ci, mettez un ma ur elle et elle acquiert la célérité jusqu'	
vous po	iz. (Vous pouvez révéler une carte de leçon ssédez en dehors de la partie et la mettre d ain, ou vous défausser d'une carte po une carte.)	ans
Magic the	Gathering © Wizards of the Coast	







Guérillero gobelin	{R}
Créature : gobelin et guerrier	С
Kick {R} (Vous pouvez payer {R} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)	
Quand le Guérillero gobelin arrive sur le champ de bat	aille,
s'il a été kické, les créatures que vous contrôlez	
gagnent +1/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à l du tour.	a iin
•	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Krenko le caïd {2}{R}{R}		Seigneur bandit hobgobelin	{1}{R}{R}
Créature légendaire : gobelin et guerrier R		Créature : gobelin et gredin	R
(T): Créez X jetons de créature 1/1 rouge Gobelin, X étant le nombre de gobelins que vous contrôlez.		Les autres gobelins que vous contrôle: {R}, {T} : Le Seigneur bandit hobgobel de blessures égal au nombre de gobel sur le champ de bataille sous votre con n'importe quelle cible.	z gagnent +1/+1. in inflige un nombre lins qui sont arrivés
3/3			2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Pashalik Mons	{2}{R}
1		
1		
1		
	Créature légendaire : gobelin et guerrier	R
	À chaque fois que Pashalik Mons ou un autre gobeli vous contrôlez meurt, Pashalik Mons inflige 1 blessu n'importe quelle cible.	
	(3){R}, sacrifiez un gobelin : Créez deux jetons de cr 1/1 rouge Gobelin.	éature
		2/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Transporteur de braises	{R}{R}
On Cathorn a make the	U
Créature : gobelin {1}, sacrifiez le Transporteur de braise : Il inflige 2	U
blessures à n'importe quelle cible.	
Г	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Saisie des pensées	{B}
Rituel	R
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une	
non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.	5
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 cimetiè	re.
{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}
2:: 1	
Rituel	R
Détruisez une cible, créature ou planeswalker.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
wagic the Gathering @ wizards of the Coast	

Dislocation	{1}{BP}{BP}
Éphémère	U
({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux vie.) Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à l tour.	points de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

