

Automate évolutif

{3}



Créature-artefact : construction

R

Au moment où l'Automate évolutif arrive, choisissez un type de créature.

Cette créature a le type choisi en plus de ses autres types.

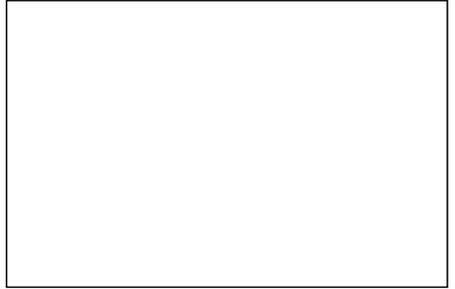
Les autres créatures que vous contrôlez du type choisi gagnent +1/+1.

2/2

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

Escoufflenfer d'acier

{6}



Créature-artefact : dragon

R

Vol

{2} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

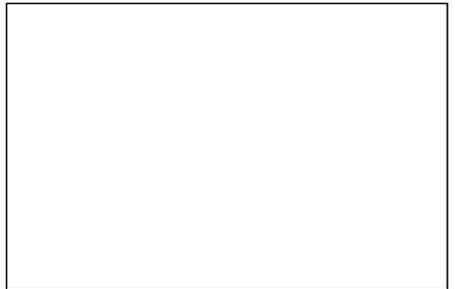
{X} : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana de X dont le contrôleur a subi des blessures de combat par cette créature ce tour-ci. N'activez qu'une seule fois par tour.

5/5

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

Foule de boggarts {3}{B}



Créature : goblin et guerrier R

Appui de goblin

À chaque fois qu'un goblin que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 noire Gobelin et Gredin.

5/5

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

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

Shamane déterministe

{1}{B}



Créature : goblin et shaman

R

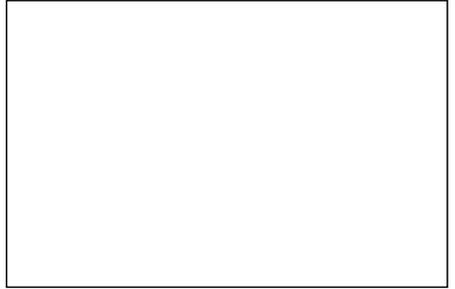
{3}{B}, sacrifiez un goblin : Créez deux jetons de créature 1/1 noire Gobelin et Gredin.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de clan goblin

{1}{R}{R}



Créature : goblin

R

Célérité

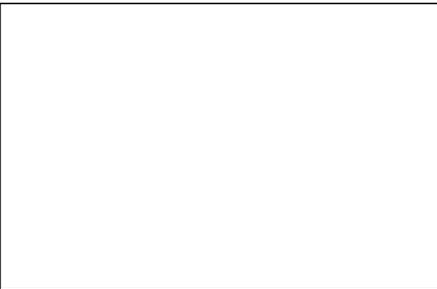
Les autres créatures Gobelin que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Celui-qui-n'a-peur-de-rien

{3}{R}



Créature : goblin et avatar

U

Célérité

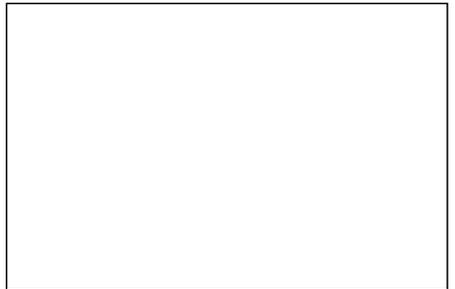
La force et l'endurance de Celui-qui-n'a-peur-de-rien sont chacune égale au nombre de gobelins sur le champ de bataille.

/

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

Cliqueur rampant

{1}{R}{R}{R}

Créature : insecte

R

Célérité

Sacrifiez un goblin : Le Cliqueur rampant gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destructeur de ruines goblin

{2}{R}

Créature : goblin et shaman

U

Kick {R} (Vous pouvez payer {R} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Célérité

Quand le Destructeur de ruines goblin arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, détruisez un terrain non-base ciblé.

2/1

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 Goblin.

{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

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

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

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

Incendiaire goblin {R}



Créature : goblin et shaman C

Quand l'Incendiaire goblin meurt, vous pouvez faire qu'il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lugeur goblin {R}



Créature : goblin C

Sacrifiez un goblin : La créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchand du bazar

{1}{R}

Créature : gobelin

R

{T} : Un joueur ciblé acquiert le contrôle de l'artefact, de la créature ou du terrain ciblé que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneur gobelin

{3}{R}

Créature : gobelin

U

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive en jeu sous votre contrôle.)

Quand le Meneur gobelin arrive sur le champ de bataille, révéléz les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de gobelin 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 : gobelin

U

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor marquesang

{1}{R}

Créature : gobelin et guerrier

U

Les créatures rouges que vous contrôlez ont l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meurtrisseur du taureau

{2}{R}

Créature : changeforme

R

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

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur cette créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillard céleste goblin

{2}{R}

Créature : goblin et guerrier

C

Vol

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patron des akki

{4}{R}{R}

Créature légendaire : esprit

R

Offrande de goblin (Vous pouvez jouer cette carte à tout moment où vous pourriez jouer un éphémère en sacrifiant un goblin et en payant la différence de coût de mana entre cette carte et le goblin sacrifié. Le coût de mana inclut la couleur.)

À chaque fois que le Patron des Akki attaque, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

5/5

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

Recruteur gobelin

{1}{R}



Créature : gobelin

U

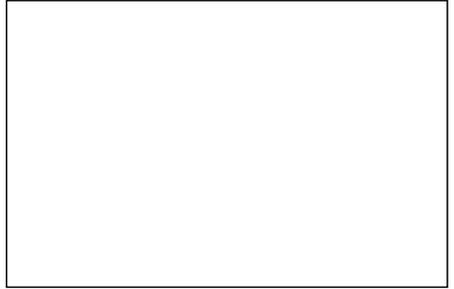
Quand le recruteur gobelin arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque un nombre quelconque de cartes de gobelin et révélez ces cartes. Mélangez votre bibliothèque, puis mettez-les au-dessus dans l'ordre de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sergent instructeur skirkien

{1}{R}



Créature : gobelin

U

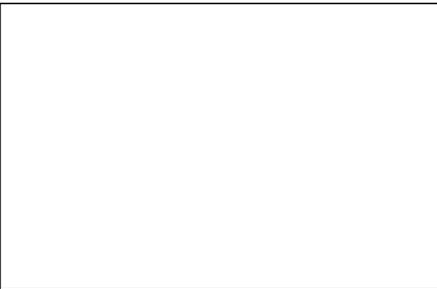
À chaque fois que le Sergent instructeur skirkien ou un autre gobelin meurt, vous pouvez payer {2}{R}. Si vous faites ainsi, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de gobelin, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez-la dans votre cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roi des gobelins

{1}{R}{R}



Créature : gobelin

R

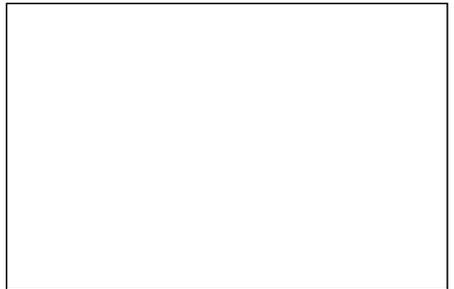
Les autres créatures Gobelin gagnent +1/+1 et ont la traversée des montagnes. (Elles ne peuvent pas être bloquées tant que le joueur défenseur contrôle au moins une montagne.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transporteur de braises

{R}{R}



Créature : gobelin

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

Trublion de guerre goblin

{R}{R}



Créature : goblin et guerrier U

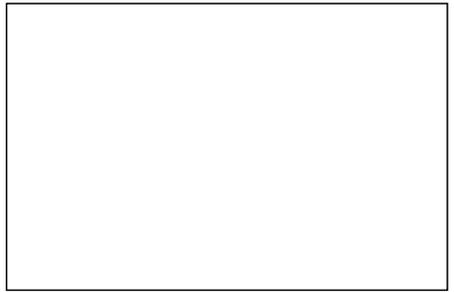
Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigie goblin

{1}{R}



Créature : goblin C

{T}, sacrifiez un goblin : Les créatures goblin gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/2

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

-Chirurgien goblin

{R}



Créature : goblin et shaman C

Sacrifiez un goblin : Régénérez une créature ciblée.

0/2

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

Noble féal de Cendrelande

{1}{BR}{BR}{BR}



Créature : élémental et chevalier

R

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

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

À chaque fois que le Noble féal de Cendrelande devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, ce joueur perd 4 points de vie.

4/1

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

Pérégrin goblin

{B}{R}



Créature : goblin et éclaireur

C

Protection contre le blanc

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thoctar portemort

{4}{B}{R}

Créature : zombie et bête

R

À chaque fois qu'une autre créature meurt, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur le Thoctar portemort. Retirez un marqueur +1/+1 du Thoctar portemort : Le Thoctar portemort inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

3/3

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

Acte de trahison

{2}{R}

Rituel

C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

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

Instinct perfide

{3}{R}



Rituel

C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Jusqu'à la fin du tour, elle gagne +2/+0 et elle acquiert la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Rougesoleil

{X}{R}



Rituel

R

Le Zénith de Rougesoleil inflige X blessures à n'importe quelle cible. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir, exilez-la à la place. Mélangez le Zénith de Rougesoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marque de mutinerie

{2}{R}



Rituel

U

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle et dégagez-la. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cairns sculptés



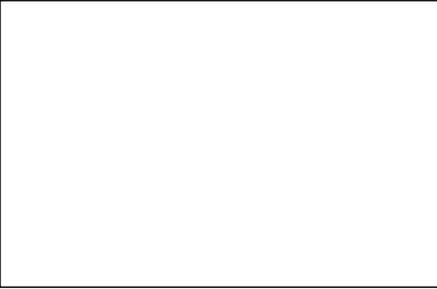
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{BR}, {T} : Ajoutez {B}{B}, {B}{R}, ou {R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnarium de Rakdos



Terrain

U

Le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Carnarium de Rakdos arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crassier en fusion



Terrain

U

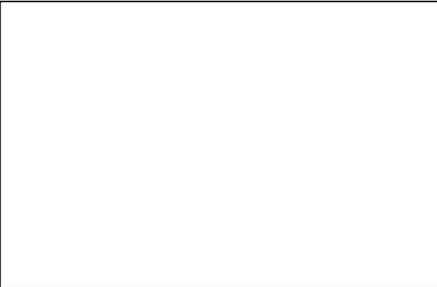
{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Mettez un marqueur « stock » sur le Crassier en fusion.

{1}, retirez X marqueurs « stock » du Crassier en fusion : Ajoutez X manas de n'importe quelle combinaison de {B} et/ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charniers de Tresserhorn



Terrain neigeux

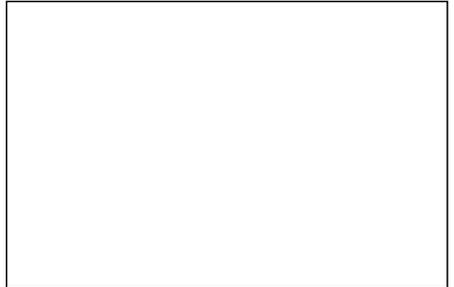
U

Les Charniers de Tresserhorn arrivent sur le champ de bataille engagés.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues de Griffelave



Terrain

R

Les Étendues de Griffelave arrive sur le champ de bataille engagées.

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

{1}{B}{R} : Jusqu'à la fin du tour, les Étendues de Griffelave deviennent une créature 2/2 noire et rouge Élémental avec « {X} : Cette créature gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour. » C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



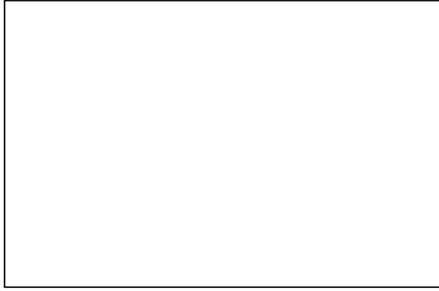
Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frontière tectonique



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez la Frontière tectonique : Détruisez un terrain non-base ciblé. N'activez que si un adversaire contrôle au moins quatre terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire



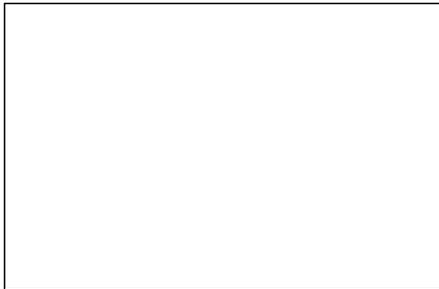
Terrain

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

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe mystificateur



Terrain

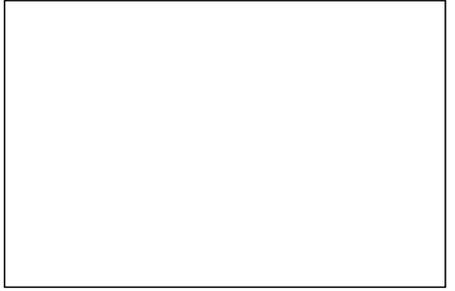
R

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Exilez une créature attaquante ciblée qu'un adversaire contrôle. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez-la sur le champ de bataille engagée, sous le contrôle de son propriétaire.

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

C

{B}

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

Masure de Tantine



Terrain

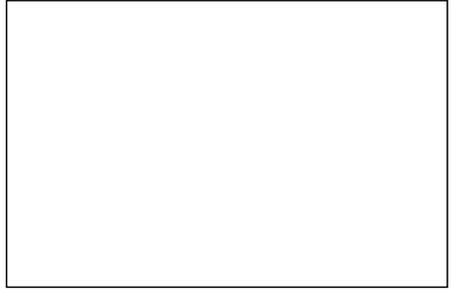
R

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



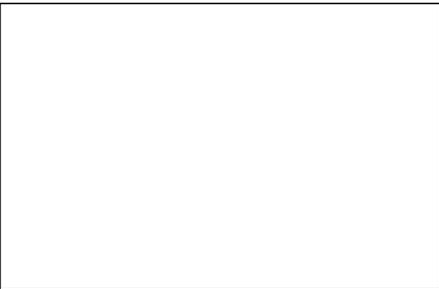
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



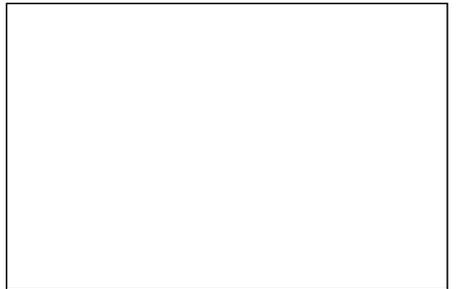
Terrain de base : montagne

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

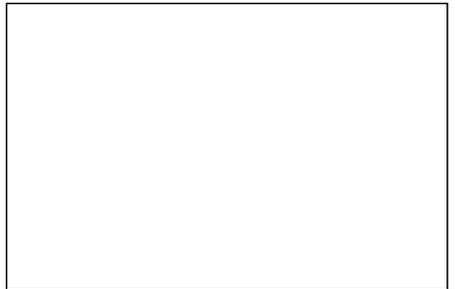


Terrain de base : montagne
{R}

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

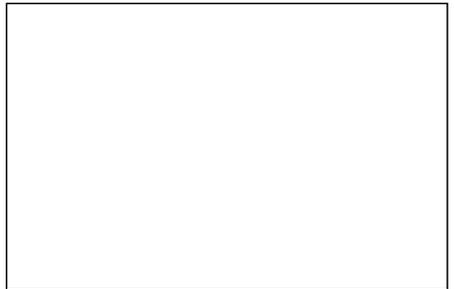


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

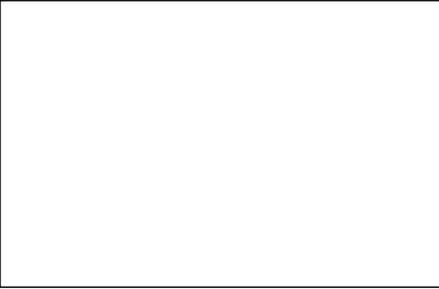


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shinka, forteresse sanglante



Terrain légendaire

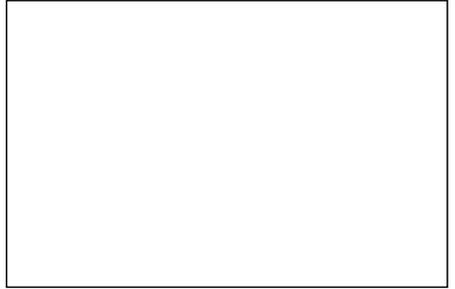
M

{T} : Ajoutez {R}.

{R}, {T} : Une créature légendaire ciblée acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terriers gobelins



Terrain

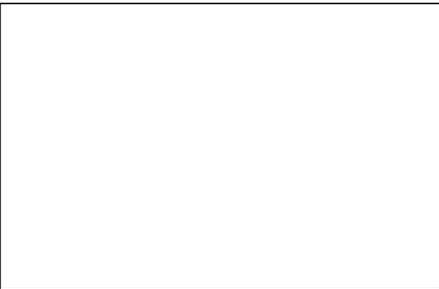
U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{R}, {T} : La créature goblin ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

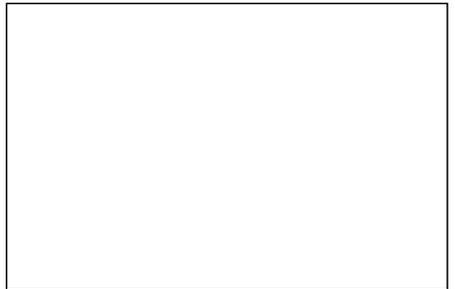
R

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 la Rupture



Terrain

C

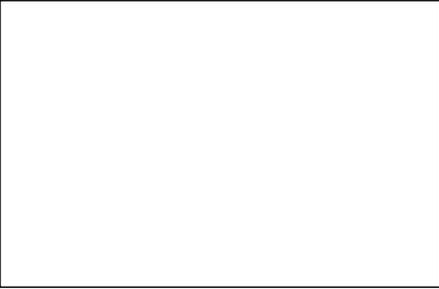
La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volcan d'Urborg



Terrain U

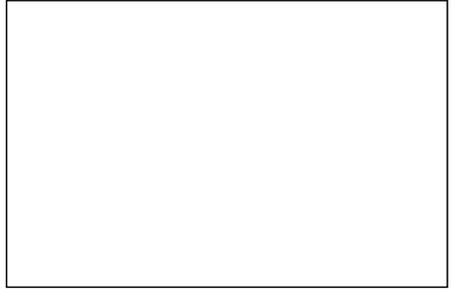
Le Volcan d'Urborg arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Rakdos

{2}

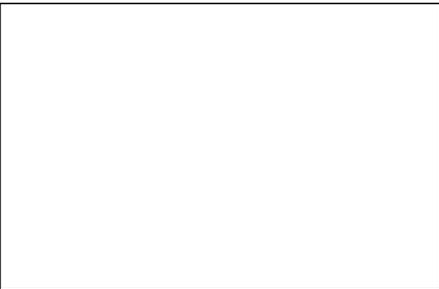


Artefact U

{1}, {T} : Ajoutez {B}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zone de guerre contestée



Terrain R

À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessures de combat, le contrôleur de cette créature acquiert le contrôle de la Zone de guerre contestée.

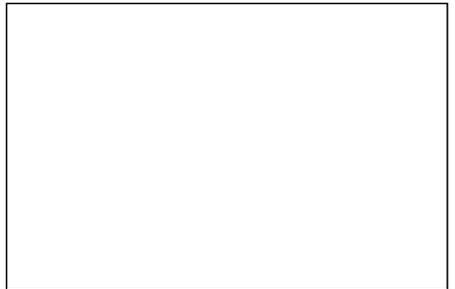
{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Les créatures attaquantes gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collier de basilic

{1}



Artefact : équipement R

La créature équipée a le contact mortel et le lien de vie. (Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire. Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

Équipement {2} ({2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Idole porte-malheur

{2}

Artefact

R

Au début de votre entretien l'Idole porte-malheur vous inflige 2 blessures.

Sacrifiez une créature : Un adversaire ciblé acquiert le contrôle de l'Idole porte-malheur.

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

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

Prisme prophétique

{2}

Artefact

C

Quand le Prisme prophétique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Borne frontière de Veinefeu

{1}{B}{R}

Artefact

C

Vous pouvez payer {1} et renvoyer un terrain de base que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.

La Borne frontière de Veinefeu arrive en jeu engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarkhan le Fou

{3}{B}{R}

Planeswalker légendaire : Sarkhan

M

{+0} : Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Sarkhan le Fou s'inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana de cette carte.

{-2} : Le contrôleur de la créature ciblée la sacrifie, puis ce joueur crée un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

{-4} : Chaque créature Dragon que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet

{1}{R}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Le Jet inflige un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amiosité partagée

{2}{R}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, elle gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre créature attaquante qui partage un type de créature avec elle.

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

Assaut goblin

{2}{R}

Enchantement

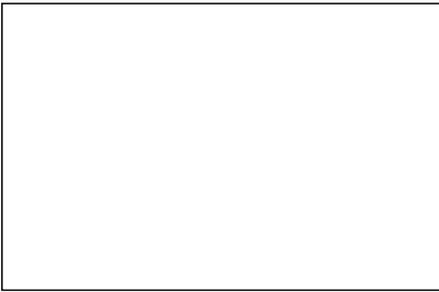
U

Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin avec la célérité.
Toutes les créatures Gobelin attaquent à chaque tour si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombardement d'assaut

{2}{R}



Enchantement

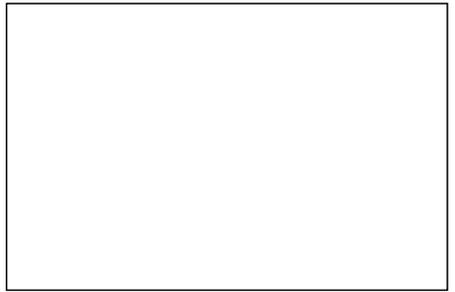
C

À chaque fois qu'une créature de force inférieure ou égale à 2 que vous contrôlez attaque, le Bombardement d'assaut inflige 1 blessure au joueur ou au planeswalker que cette créature attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête du Seigneur des gobelins

{R}



Enchantement

U

À chaque fois qu'un goblin arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête du Seigneur des gobelins. Tant que la Quête du Seigneur des gobelins a au moins cinq marqueurs « quête » sur elle, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0.

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

Terriers de gobelins

{2}{R}



Enchantement

R

{2}{R}, sacrifiez deux gobelins : Créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

