Chasseur de crânes marduen {1}{B}

Créature : humain et guerrier **C**

Le Chasseur de crâne marduen arrive sur le champ de bataille engagé.
Saccage ? Quand le Chasseur de crâne marduen arrive sur le champ de bataille, si vous avez attaqué ce tour-ci, un adversaire ciblé se défausse d'une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corbeau charognard {2}{B}

Créature : zombie et oiseau **C**

Vol (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)
Le Corbeau charognard arrive sur le champ de bataille engagé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de crânes marduen {1}{B}

Créature : humain et guerrier **C**

Le Chasseur de crâne marduen arrive sur le champ de bataille engagé.
Saccage ? Quand le Chasseur de crâne marduen arrive sur le champ de bataille, si vous avez attaqué ce tour-ci, un adversaire ciblé se défausse d'une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flotteur à nécrogène {2}{B}

Créature : phyrexian et horreur **U**

Vol
Quand le Flotteur à nécrogène arrive sur le champ de bataille, vous perdez 3 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prestaile de Gurmag {1}{B}

Créature : chauve-souris U

Vol, initiative, célérité

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspirante à un nom-de-guerre {1}{R}

Créature : humain et guerrier U

Saccage ? L'Aspirante à un nom-de-guerre arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle si vous avez attaqué ce tour-ci.
L'Aspirante à un nom-de-guerre ne peut pas être bloquée par les créatures avec une force inférieure ou égale à 1.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspirante à un nom-de-guerre {1}{R}

Créature : humain et guerrier U

Saccage ? L'Aspirante à un nom-de-guerre arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle si vous avez attaqué ce tour-ci.
L'Aspirante à un nom-de-guerre ne peut pas être bloquée par les créatures avec une force inférieure ou égale à 1.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dresseur gobelin {2}{R}

Créature : gobelin et chevalier C

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dresseur gobelin {2}{R}

Créature : gobelin et chevalier **C**

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurleguerre marduen {3}{R}

Créature : orque et shamane **C**

Saccage ? Quand le Hurleguerre marduen arrive sur le champ de bataille, si vous avez attaqué ce tour-ci, ajoutez {R}{W}{B}.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonceur des vallées {1}{R}

Créature : humain et berserker **C**

Célérité
Le Fonceur des vallées attaque à chaque combat si possible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurleguerre marduen {3}{R}

Créature : orque et shamane **C**

Saccage ? Quand le Hurleguerre marduen arrive sur le champ de bataille, si vous avez attaqué ce tour-ci, ajoutez {R}{W}{B}.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeuse des frontières {1}{R}

Créature : humain et guerrier **C**

À chaque fois que la Maraudeuse des frontières attaque, elle gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalerie sabots-de-feu {W}

Créature : humain et berserker **C**

{3}{R} : La Cavalerie sabots-de-feu gagne +2/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeuse des frontières {1}{R}

Créature : humain et guerrier **C**

À chaque fois que la Maraudeuse des frontières attaque, elle gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de horde marduen {2}{W}

Créature : humain et guerrier **C**

Saccage ? Quand le Chef de horde marduen arrive sur le champ de bataille, si vous avez attaqué ce tour-ci, créez un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de horde marduen {2}{W}

Créature : humain et guerrier C

Saccage ? Quand le Chef de horde marduen arrive sur le champ de bataille, si vous avez attaqué ce tour-ci, créez un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hachefiel marduen {W}

Créature : humain et guerrier C

{B} : Le Hachefiel marduen acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour. (Le nombre de blessures qu'il inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnonne de horde providentielle {3}{W}

Créature : humain et guerrier U

Saccage ? Quand la Compagnonne de horde providentielle arrive sur le champ de bataille, si vous avez attaqué ce tour-ci, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 ciblée depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attrapeur de chevilles {2}{R}{W}{B}

Créature : gobelin et berserker R

Célérité
À chaque fois que l'Attrapeur de chevilles attaque, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative et le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dresseur marduen {2}{R}{W}{B}

Créature : orque et guerrier U

À chaque fois que le Dresseur marduen attaque, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surgissement de hordelins {1}{R}{R}

Rituel U

Créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orage de flèches {3}{R}{R}

Rituel C

L'Orage de flèches inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.
Saccage ? Si vous avez attaqué ce tour_ci, à la place, l'Orage de flèches inflige 5 blessures à ce permanent ou ce joueur et les blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste nomade

Terrain U

L'Avant-poste nomade arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R}, {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste nomade

Terrain U

L'Avant-poste nomade arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R}, {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère marquée par les vents

Terrain C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes du Sacrifice

Terrain C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes érodées

Terrain C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {W} ou {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

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

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

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

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

Étendard de Mardu {3}

Artefact **C**

{T} : Ajoutez {R}, {W} ou {B}.
{R}{W}{B}, {T}, sacrifiez l'Étendard de Mardu : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante {1}{R}

Éphémère **C**

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair en poussière {3}{B}{B}

Éphémère **C**

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mettre à bas {3}{R}

Éphémère **C**

Mettre à bas inflige 3 blessures à la créature ciblée. si cette créature a un marqueur +1/+1 sur elle Mettre à bas lui inflige 5 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayon de chaleur {X}{R}

Éphémère U

Le Rayon de chaleur inflige X blessures à la créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonnerie de trompe {2}{R}

Éphémère C

Les créatures attaquantes gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonnerie de trompe {2}{R}

Éphémère C

Les créatures attaquantes gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pourfendre le monstrueux {3}{W}

Éphémère C

Détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonner l'alerte {1}{W}

Éphémère C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

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

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

Fléau paralysant {B}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -1/-1 et ne peut pas bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast