Champion sanguinolent {B}

Créature : humain et guerrier R

Le Champion sanguinolent ne peut pas bloquer.
<i>Saccage</i> ? {1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille le Champion sanguinolent depuis votre cimetière. N'activez que si vous avez attaqué ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion sanguinolent {B}

Créature : humain et guerrier R

Le Champion sanguinolent ne peut pas bloquer.
<i>Saccage</i> ? {1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille le Champion sanguinolent depuis votre cimetière. N'activez que si vous avez attaqué ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion sanguinolent {B}

Créature : humain et guerrier R

Le Champion sanguinolent ne peut pas bloquer.
<i>Saccage</i> ? {1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille le Champion sanguinolent depuis votre cimetière. N'activez que si vous avez attaqué ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion sanguinolent {B}

Créature : humain et guerrier R

Le Champion sanguinolent ne peut pas bloquer.
<i>Saccage</i> ? {1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille le Champion sanguinolent depuis votre cimetière. N'activez que si vous avez attaqué ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soldat du panthéon {W}

Créature : humain et soldat R

Protection contre le multicolore
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort multicolore, vous gagnez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soldat du panthéon {W}

Créature : humain et soldat R

Protection contre le multicolore
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort multicolore, vous gagnez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soldat du panthéon {W}

Créature : humain et soldat R

Protection contre le multicolore
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort multicolore, vous gagnez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soldat du panthéon {W}

Créature : humain et soldat R

Protection contre le multicolore
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort multicolore, vous gagnez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Athréos, dieu du Passage {1}{W}{B}

Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au blanc et au noir est inférieure à sept, Athréos n'est pas une créature.
À chaque fois qu'une autre créature que vous possédez meurt, renvoyez-la dans votre main à moins qu'un adversaire ciblé ne paie 3 points de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Athréos, dieu du Passage {1}{W}{B}

Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au blanc et au noir est inférieure à sept, Athréos n'est pas une créature.
À chaque fois qu'une autre créature que vous possédez meurt, renvoyez-la dans votre main à moins qu'un adversaire ciblé ne paie 3 points de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Athréos, dieu du Passage {1}{W}{B}

Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au blanc et au noir est inférieure à sept, Athréos n'est pas une créature.
À chaque fois qu'une autre créature que vous possédez meurt, renvoyez-la dans votre main à moins qu'un adversaire ciblé ne paie 3 points de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher de la horde {1}{R}{W}{B}

Créature : démon R

Vol
Sacrifiez une autre créature : Le Boucher de la horde acquiert, selon votre choix, la vigilance, le lien de vie ou la célérité jusqu'à la fin du tour.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher de la horde {1}{R}{W}{B}

Créature : démon R

Vol
Sacrifiez une autre créature : Le Boucher de la horde acquiert, selon votre choix, la vigilance, le lien de vie ou la célérité jusqu'à la fin du tour.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher de la horde {1}{R}{W}{B}

Créature : démon R

Vol
Sacrifiez une autre créature : Le Boucher de la horde acquiert, selon votre choix, la vigilance, le lien de vie ou la célérité jusqu'à la fin du tour.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher de la horde {1}{R}{W}{B}

Créature : démon R

Vol
Sacrifiez une autre créature : Le Boucher de la horde acquiert, selon votre choix, la vigilance, le lien de vie ou la célérité jusqu'à la fin du tour.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de l'Écaille {W}{B}

Créature : humain et guerrier U

Les autres créatures Guerrier que vous contrôlez gagnent +0/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de l'Écaille {W}{B}

Créature : humain et guerrier U

Les autres créatures Guerrier que vous contrôlez gagnent +0/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de l'Écaille {W}{B}

Créature : humain et guerrier U

Les autres créatures Guerrier que vous contrôlez gagnent +0/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de l'Écaille {W}{B}

Créature : humain et guerrier U

Les autres créatures Guerrier que vous contrôlez gagnent +0/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef du Tranchant {W}{B}

Créature : humain et guerrier U

Les autres créatures Guerrier que vous contrôlez gagnent +1/+0.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef du Tranchant {W}{B}

Créature : humain et guerrier U

Les autres créatures Guerrier que vous contrôlez gagnent +1/+0.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef du Tranchant {W}{B}

Créature : humain et guerrier U

Les autres créatures Guerrier que vous contrôlez gagnent +1/+0.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef du Tranchant {W}{B}

Créature : humain et guerrier U

Les autres créatures Guerrier que vous contrôlez gagnent +1/+0.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Iroas, dieu de la Victoire {2}{R}{W}

Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au rouge et au blanc est inférieure à 7, Iroas n'est pas une créature.
Les créatures que vous contrôlez ont la menace.
Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées aux créatures attaquantes que vous contrôlez.

7/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Iroas, dieu de la Victoire {2}{R}{W}

Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au rouge et au blanc est inférieure à 7, Iroas n'est pas une créature.
Les créatures que vous contrôlez ont la menace.
Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées aux créatures attaquantes que vous contrôlez.

7/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zurgo Brisecasque {2}{R}{W}{B}

Créature légendaire : orque et guerrier M

Célérité
Zurgo Brisecasque attaque à chaque combat si possible.

Zurgo Brisecasque a l'indestructible tant que c'est votre tour.
À chaque fois qu'une créature blessée par Zurgo Brisecasque ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Zurgo Brisecasque.

7/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zurgo Brisecasque {2}{R}{W}{B}

Créature légendaire : orque et guerrier M

Célérité
Zurgo Brisecasque attaque à chaque combat si possible.

Zurgo Brisecasque a l'indestructible tant que c'est votre tour.
À chaque fois qu'une créature blessée par Zurgo Brisecasque ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Zurgo Brisecasque.

7/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zurgo Brisecasque {2}{R}{W}{B}

Créature légendaire : orque et guerrier M

Célérité
Zurgo Brisecasque attaque à chaque combat si possible.

Zurgo Brisecasque a l'indestructible tant que c'est votre tour.
À chaque fois qu'une créature blessée par Zurgo Brisecasque ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Zurgo Brisecasque.

7/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana

Terrain M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana

Terrain M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de campagne

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}. La Forge de campagne vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de campagne

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}. La Forge de campagne vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de campagne

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}. La Forge de campagne vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de campagne

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}. La Forge de campagne vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul

Terrain légendaire **M**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elspeth, championne du Soleil {4}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth **M**

{+1} : Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

{-3} : Détruisez toutes les créatures de force supérieure ou égale à 4.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont le vol. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin crépitante {R}{W}{B}

Éphémère R

La Fin crépitante inflige 2 blessures à chaque adversaire. Chaque adversaire sacrifie une créature avec la force la plus élevée parmi les créatures qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin crépitante {R}{W}{B}

Éphémère R

La Fin crépitante inflige 2 blessures à chaque adversaire. Chaque adversaire sacrifie une créature avec la force la plus élevée parmi les créatures qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin crépitante {R}{W}{B}

Éphémère R

La Fin crépitante inflige 2 blessures à chaque adversaire. Chaque adversaire sacrifie une créature avec la force la plus élevée parmi les créatures qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin crépitante {R}{W}{B}

Éphémère R

La Fin crépitante inflige 2 blessures à chaque adversaire. Chaque adversaire sacrifie une créature avec la force la plus élevée parmi les créatures qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piétiner {R}{W}

Éphémère U

Détruisez une créature bloqueuse ciblée. Les créatures qui ont été bloquées par cette créature pendant ce combat acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piétiner {R}{W}

Éphémère U

Détruisez une créature bloqueuse ciblée. Les créatures qui ont été bloquées par cette créature pendant ce combat acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piétiner {R}{W}

Éphémère U

Détruisez une créature bloqueuse ciblée. Les créatures qui ont été bloquées par cette créature pendant ce combat acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piétiner {R}{W}

Éphémère U

Détruisez une créature bloqueuse ciblée. Les créatures qui ont été bloquées par cette créature pendant ce combat acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit du Labyrinthe {1}{W}

Créature-enchantement : esprit R

Aucun joueur ne peut piocher plus d'une carte par tour.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}

Rituel R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit du Labyrinthe {1}{W}

Créature-enchantement : esprit R

Aucun joueur ne peut piocher plus d'une carte par tour.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}

Rituel R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}

Rituel R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de Purphoros {1}{R}{R}

Artefact-enchantement légendaire R

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.
{2}{R}, {T}, sacrifiez un terrain : Créez un jeton de créature-artefact-enchantement 3/3 incolore Golem.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}

Rituel R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de Purphoros {1}{R}{R}

Artefact-enchantement légendaire R

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.
{2}{R}, {T}, sacrifiez un terrain : Créez un jeton de créature-artefact-enchantement 3/3 incolore Golem.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Mardu {R}{W}{B}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Le Charme de Mardu inflige 4 blessures à une créature ciblée.
? Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Guerrier. Ils acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.
? Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature, non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paume déflectrice {R}{W}

Éphémère R

La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures. Si des blessures sont prévenues de cette manière, la Paume déflectrice inflige autant de blessures au contrôleur de cette source.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Mardu {R}{W}{B}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Le Charme de Mardu inflige 4 blessures à une créature ciblée.
? Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Guerrier. Ils acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.
? Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature, non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paume déflectrice {R}{W}

Éphémère R

La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures. Si des blessures sont prévenues de cette manière, la Paume déflectrice inflige autant de blessures au contrôleur de cette source.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascendance marduenne {R}{W}{B}

Enchantement R

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez attaque, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin, engagé et attaquant.
Sacrifiez l'Ascendance marduenne : Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascendance marduenne {R}{W}{B}

Enchantement R

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez attaque, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin, engagé et attaquant.
Sacrifiez l'Ascendance marduenne : Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascendance marduenne {R}{W}{B}

Enchantement R

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez attaque, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin, engagé et attaquant.
Sacrifiez l'Ascendance marduenne : Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast