

Attrapeur de mogg

{2}{R}{R}



Créature : humain et mercenaire

R

{3}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de permanent gobelin, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

2/2

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.

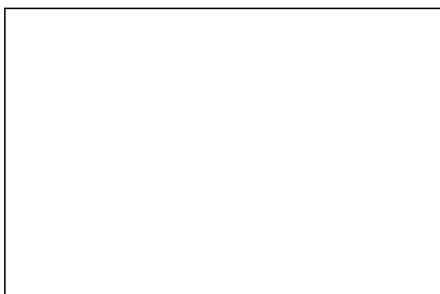
Les gobelins que vous contrôlez ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de clan gobelin

{1}{R}{R}



Créature : gobelin

R

Célérité

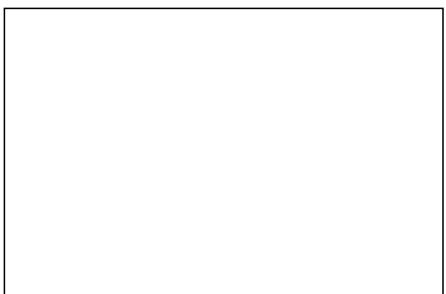
Les autres créatures Gobelins que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef Scarapace

{2}{R}{R}



Créature : gobelin et guerrier

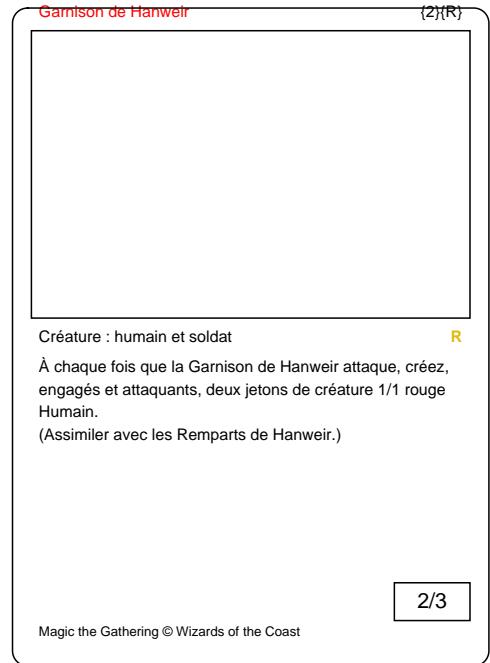
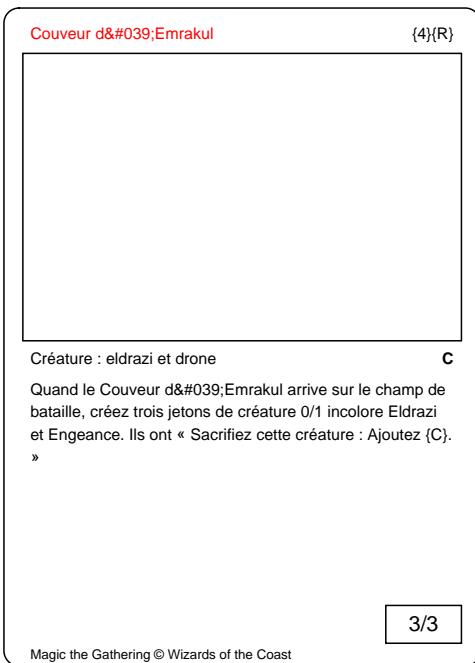
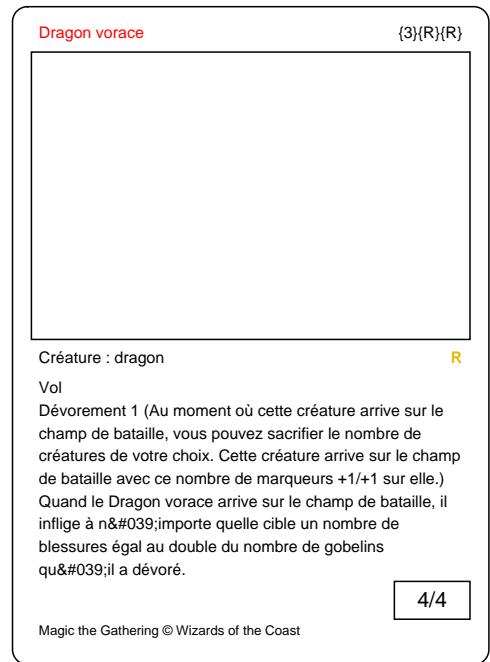
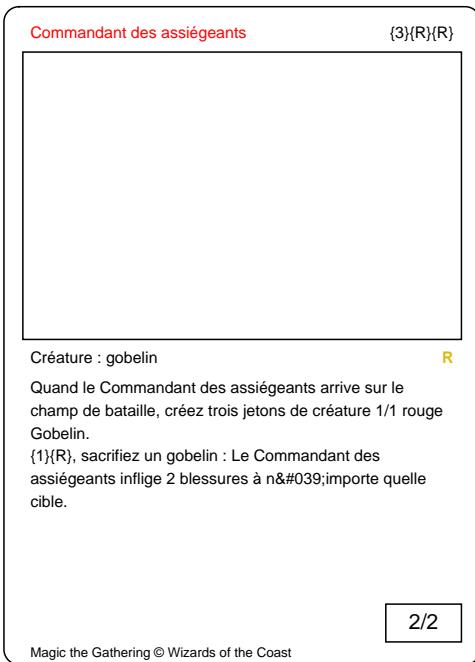
U

Quand le Chef Scarapace arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelins.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Ib Mic?ur, tacticien gobelin

{3}{R}



Créature légendaire : gobelin et conseiller

R

À chaque fois qu'un autre gobelin que vous contrôlez devient bloqué, sacrifiez-le. Si vous faites ainsi, il inflige 4 blessures à chaque créature qui le bloque. Sacrifiez deux montagnes : Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instigateur de terrier

{R}{R}



Créature : gobelin et berserker

M

Double initiative

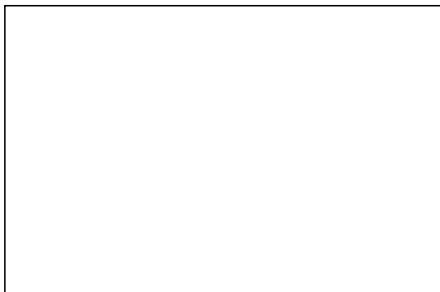
À chaque fois que l'Instigateur de terrier inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature Gobelin de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ignus grimaçant

{2}{R}



Créature : élémental

U

{R}, renvoyez Ignus grimaçant dans la main de son propriétaire : Ajoutez {C}{C}{R}. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocatrice de Tilonalli

{1}{R}



Créature : humain et shamane

R

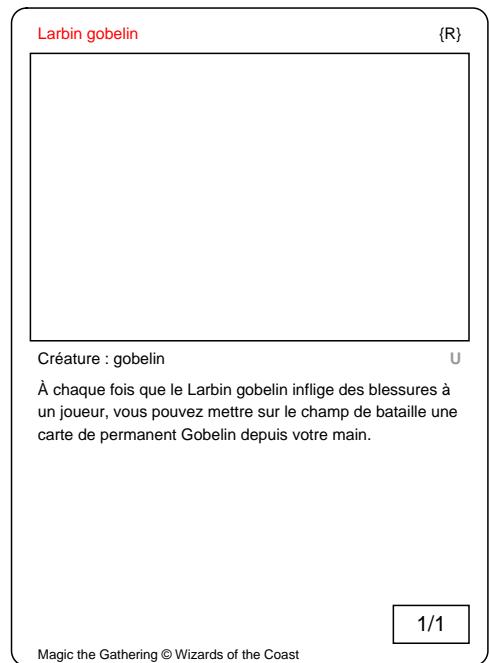
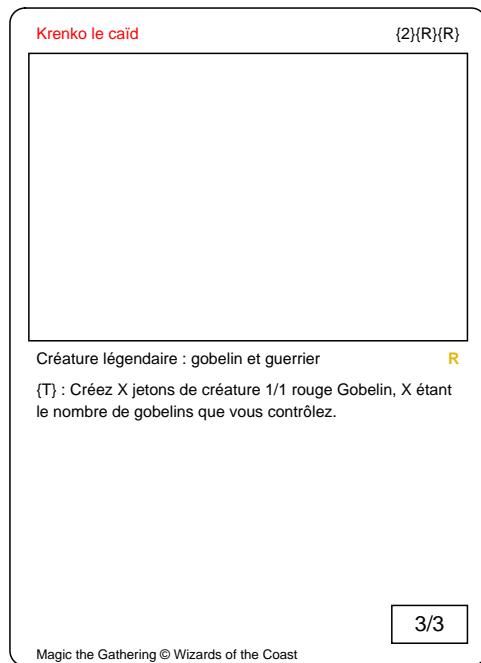
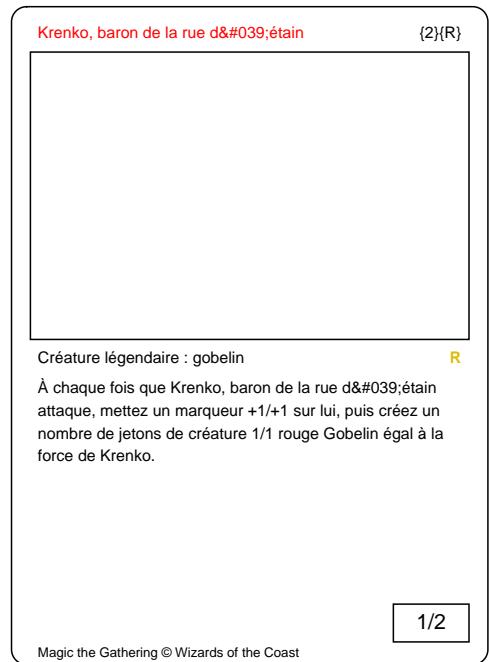
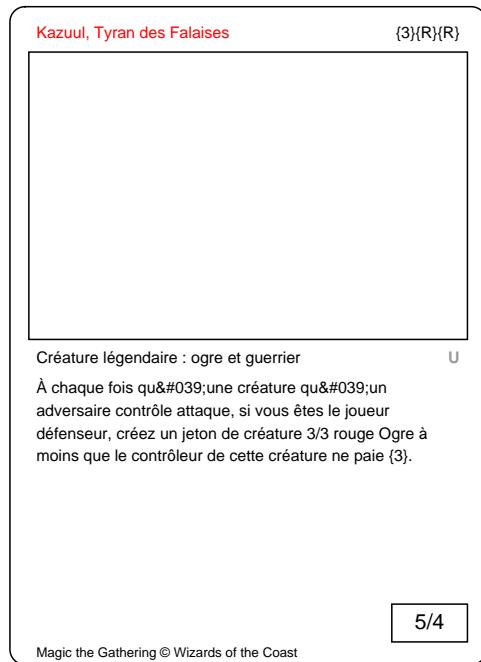
Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)

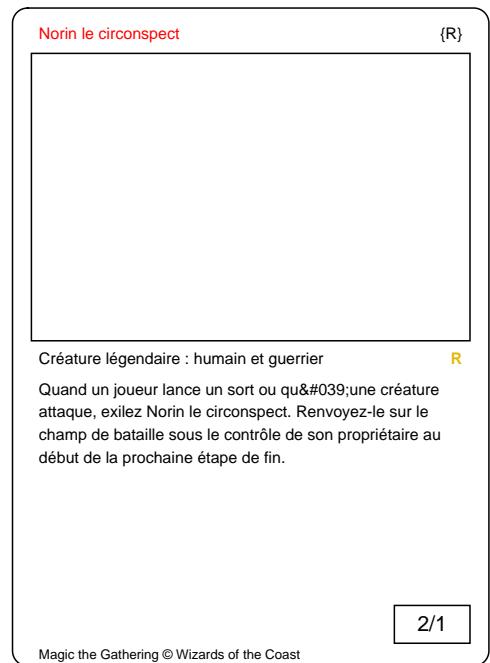
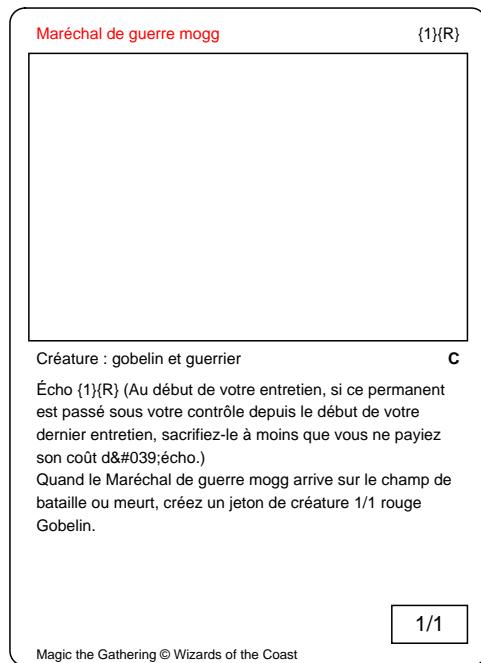
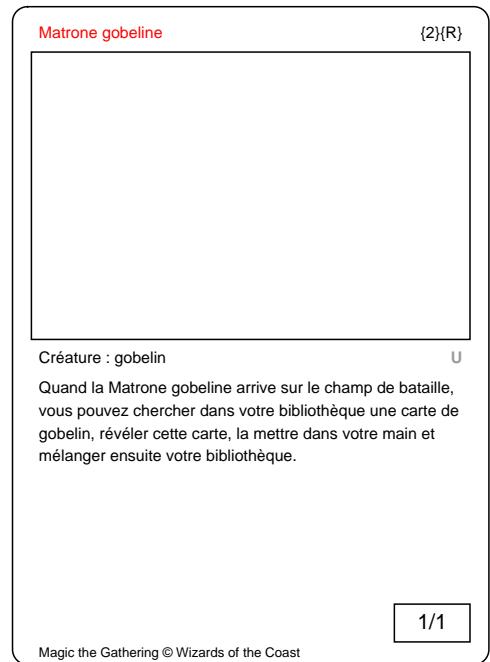
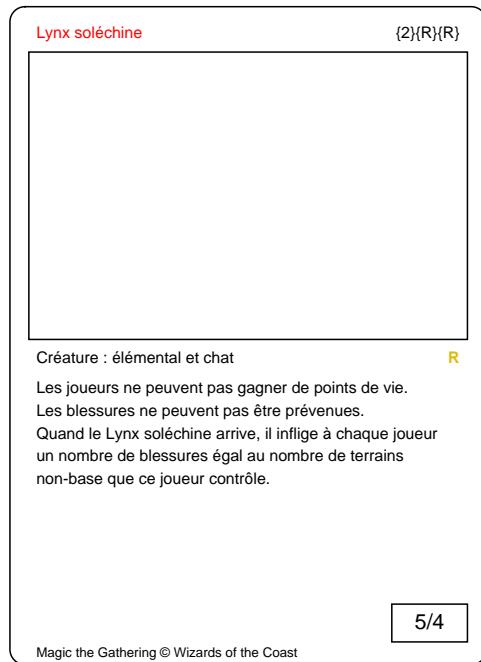
À chaque fois que l'Invocatrice de Tilonalli attaque, vous pouvez payer {X}{R}. Si vous faites ainsi, créez X jetons de créature 1/1 rouge Élémental, engagés et attaquants. Au début de la prochaine étape de fin, exilez ces jetons à moins que vous n'ayez l'agrément de la cité.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Recruteur gobelin

{1}{R}



Créature : gobelin

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

Skwi, l'immortel

{1}{R}{R}



Créature légendaire : gobelin

R

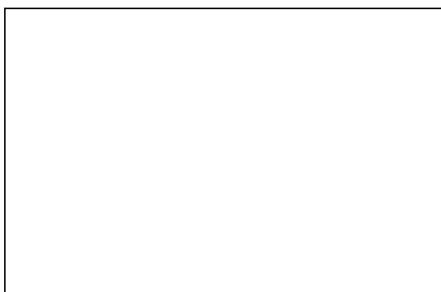
Vous pouvez lancer Skwi, l'immortel depuis votre cimetière ou depuis l'exil.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scintillecroc

{R}



Créature : esprit

C

Célérité

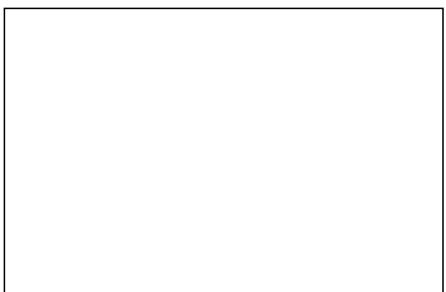
Au début de l'étape de fin, renvoyez le Scintillecroc dans la main de son propriétaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skwi, nabab gobelin

{2}{R}



Créature légendaire : gobelin

U

Au début de votre entretien, vous pouvez renvoyer Skwi, nabab gobelin depuis votre cimetière dans votre main.

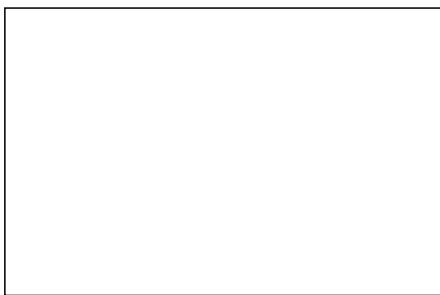
1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde aiguisé

{2}{R}



Créature : slivoïde

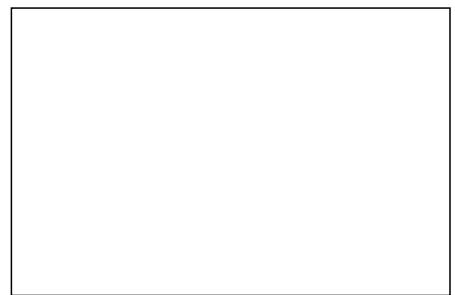
R

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zo-Zu le châteur

{1}{R}{R}



Créature légendaire : gobelin et guerrier

R

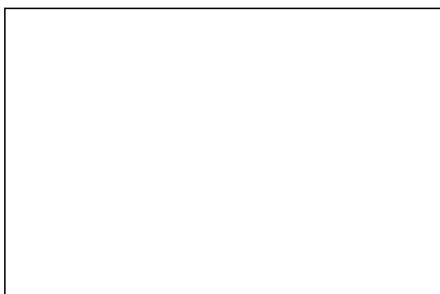
À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille, Zo-Zu le châteur inflige 2 blessures au contrôleur de ce terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde aiguisé

{2}{R}



Créature : slivoïde

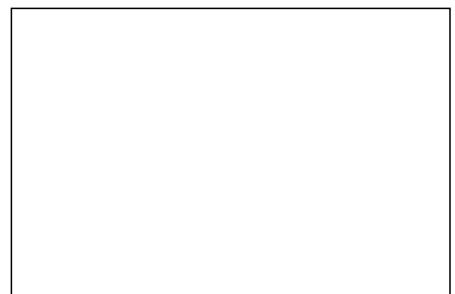
R

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attaque éclair de chatfeux

{X}{R}{R}



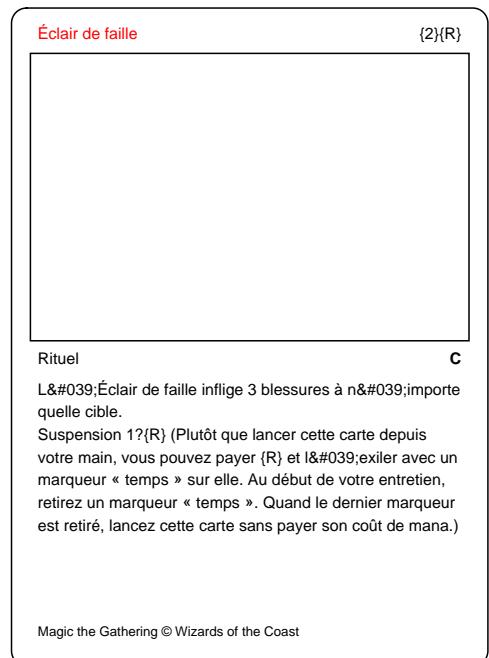
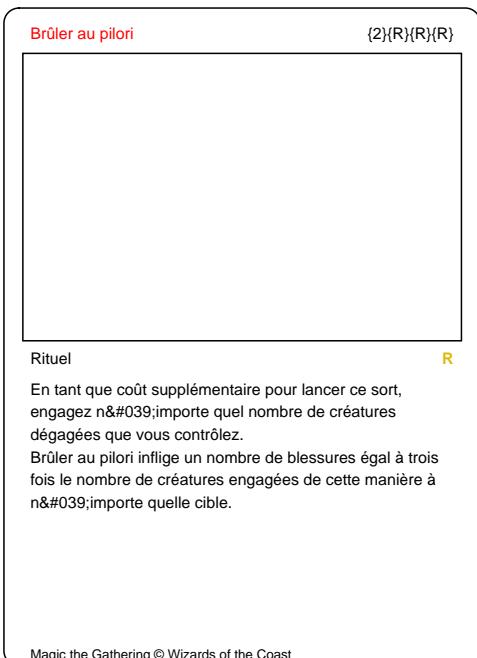
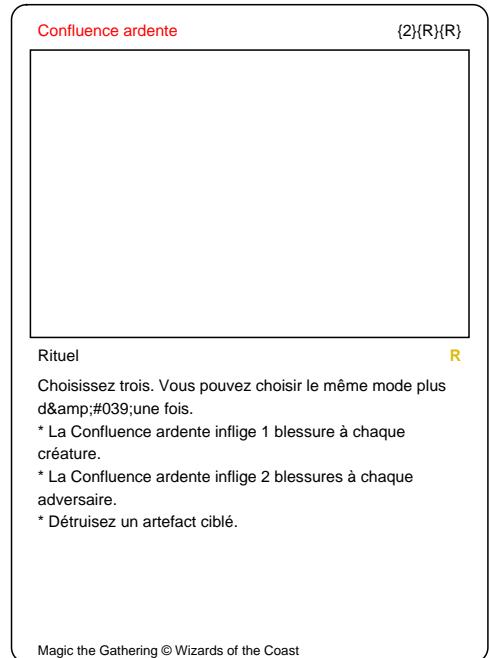
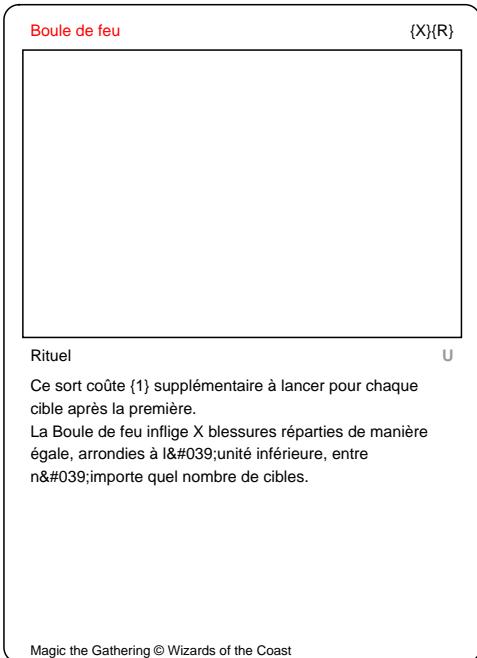
Rituel

Créez X jetons de créature 1/1 rouge Élémental et Chat avec la célérité. Exilez-les au début de la prochaine étape de fin.

Flashback ? {R}{R}, sacrifiez X montagnes.

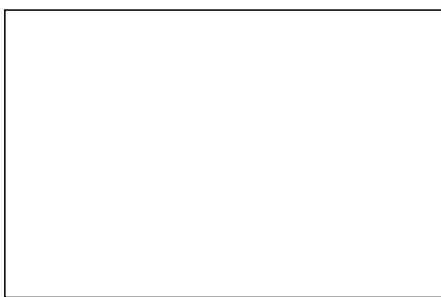
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Pillage sans foi

{R}



Rituel

C

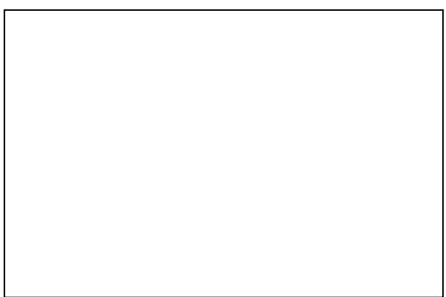
Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrouvailles cathartiques

{1}{R}



Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de deux cartes.

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reforger l'âme

{3}{R}{R}



Rituel

R

Chaque joueur se défausse de sa main, puis pioche sept cartes.

Miracle {1}{R} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Risque-tout

{R}



Rituel

R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, défaussez-vous d'une carte au hasard, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roue de la fortune

{2}{R}



Rituel

R

Chaque joueur se défausse de sa main et pioche sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Supposition au hasard

{R}{R}



Rituel

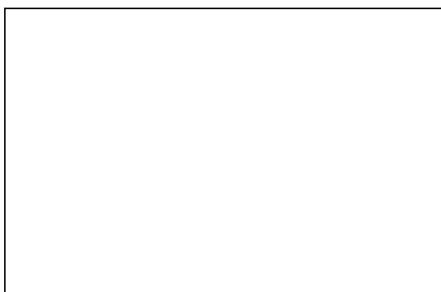
C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruine

{3}{R}



Rituel

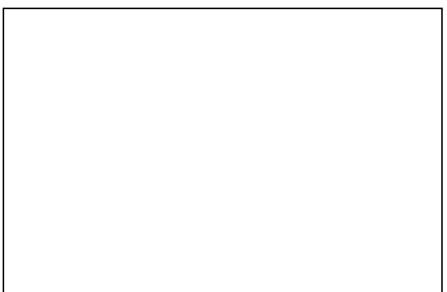
R

Détruissez tous les terrains non-base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surgissement de hordelins

{1}{R}{R}



Rituel

U

Créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelins.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tentation de la vengeance

{X}{R}

Rituel

R

Offre tentante ? Créez X jetons de créature 1/1 rouge Élémental avec la célérité. Chaque adversaire peut créer X jetons de créature 1/1 rouge Élémental avec la célérité. Pour chaque adversaire qui fait ainsi, créez X jetons de créature 1/1 rouge Élémental avec la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Castel Kher

Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez (C).
 {1}{R}, {T} : Créez un jeton de créature 0/1 rouge Kobold appelé Kobolds de Castel Kher.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Éclair en série

{R}

Rituel

U

L'Éclair en série inflige 3 blessures à nimporte quelle cible. Puis ce joueur ou le contrôleur de ce permanent peut payer {R}{R}. Si le joueur fait ainsi, il peut copier ce sort et peut choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne

C

</center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

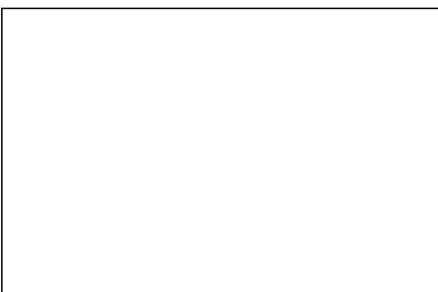


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

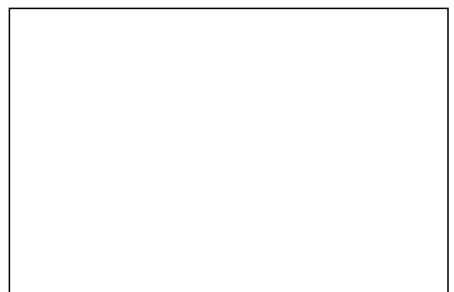


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



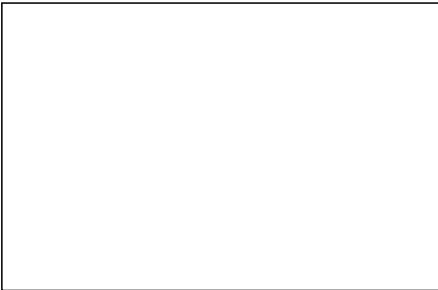
Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

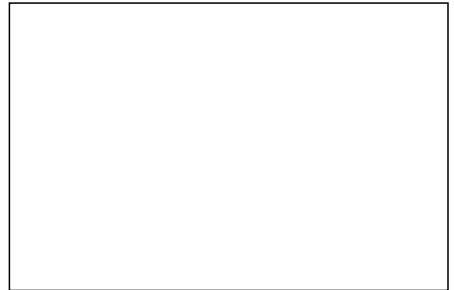


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



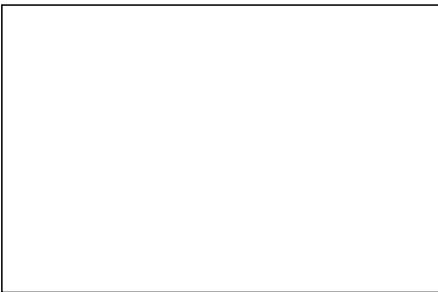
Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

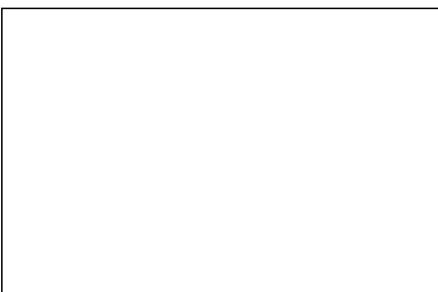


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

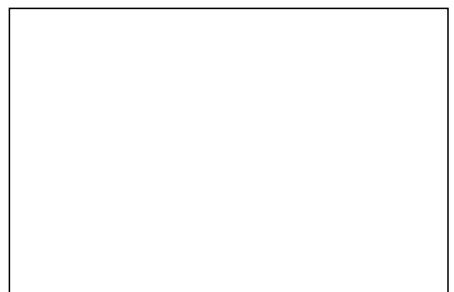


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

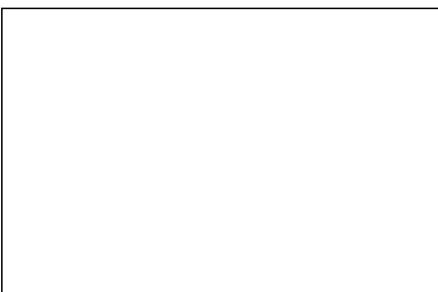


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

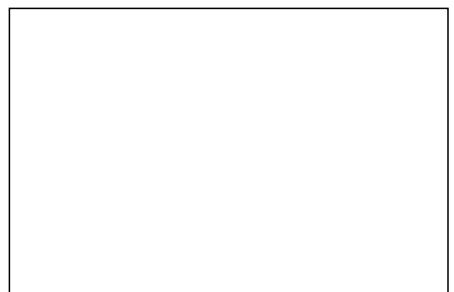


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

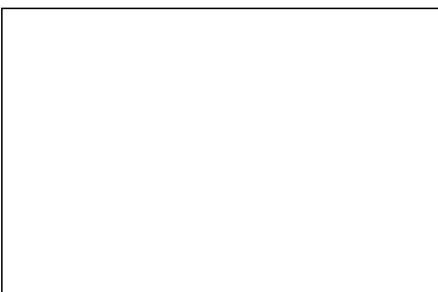


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

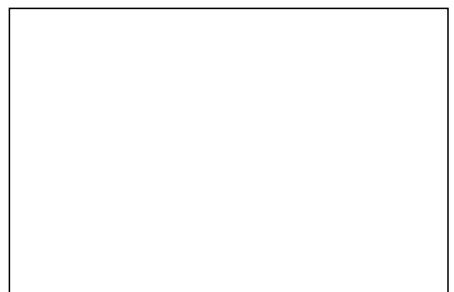


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



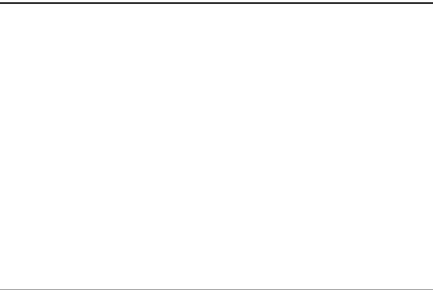
Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nykthos, reliquaire de Nyx



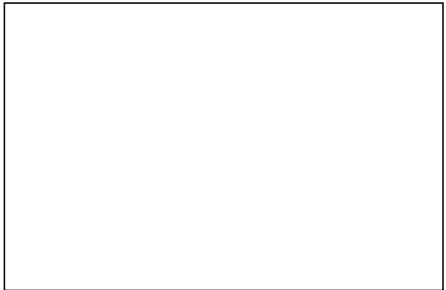
Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.
(2), {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remparts de Hanweir



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
(R), {T} : Une créature ciblée acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
(3){R}{R}, {T} : Si vous possédez et contrôlez à la fois les Remparts de Hanweir et une créature appelée Garrison de Hanweir, exilez-les, puis assimilez-les en Hanweir, le comté grouillant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valakut, la Cime en fusion



Terrain

M

Ce terrain arrive engagé.
À chaque fois qu'une montagne que vous contrôlez arrive, si vous contrôlez au moins cinq autres montagnes, vous pouvez faire que ce terrain inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bannière héraudique

{3}



Artifact

U

Au moment où cet artefact arrive, choisissez une couleur. Les créatures que vous contrôlez de la couleur choisie gagnent +1/+0.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lithoforce usée

{3}



Artifact

U

La Lithoforce usée arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}



Artifact

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médailon de rubis

{2}



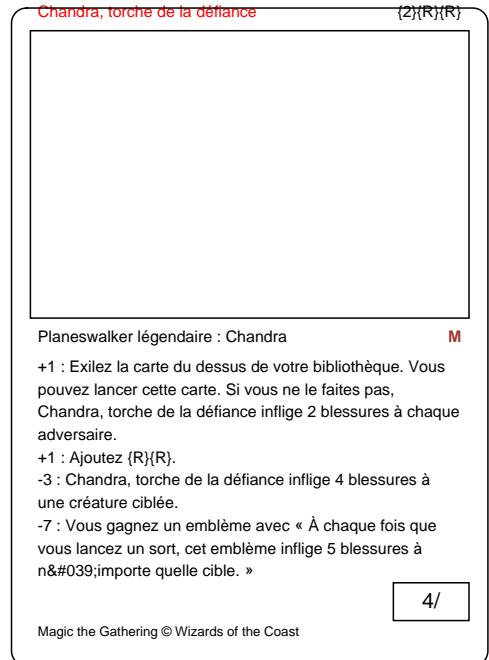
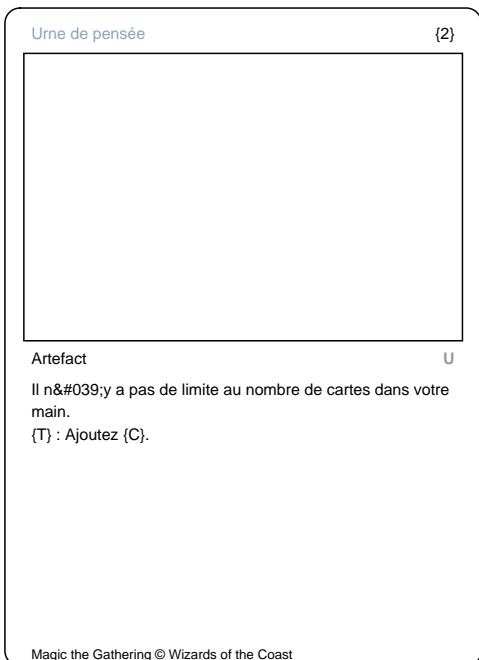
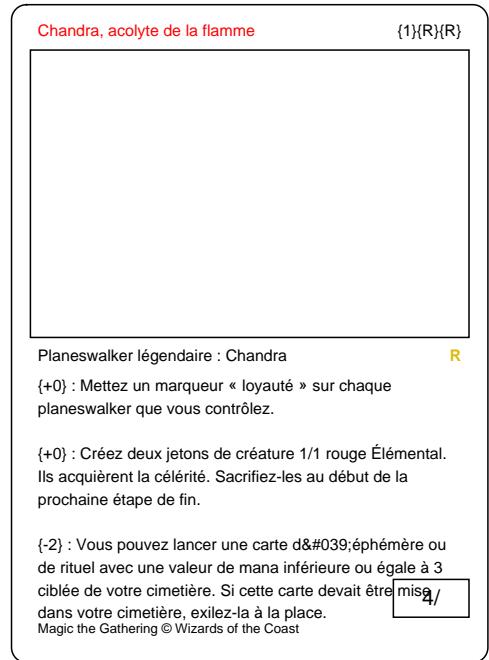
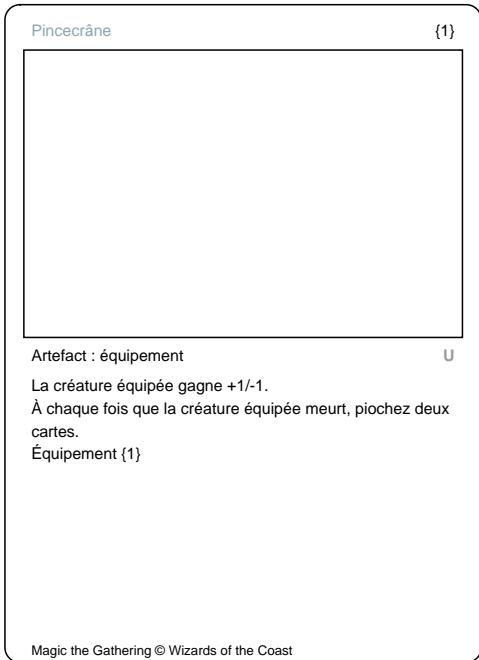
Artifact

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Koth du Marteau

{2}{R}{R}



Planeswalker légendaire : Koth

M

{+1} : Dégagez une montagne ciblée. Elle devient une créature 4/4 rouge Élémental jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{-2} : Ajoutez {R} pour chaque montagne que vous contrôlez.

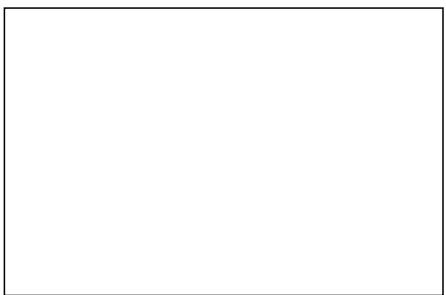
{-5} : Vous gagnez un emblème avec « Les montagnes que vous contrôlez ont {T} : Ce terrain inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carboniser

{2}{R}



Éphémère

R

Carboniser inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil de Valakut

{2}{R}



Éphémère

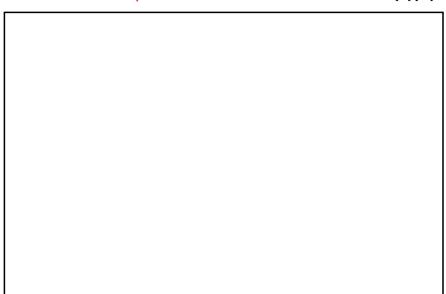
R

Mettez n'importe quel nombre de cartes de votre main au-dessous de votre bibliothèque, puis piochez autant de cartes plus une.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion chaotique

{2}{R}



Éphémère

R

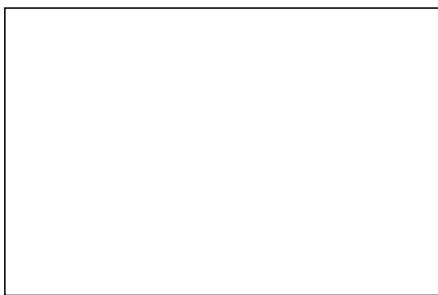
Le propriétaire d'un permanent ciblé le mélange à sa bibliothèque, et révèle ensuite la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de permanent, il la met sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Facteur de risque

{2}{R}



Éphémère

R

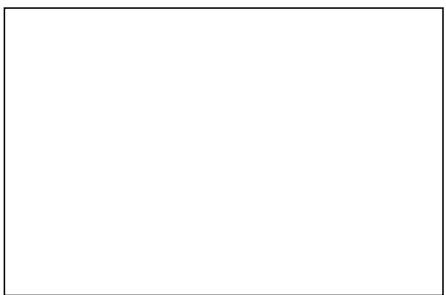
Un adversaire ciblé peut faire que le Facteur de risque lui inflige 4 blessures. Si ce joueur ne le fait pas, vous piochez trois cartes.

Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frisson de probabilité

{1}{R}



Éphémère

M

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}



Éphémère

M

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinération

{1}{R}



Éphémère

C

Incineration inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma

{1}{R}



Éphémère

C

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la Colère

{3}{R}{R}



Enchantement

R

Quand la Cour de la Colère arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.

Au début de votre entretien, la Cour de la Colère inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Si vous êtes le monarque, elle inflige 7 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsion de la Forge

{1}{R}{R}



Éphémère

R

La Pulsion de la Forge inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Puis si ce joueur ou le contrôleur de ce permanent a plus de points de vie que vous, renvoyez la Pulsion de la Forge dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prix de la gloire

{2}{R}



Enchantement

U

À chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour du mana, si ce n'est pas le tour de ce joueur, détruisez ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast