

Magda, maîtresse du butin

{1}{R}

Créature légendaire : nain et berserker

R

À chaque fois que vous commettez un crime, créez un jeton Trésor engagé. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour. (Cibler des adversaires, tout ce qu'ils contrôlent et/ou des cartes de leur cimetière est un crime.)

Sacrifiez trois trésors : Créez un jeton de créature 4/4 rouge Scorpion et Dragon avec le vol et la célérité.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prétentieux Tirecharme

{1}{R}

Créature : oiseau et sorcier

R

Vol, célérité

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, le Prétentieux Tirecharme gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Complot {1}{R} (Vous pouvez payer {1}{R} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complotez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magda, maîtresse du butin

{1}{R}

Créature légendaire : nain et berserker

R

À chaque fois que vous commettez un crime, créez un jeton Trésor engagé. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour. (Cibler des adversaires, tout ce qu'ils contrôlent et/ou des cartes de leur cimetière est un crime.)

Sacrifiez trois trésors : Créez un jeton de créature 4/4 rouge Scorpion et Dragon avec le vol et la célérité.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prétentieux Tirecharme

{1}{R}

Créature : oiseau et sorcier

R

Vol, célérité

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, le Prétentieux Tirecharme gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Complot {1}{R} (Vous pouvez payer {1}{R} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complotez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prétentieux Tirecharme

{1}{R}

Créature : oiseau et sorcier

R

Vol, célérité

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, le Prétentieux Tirecharme gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour. Complot {1}{R} (Vous pouvez payer {1}{R} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complotez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclairéuse des dunes

{1}{W}

Créature : humain et éclairéur

R

Quand l'Éclairéuse des dunes arrive sur le champ de bataille, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, cherchez dans votre bibliothèque une carte de désert, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

À chaque fois qu'au moins une carte de terrain est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, créez un jeton de créature 1/1 rouge, verte et blanche Sable et Guerrier. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prétentieux Tirecharme

{1}{R}

Créature : oiseau et sorcier

R

Vol, célérité

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, le Prétentieux Tirecharme gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour. Complot {1}{R} (Vous pouvez payer {1}{R} et exiler cette carte depuis votre main. Lancez-la comme un rituel pendant un autre tour sans payer son coût de mana. Ne complotez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclairéuse des dunes

{1}{W}

Créature : humain et éclairéur

R

Quand l'Éclairéuse des dunes arrive sur le champ de bataille, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, cherchez dans votre bibliothèque une carte de désert, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

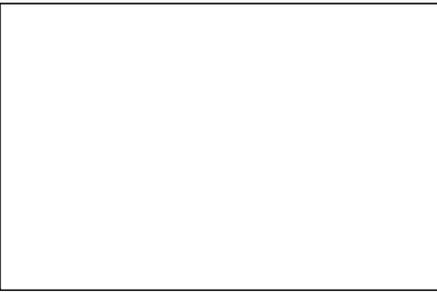
À chaque fois qu'au moins une carte de terrain est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, créez un jeton de créature 1/1 rouge, verte et blanche Sable et Guerrier. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireuse des dunes

{1}{W}



Créature : humain et éclaireur

R

Quand l'Éclaireuse des dunes arrive sur le champ de bataille, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, cherchez dans votre bibliothèque une carte de désert, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

À chaque fois qu'au moins une carte de terrain est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, créez un jeton de créature 1/1 rouge, verte et blanche Sable et Guerrier. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand abolisseur

{W}{W}



Créature : humain et clerc

M

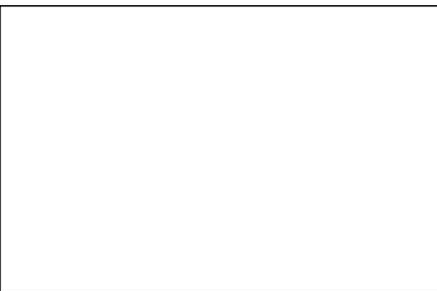
Pendant votre tour, vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ou activer les capacités d'artefacts, de créatures ou d'enchantements.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireuse des dunes

{1}{W}



Créature : humain et éclaireur

R

Quand l'Éclaireuse des dunes arrive sur le champ de bataille, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, cherchez dans votre bibliothèque une carte de désert, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

À chaque fois qu'au moins une carte de terrain est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, créez un jeton de créature 1/1 rouge, verte et blanche Sable et Guerrier. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand abolisseur

{W}{W}



Créature : humain et clerc

M

Pendant votre tour, vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ou activer les capacités d'artefacts, de créatures ou d'enchantements.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand abolisseur {W}{W}



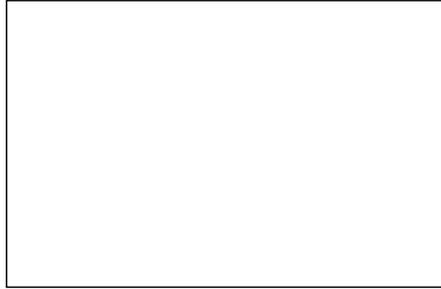
Créature : humain et clerc **M**

Pendant votre tour, vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ou activer les capacités d'artefacts, de créatures ou d'enchantements.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigilante de Port-Augure {1}{W}



Créature : humain et mercenaire **U**

La Vigilante de Port-Augure a la double initiative tant que vous avez commis un crime ce tour-ci. (Cibler des adversaires, tout ce qu'ils contrôlent et/ou des cartes de leur cimetière est un crime.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand abolisseur {W}{W}



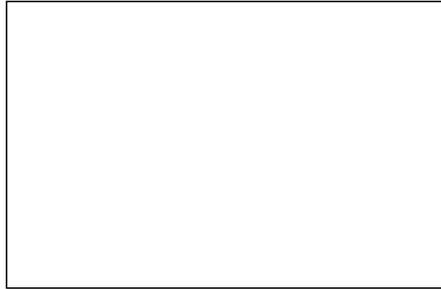
Créature : humain et clerc **M**

Pendant votre tour, vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ou activer les capacités d'artefacts, de créatures ou d'enchantements.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigilante de Port-Augure {1}{W}



Créature : humain et mercenaire **U**

La Vigilante de Port-Augure a la double initiative tant que vous avez commis un crime ce tour-ci. (Cibler des adversaires, tout ce qu'ils contrôlent et/ou des cartes de leur cimetière est un crime.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigilante de Port-Augure

{1}{W}

Créature : humain et mercenaire

U

La Vigilante de Port-Augure a la double initiative tant que vous avez commis un crime ce tour-ci. (Cibler des adversaires, tout ce qu'ils contrôlent et/ou des cartes de leur cimetière est un crime.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taii Wakeen, fine gâchette

{R}{W}

Créature légendaire : humain et mercenaire

R

À chaque fois qu'une source que vous contrôlez inflige à une créature un nombre de blessures non-combat égal à l'endurance de cette créature, piochez une carte.

{X}, {T} : Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures non-combat à un permanent ou à un joueur ce tour-ci, elle inflige autant de blessures plus X à la place.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigilante de Port-Augure

{1}{W}

Créature : humain et mercenaire

U

La Vigilante de Port-Augure a la double initiative tant que vous avez commis un crime ce tour-ci. (Cibler des adversaires, tout ce qu'ils contrôlent et/ou des cartes de leur cimetière est un crime.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taii Wakeen, fine gâchette

{R}{W}

Créature légendaire : humain et mercenaire

R

À chaque fois qu'une source que vous contrôlez inflige à une créature un nombre de blessures non-combat égal à l'endurance de cette créature, piochez une carte.

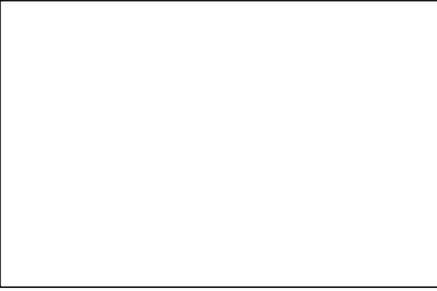
{X}, {T} : Si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures non-combat à un permanent ou à un joueur ce tour-ci, elle inflige autant de blessures plus X à la place.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ça va barder !

{X}{R}



Rituel

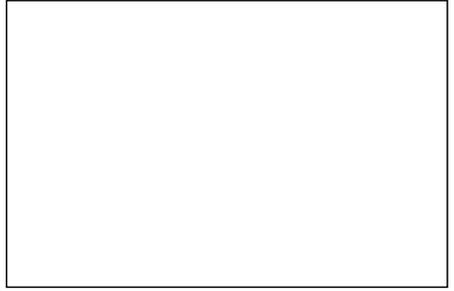
R

Ça va barder ! inflige X blessures à une créature ciblée.
Créez un nombre de jetons Trésor engagés égal au surplus
de blessures infligé à cette créature de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ça va barder !

{X}{R}



Rituel

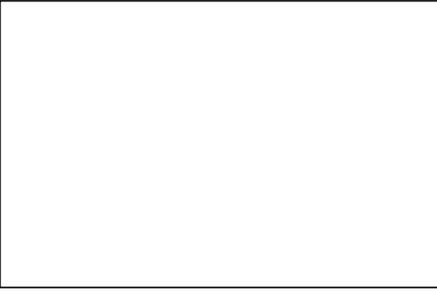
R

Ça va barder ! inflige X blessures à une créature ciblée.
Créez un nombre de jetons Trésor engagés égal au surplus
de blessures infligé à cette créature de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ça va barder !

{X}{R}



Rituel

R

Ça va barder ! inflige X blessures à une créature ciblée.
Créez un nombre de jetons Trésor engagés égal au surplus
de blessures infligé à cette créature de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ça va barder !

{X}{R}



Rituel

R

Ça va barder ! inflige X blessures à une créature ciblée.
Créez un nombre de jetons Trésor engagés égal au surplus
de blessures infligé à cette créature de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tir ardent {R}{R}



Rituel U

Le Tir ardent inflige 5 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tir ardent {R}{R}

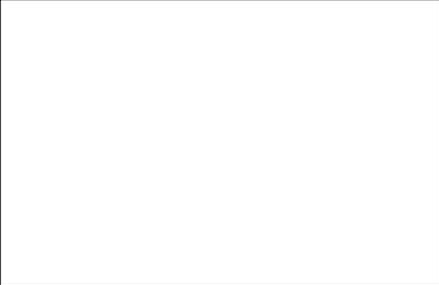


Rituel U

Le Tir ardent inflige 5 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tir ardent {R}{R}

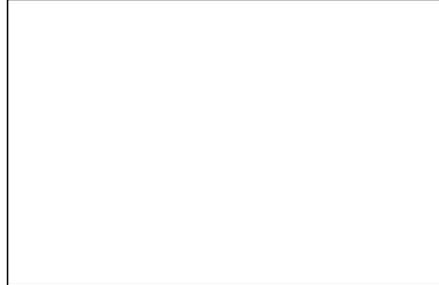


Rituel U

Le Tir ardent inflige 5 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage de réquisition {W}



Rituel U

Impétuosité (Choisissez au moins un coût supplémentaire.)

- + {1} ? Détruisez un artefact ciblé.
- + {1} ? Détruisez un enchantement ciblé.
- + {1} ? Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage de réquisition

{W}



Rituel

U

Impétuosité (Choisissez au moins un coût supplémentaire.)

- + {1} ? Détruisez un artefact ciblé.
- + {1} ? Détruisez un enchantement ciblé.
- + {1} ? Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa mirage



Terrain : désert

C

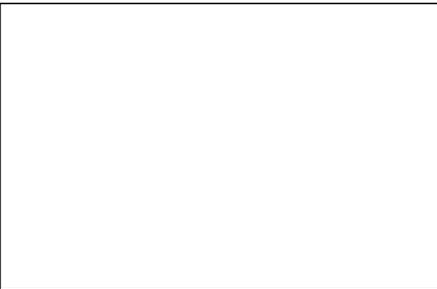
La Mesa mirage arrive sur le champ de bataille engagée.

Au moment où elle arrive, choisissez une couleur.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa mirage



Terrain : désert

C

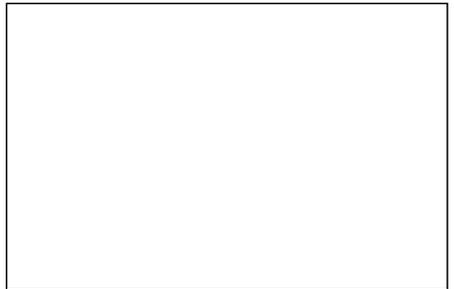
La Mesa mirage arrive sur le champ de bataille engagée.

Au moment où elle arrive, choisissez une couleur.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa mirage



Terrain : désert

C

La Mesa mirage arrive sur le champ de bataille engagée.

Au moment où elle arrive, choisissez une couleur.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa mirage

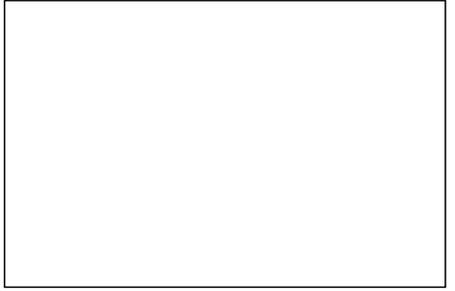


Terrain : désert **C**

La Mesa mirage arrive sur le champ de bataille engagée.
Au moment où elle arrive, choisissez une couleur.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

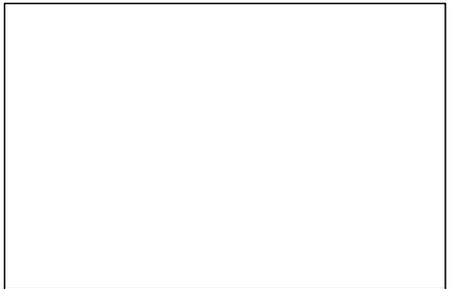


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

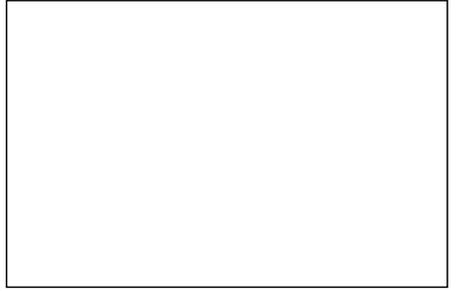


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

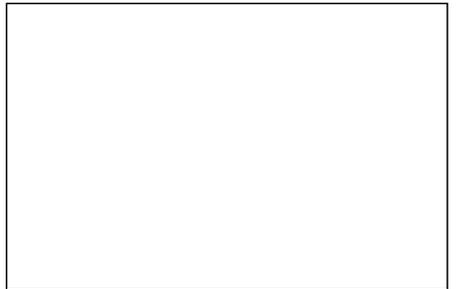


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Point de vue exaltant



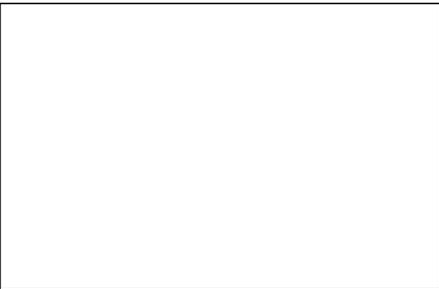
Terrain

R

Le Point de vue exaltant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

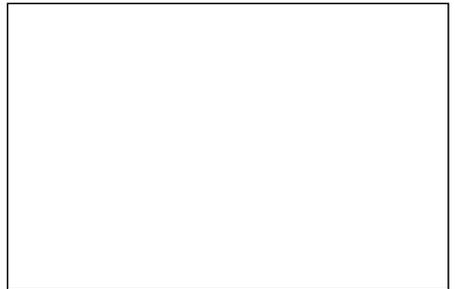


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Point de vue exaltant



Terrain

R

Le Point de vue exaltant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Point de vue exaltant



Terrain

R

Le Point de vue exaltant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promontoire érodé



Terrain : désert

C

Le Promontoire érodé arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Promontoire érodé arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à un adversaire ciblé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Point de vue exaltant



Terrain

R

Le Point de vue exaltant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promontoire érodé



Terrain : désert

C

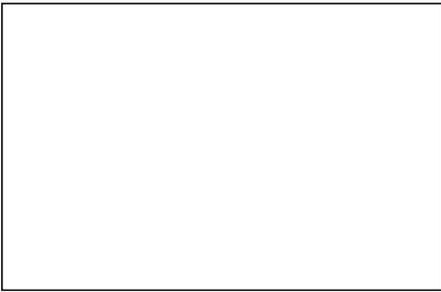
Le Promontoire érodé arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Promontoire érodé arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à un adversaire ciblé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promontoire érodé



Terrain : désert

C

Le Promontoire érodé arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Promontoire érodé arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à un adversaire ciblé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défoncecrâne

{1}{R}



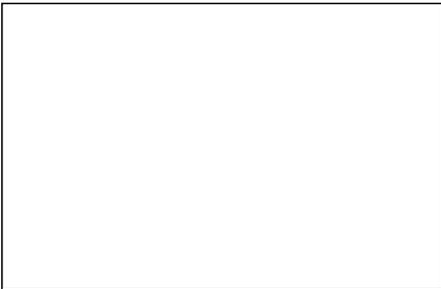
Éphémère

U

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie ce tour-ci. Les blessures ne peuvent pas être prévenues ce tour-ci. Le Défoncecrâne inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promontoire érodé



Terrain : désert

C

Le Promontoire érodé arrive sur le champ de bataille engagé.

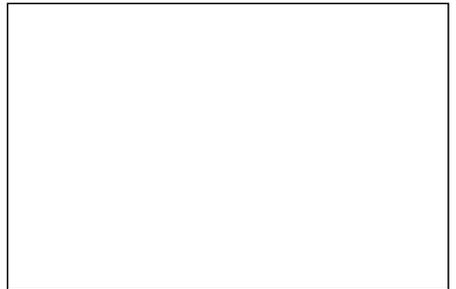
Quand le Promontoire érodé arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à un adversaire ciblé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défoncecrâne

{1}{R}



Éphémère

U

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie ce tour-ci. Les blessures ne peuvent pas être prévenues ce tour-ci. Le Défoncecrâne inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défoncecrâne

{1}{R}

Éphémère

U

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie ce tour-ci. Les blessures ne peuvent pas être prévenues ce tour-ci. Le Défoncecrâne inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électrodominance

{X}{R}{R}

Éphémère

R

Electrodominance inflige X blessures à n'importe quelle cible. Vous pouvez lancer une carte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électrodominance

{X}{R}{R}

Éphémère

R

Electrodominance inflige X blessures à n'importe quelle cible. Vous pouvez lancer une carte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électrodominance

{X}{R}{R}

Éphémère

R

Electrodominance inflige X blessures à n'importe quelle cible. Vous pouvez lancer une carte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réciproquer

{R}{R}



Éphémère

U

Impétuosité (Choisissez au moins un coût supplémentaire.)

+ {1} ? Copiez une cible, sort d'éphémère, sort de rituel, capacité activée ou capacité déclenchée. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

+ {1} ? Remplacez la cible d'un sort ciblé ou d'une capacité ciblée avec une cible unique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réciproquer

{R}{R}



Éphémère

U

Impétuosité (Choisissez au moins un coût supplémentaire.)

+ {1} ? Copiez une cible, sort d'éphémère, sort de rituel, capacité activée ou capacité déclenchée. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

+ {1} ? Remplacez la cible d'un sort ciblé ou d'une capacité ciblée avec une cible unique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réciproquer

{R}{R}



Éphémère

U

Impétuosité (Choisissez au moins un coût supplémentaire.)

+ {1} ? Copiez une cible, sort d'éphémère, sort de rituel, capacité activée ou capacité déclenchée. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

+ {1} ? Remplacez la cible d'un sort ciblé ou d'une capacité ciblée avec une cible unique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réciproquer

{R}{R}



Éphémère

U

Impétuosité (Choisissez au moins un coût supplémentaire.)

+ {1} ? Copiez une cible, sort d'éphémère, sort de rituel, capacité activée ou capacité déclenchée. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

+ {1} ? Remplacez la cible d'un sort ciblé ou d'une capacité ciblée avec une cible unique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

