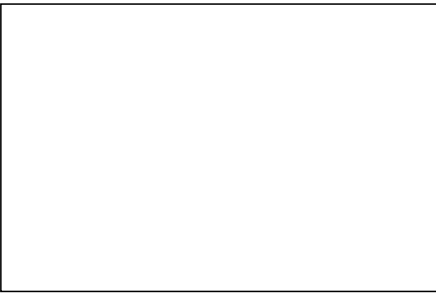


Simulacre solennel

{4}



Créature-artefact : golem

R

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

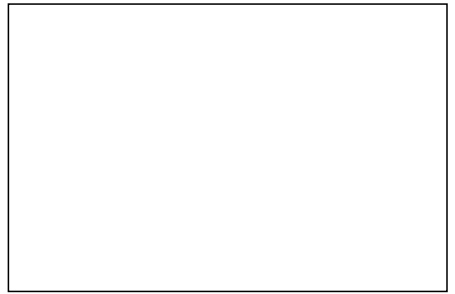
Quand cette créature meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret de Lancegrenouille

{1}{B}



Créature : gobelin et gremlin

C

Célérité

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciateur boggart

{2}{B}



Créature : gobelin et shaman

U

Quand l'Annonciateur boggart arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de gobelin, la révéler, puis mélanger et mettre cette carte au-dessus.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteur aux phalanges

{B}



Créature : gobelin et shaman

R

À chaque fois qu'un gobelin 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

Escouade de perce-oreilles{3}{B}{B}

Créature : goblin et gredinR

Incursion {2}{B} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût d'incursion si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un goblin ou un gredin.)
Quand l'Escouade de perce-oreilles arrive sur le champ de bataille, si son coût d'incursion a été payé, cherchez trois cartes dans la bibliothèque de l'adversaire ciblé et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foule de boggarts{3}{B}

Créature : goblin et guerrierR

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 shamanU

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

Colosse caméléon{2}{G}{G}

Créature : changeformeR

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
Protection contre le noir
{2}{G}{G} : Le Colosse caméléon gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant sa force.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de clan gobelin

{1}{R}{R}

Créature : gobelin

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

Commandant des assiégeants

{3}{R}{R}

Créature : gobelin

R

Quand le Commandant des assiégeants arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

{1}{R}, sacrifiez un gobelin : Le Commandant des assiégeants inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

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

Destructeur de ruines gobelin

{2}{R}

Créature : gobelin et shaman

U

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

Célérité

Quand le Destructeur de ruines gobelin 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

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

Jardinier goblin

{3}{R}

Créature : goblin

C

Quand le Jardinier goblin meurt, détruisez le terrain ciblé.

2/1

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

Krenko le caté

{2}{R}{R}

Créature légendaire : goblin et guerrier

R

{T} : Créez X jetons de créature 1/1 rouge Gobelin, X étant le nombre de gobelins que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchand du bazar

{1}{R}

Créature : goblin

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 goblin

{3}{R}

Créature : goblin

U

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive en jeu sous votre contrôle.)
Quand le Meneur goblin arrive sur le champ de bataille, révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de goblin 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 : goblin

U

Quand la Matrone gobeline arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de goblin, révéler 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 : goblin 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

Recruteur goblin

{1}{R}

Créature : goblin

U

Quand le recruteur goblin arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque un nombre quelconque de cartes de goblin 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

Pelleteur goblin

{1}{R}

Créature : goblin et guerrier

R

Protection contre le bleu

À chaque fois que le Pelleteur goblin attaque, il gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre goblin qui attaque.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roi des gobelins

{1}{R}{R}

Créature : goblin

R

Les autres créatures Goblin 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

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 Gobelin et Golem.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteur de Croquemiette

{1}{RG}

Créature : goblin et shaman

U

{R}{G} : Chaque créature bloquée gagne +1/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

2/1

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.

Persistance (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

Frères fracassegang

{1}{B}{R}{G}

Créature légendaire : goblin et artificier

M

{2}{B}, sacrifiez une créature : Chaque autre joueur sacrifie une créature.

{2}{R}, sacrifiez un artefact : Chaque autre joueur sacrifie un artefact.

{2}{G}, sacrifiez un enchantement : Chaque autre joueur sacrifie un enchantement.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gang du bélier boggart{RG}{RG}{RG}

Créature : goblin et guerrierU

Célérité

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moût, Tantine boggarte{2}{B}{R}

Créature légendaire : goblin et shamaner

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, la Mère-pilleuse{4}{RG}{RG}

Créature : goblin et shamaner

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 a 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

Museleur vexatoire{RG}{RG}

Créature : goblin et shamaner

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

{R/G} : Le sort ciblé ne peut pas être contrecarré.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de la Hure

{1}{RG}{RG}{RG}

Créature : goblin et chevalier

R

Piétinement

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

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

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Menace

{2}{R}

Rituel

U

Dégagez une créature ciblée et acquérez-en le contrôle jusqu'à la fin du tour. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation

{2}{B}{B}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de flétrissement

{1}{B}{R}

Rituel

C

L'Éclair de flétrissement inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défait de deux cartes.

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

Caverne des âmes



Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Campement guitûk



Terrain

U

Le Campement guitûk arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {R}

{1}{R} : Le Campement guitûk devient une créature 2/1 rouge Guerrier avec l'initiative jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne oubliée



Terrain

C

La Caverne oubliée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R}.

Recyclage {R} ({R}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

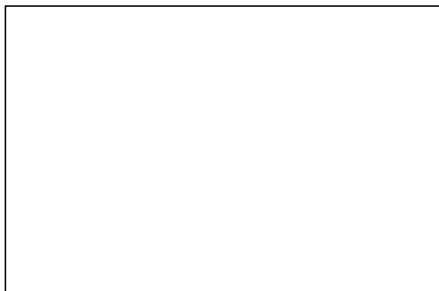
R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effrayante frayère



Terrain

U

L'Effrayante frayère arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.

{1}{B} : L'Effrayante frayère devient une créature 1/1 noire Squelette avec « {B} : Régénérez cette créature » jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Fondrière crépusculaire



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{BG}, {T} : Ajoutez {B}{B}, {B}{G} ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



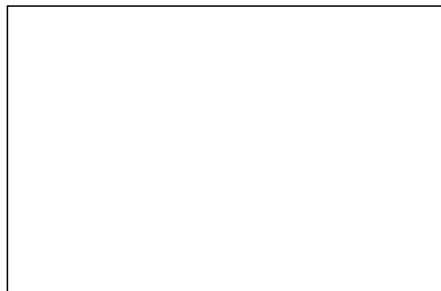
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge de Lignecuire



Terrain

R

La Gorge de Lignecuire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

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

Halliers tranquilles



Terrain

C

Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {G}.

Recyclage {G} ({G}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe d'Ith



Terrain

U

{T} : Dégagez la créature attaquante ciblée. Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande stérile



Terrain

U

La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.

Recyclage {B} ({B}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



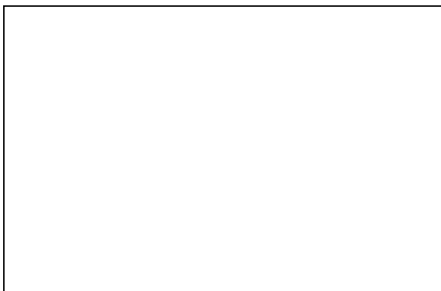
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



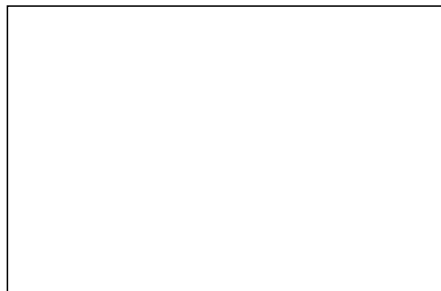
Terrain de base : marais

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

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masure de Tantine



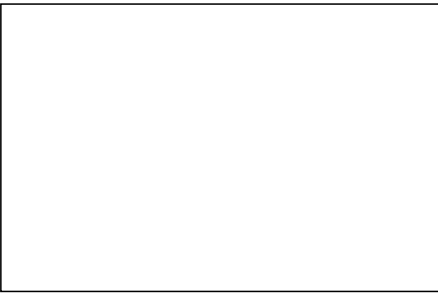
Terrain

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

Mont enraciné



Terrain

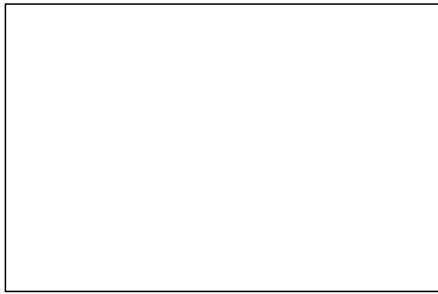
R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



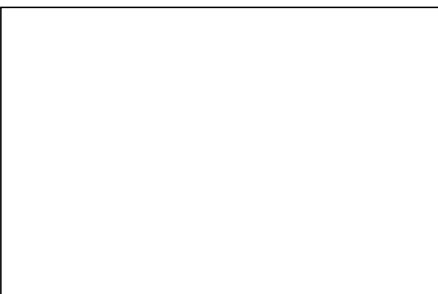
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



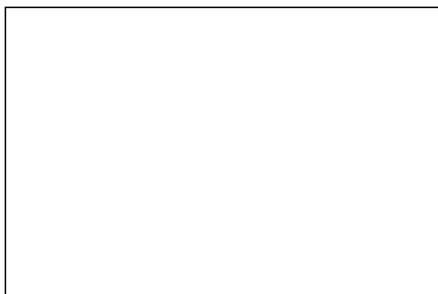
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



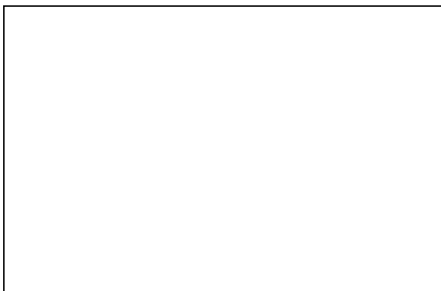
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



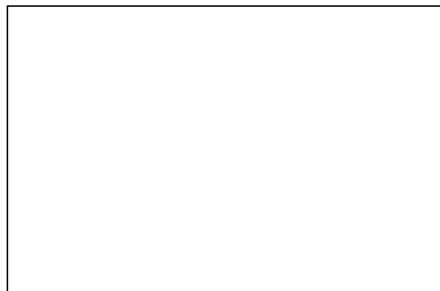
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon



Terrain

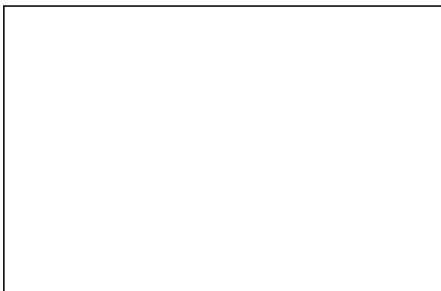
R

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

Terrain de prédilection



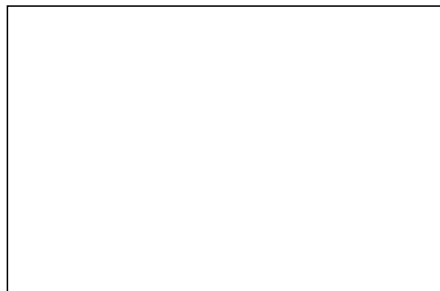
Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



Terrain : marais et forêt

R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village arboricole



Terrain

U

Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{1}{G} : Le Village arboricole devient une créature 3/3 verte Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

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

Épée de Festin et de Famine

{3}

Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le noir et la protection contre le vert.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte et vous dégagez tous les terrains que vous contrôlez.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée d'Eau et de Feu

{3}

Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et le bleu.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée d'Eau et de Feu inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous piochez une carte.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée des Ténébres et de la Lumière

{3}

Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le blanc et le noir.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez 3 points de vie et vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.

Équipement {2}

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

Monument eldrazi

{5}

Artefact

M

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le vol et l'indestructible.
Au début de votre entretien, sacrifiez une créature. Si vous ne pouvez pas le faire, sacrifiez le Monument eldrazi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la Rage brûlante

{2}

Artefact

U

Au début de votre entretien ou à chaque fois que vous lancez un sort rouge, mettez un marqueur « charge » sur le Reliquaire de la Rage brûlante.
{3}, {T}, sacrifiez le Reliquaire de la Rage brûlante : Il inflige un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs « charge » à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk l'Implacable

{3}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk

M

Quand Garruk l'Implacable a deux marqueurs « loyauté » ou moins sur lui, transformez-le.

0 : Garruk l'Implacable inflige 3 blessures à une créature ciblée. Cette créature lui inflige un nombre de blessures égal à sa force.

0 : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 verte Loup.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, pyromaitresse

{2}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra

M

{+1} : Chandra, pyromaitresse inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker, et 1 blessure à jusqu'à une créature ciblée que ce joueur ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle. Cette créature ne peut pas bloquer ce tour-ci.

{+0} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la jouer ce tour-ci.

{-7} : Exilez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque.

Choisissez une carte d'éphémère ou de rituel exilée de cette manière et copiez-la trois fois. Vous pouvez lancer les copies sans payer leur coût de mana.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, le brandon

{3}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra

M

{+1} : Chandra, le brandon inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

{-2} : Quand vous lancez votre prochain sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

{-6} : Chandra, le brandon inflige 6 blessures à chacune des jusqu'à six cibles.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domri Rade

{1}{R}{G}

Planeswalker légendaire : Domri

M

{+1} : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main.

{-2} : Une créature ciblée que vous contrôlez se bat avec une autre créature ciblée.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez ont la double initiative, le piétinement, la défense talismanique et la célérité. »

3/

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

Chute du héros

{1}{B}{B}

Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarkhan Vol

{2}{R}{G}

Planeswalker légendaire : Sarkhan

M

{+1} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

{-2} : 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.

{-6} : Créez cinq jetons de créature 4/4 rouge Dragon avec le vol.

4/

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

Lame du destin{1}{B}

ÉphémèreU
Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte d'agressivité{3}{RP}{RP}

ÉphémèreU
{RP} peut être payé au choix avec {R} ou deux points de vie.)
Acquérez le contrôle d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle 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

Réveiller la bête{2}{G}

ÉphémèreU
Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet{1}{R}

ÉphémèreC
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

Putréfier

{1}{B}{G}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de la tombe

{1}{B}{B}{B}

Enchantement

M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, chaque autre joueur sacrifie une créature.

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

Ascension du maître des bêtes

{2}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du maître des bêtes.

Tant que l'Ascension du maître des bêtes a au moins sept marqueurs « quête » sur elle, les créatures que vous contrôlez gagnent +5/+5.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animosité 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

Croisade de Drainu

{1}{B}{R}

Enchantement

R

Les créatures goblin gagnent +1/+1.
Tous les gobelins sont noirs et sont des zombies en plus de leurs autres types de créature.

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

Festival du Ravage

{4}{B}{R}

Enchantement

R

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie.
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité supérieure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

