

Annonciateur boggart {2}{B}



Créature : goblin et shamanes 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 shamanes 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 shamanes 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

Banneret de Lancegrenouille {1}{B}



Créature : goblin et gremlin C

Célérité

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret de Lancegrenouille {1}{B}

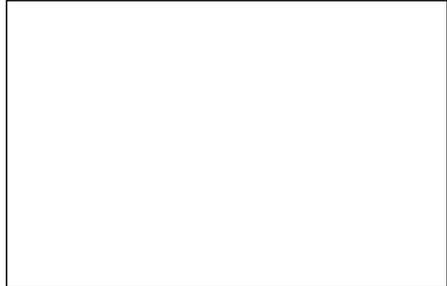


Créature : goblin et gremlin **C**  
 Célérité  
 Les sorts de goblin et de gremlin que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapardeurs de terrier {4}{B}



Créature : goblin et gremlin **C**  
 Quand les Chapardeurs de terrier arrivent sur le champ de bataille, renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Si cette carte est une carte de goblin, les Chapardeurs de terrier acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapardeurs de terrier {4}{B}

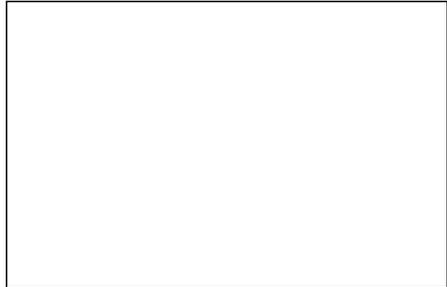


Créature : goblin et gremlin **C**  
 Quand les Chapardeurs de terrier arrivent sur le champ de bataille, renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Si cette carte est une carte de goblin, les Chapardeurs de terrier acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapardeurs de terrier {4}{B}



Créature : goblin et gremlin **C**  
 Quand les Chapardeurs de terrier arrivent sur le champ de bataille, renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Si cette carte est une carte de goblin, les Chapardeurs de terrier acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

3/3

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

Voltigeuse des marécages {3}{B}



Créature : peuple fée et gredin U

Vol  
 Quand la Voltigeuse des marécages arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 noire Gobelin et Gredin.  
 Sacrifiez un goblin : La Voltigeuse des marécages a une force et une endurance de base de 3/3 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voltigeuse des marécages {3}{B}



Créature : peuple fée et gredin U

Vol  
 Quand la Voltigeuse des marécages arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 noire Gobelin et Gredin.  
 Sacrifiez un goblin : La Voltigeuse des marécages a une force et une endurance de base de 3/3 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voltigeuse des marécages {3}{B}



Créature : peuple fée et gredin U

Vol  
 Quand la Voltigeuse des marécages arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 noire Gobelin et Gredin.  
 Sacrifiez un goblin : La Voltigeuse des marécages a une force et une endurance de base de 3/3 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voltigeuse des marécages {3}{B}



Créature : peuple fée et gremlin U

Vol

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

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de Folbraise {1}{R}



Créature : goblin et shaman C

Sacrifiez l'Augure de Folbraise : Il inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. N'activez que pendant votre entretien.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akki coureur des laves {3}{R}



Créature : goblin et guerrier R

Célérité

À chaque fois que l'Akki coureur des laves inflige des blessures à un adversaire, inversez-le.

----

&lt;b>Tok-Tok, né du volcan</b>

Créature légendaire : goblin et shaman

2/2

Protection contre le rouge

Si une source rouge devait infliger des blessures à un joueur, elle inflige à la place ce même nombre de blessures à un goblin.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de Folbraise {1}{R}



Créature : goblin et shaman C

Sacrifiez l'Augure de Folbraise : Il inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. N'activez que pendant votre entretien.

2/1

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

Lanceur de goudron

{3}{R}

Créature : goblin et shaman

U

{T}, sacrifiez un goblin : Le Lanceur de goudron inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cliqueteur rampant

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

Créature : insecte

R

Célérité

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

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanceur de goudron

{3}{R}

Créature : goblin et shaman

U

{T}, sacrifiez un goblin : Le Lanceur de goudron inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/2

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

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

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

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

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

Moût, la Mère-pilleuse

{4}{RG}{RG}

Créature : goblin et shaman

R

Quand Moût, la Mère-pilleuse arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 rouge et verte Goblin et Guerrier.

Chaque sort d'éphémère ou de rituel rouge ou vert que vous lancez à la conspiration. (Au moment où vous lancez le sort, vous pouvez engager deux créatures dégagées que vous contrôlez qui partagent une couleur avec lui. Quand vous faites ainsi, copiez-le et vous pouvez choisir des nouvelles cibles pour la copie.)

3/3

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

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

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

Lance-chair

{3}{B}

Rituel tribal : goblin

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un goblin.

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour. Le Lance-chair inflige 5 blessures au contrôleur de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conspiration troublante

{1}{B}

Rituel

C

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis un cimetière dans la main de son propriétaire.

Conspiration (Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez engager deux créatures dégagées que vous contrôlez qui partagent une couleur avec lui. Quand vous faites ainsi, copiez-le et vous pouvez choisir une nouvelle cible pour la copie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance-chair

{3}{B}

Rituel tribal : goblin

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un goblin.

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour. Le Lance-chair inflige 5 blessures au contrôleur de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance-chair

{3}{B}



Rituel tribal : goblin

U

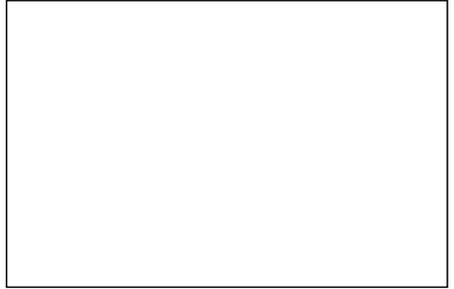
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un goblin.

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour. Le Lance-chair inflige 5 blessures au contrôleur de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de naissance boggart

{B}



Rituel tribal : goblin

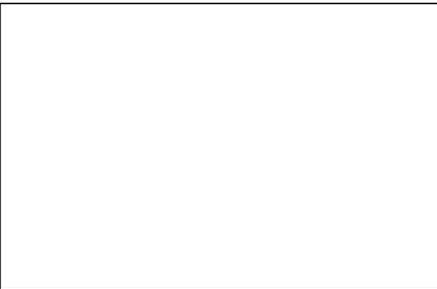
C

Renvoyez une carte de goblin ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ravivement des déchus

{1}{B}



Rituel

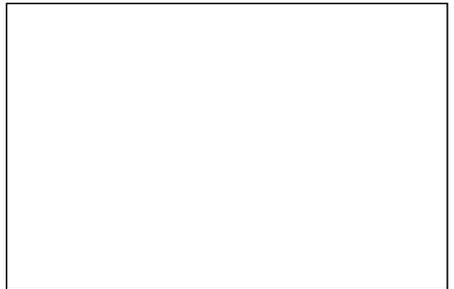
U

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis un cimetière dans la main de son propriétaire. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, renvoyez le Ravivement des déchus dans la main de son propriétaire. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Zombification

{3}{B}

Rituel

U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière.

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

Chair à dragon

{1}{R}

Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

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

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

Marais

Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infestation de moggs

{3}{R}{R}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures qu'un joueur ciblé contrôle. Pour chaque créature morte de cette manière, ce joueur crée deux jetons de créature 1/1 rouge goblin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

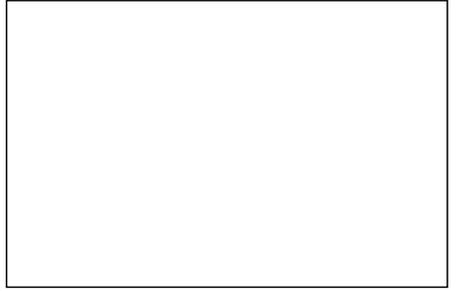


Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

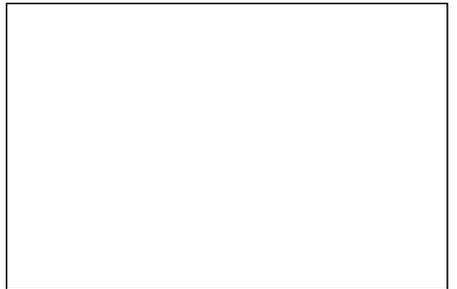


Terrain de base : montagne  
{R}

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

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

Ultime effort

{R}

Éphémère

U

Sacrifiez n'importe quel nombre de créatures. L'Ultime effort inflige autant de blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manigances boggartes

{2}{R}

Enchantement tribal : goblin

U

À chaque fois qu'un autre goblin que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez faire que les Manigances boggartes infligent 1 blessure à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combustion spontanée

{1}{B}{R}

Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.  
La Combustion spontanée inflige 3 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manigances boggartes

{2}{R}

Enchantement tribal : goblin

U

À chaque fois qu'un autre goblin que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez faire que les Manigances boggartes infligent 1 blessure à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manigances boggartes

{2}{R}



Enchantement tribal : goblin

U

À chaque fois qu'un autre goblin que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez faire que les Manigances boggartes infligent 1 blessure à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manigances boggartes

{2}{R}



Enchantement tribal : goblin

U

À chaque fois qu'un autre goblin que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez faire que les Manigances boggartes infligent 1 blessure à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast