

Aspirante à un nom-de-guerre

{1}{R}



Créature : humain et guerrier

U

<i>>Saccage</i> ? 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

<i>>Saccage</i> ? 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.

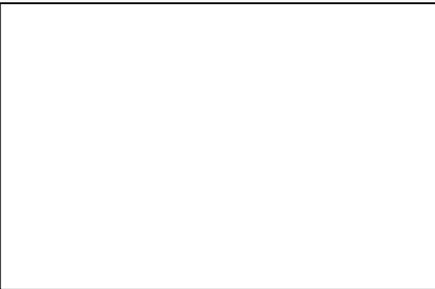
L'Aspirante à un nom-de-guerre ne peut pas être bloquée par les créatures avec une force inférieure ou égale à 1.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspirante à un nom-de-guerre

{1}{R}



Créature : humain et guerrier

U

<i>>Saccage</i> ? 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.

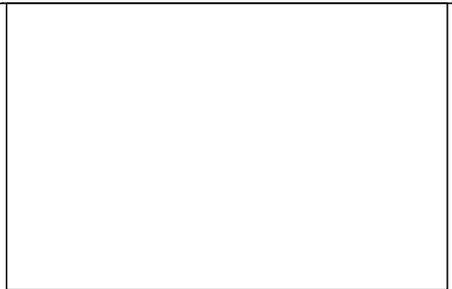
L'Aspirante à un nom-de-guerre ne peut pas être bloquée par les créatures avec une force inférieure ou égale à 1.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspirante à un nom-de-guerre

{1}{R}



Créature : humain et guerrier

U

<i>>Saccage</i> ? 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.

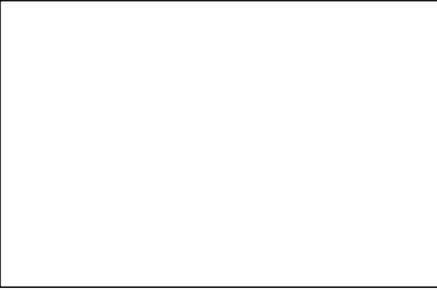
L'Aspirante à un nom-de-guerre ne peut pas être bloquée par les créatures avec une force inférieure ou égale à 1.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perce-c?ur marduenne

{3}{R}



Créature : humain et archer

U

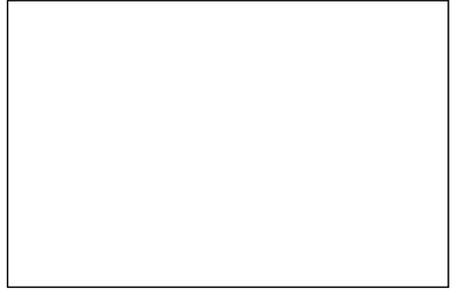
<i>>Saccage</i> ? Quand la Perce-c?ur marduenne arrive sur le champ de bataille, si vous avez attaqué ce tour-ci, la Perce-c?ur marduenne inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perce-c?ur marduenne

{3}{R}



Créature : humain et archer

U

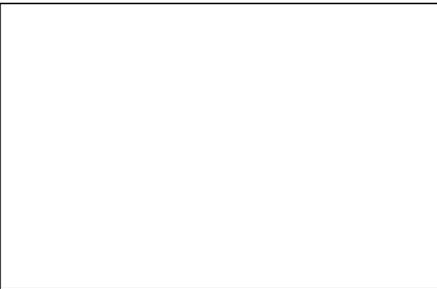
<i>>Saccage</i> ? Quand la Perce-c?ur marduenne arrive sur le champ de bataille, si vous avez attaqué ce tour-ci, la Perce-c?ur marduenne inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perce-c?ur marduenne

{3}{R}



Créature : humain et archer

U

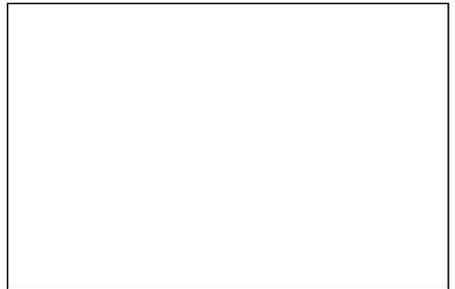
<i>>Saccage</i> ? Quand la Perce-c?ur marduenne arrive sur le champ de bataille, si vous avez attaqué ce tour-ci, la Perce-c?ur marduenne inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perce-c?ur marduenne

{3}{R}



Créature : humain et archer

U

<i>>Saccage</i> ? Quand la Perce-c?ur marduenne arrive sur le champ de bataille, si vous avez attaqué ce tour-ci, la Perce-c?ur marduenne inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attrapeur de chevilles

{2}{R}{W}{B}



Créature : goblin 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

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

Attrapeur de chevilles

{2}{R}{W}{B}



Créature : goblin 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

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

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

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

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.

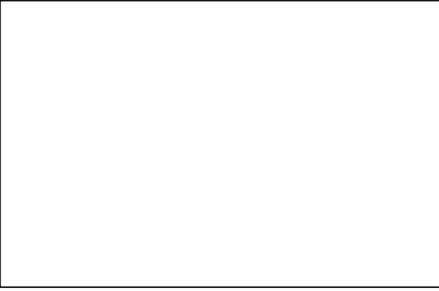
À chaque fois qu'une créature blessée par Zurgo Brisecasque ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Zurgo Brisecasque.

7/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mettre fin aux hostilités

{3}{W}{W}



Rituel

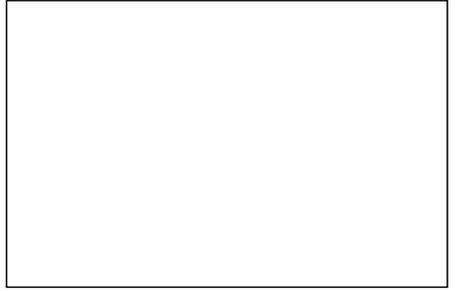
R

Détruisez toutes les créatures et tous les permanents attachés aux créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mettre fin aux hostilités

{3}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures et tous les permanents attachés aux créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mettre fin aux hostilités

{3}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures et tous les permanents attachés aux créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mettre fin aux hostilités

{3}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures et tous les permanents attachés aux créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste nomade



Terrain

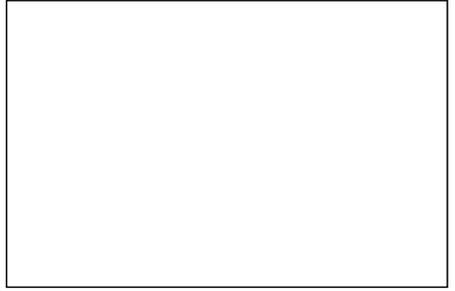
U

L'Avant-poste nomade arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste nomade



Terrain

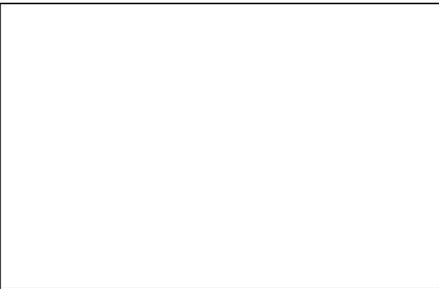
U

L'Avant-poste nomade arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste nomade



Terrain

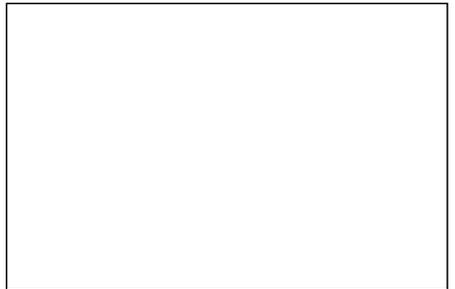
U

L'Avant-poste nomade arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Cavernes de Koïlos



Terrain

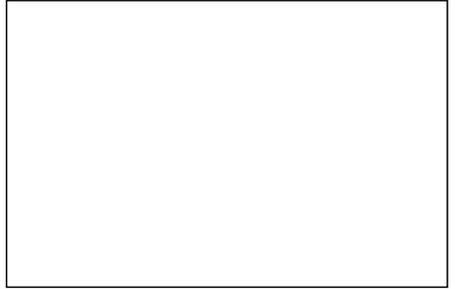
R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Cavernes de Koïlos



Terrain

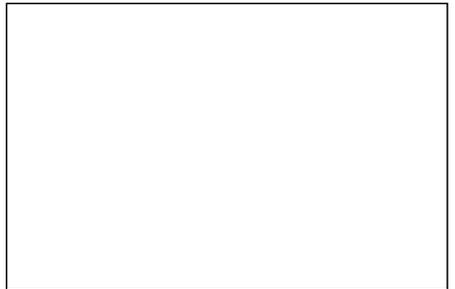
R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

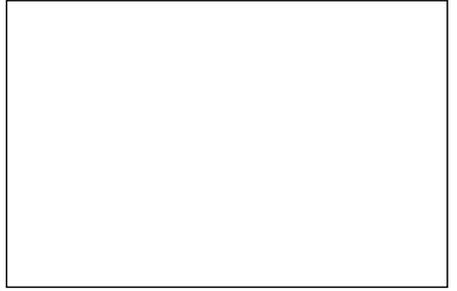
R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



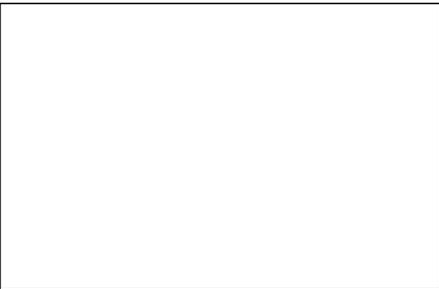
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de campagne



Terrain

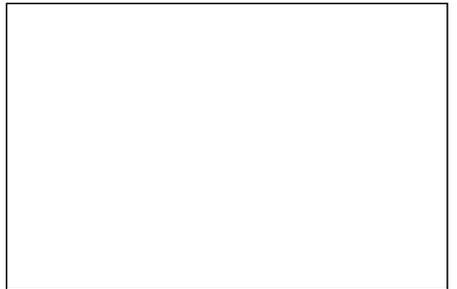
R

{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

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

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

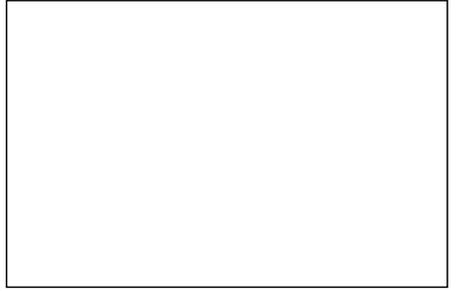


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

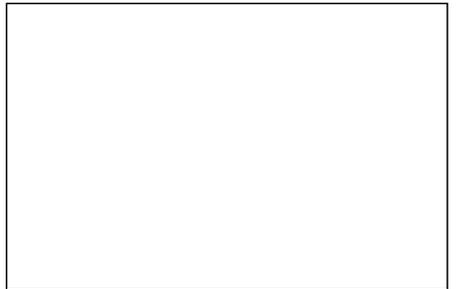


Terrain de base : montagne
{R}

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 **C**
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorin, visiteur solennel {2}{W}{B}



Planeswalker légendaire : Sorin **M**

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent le lien de vie.

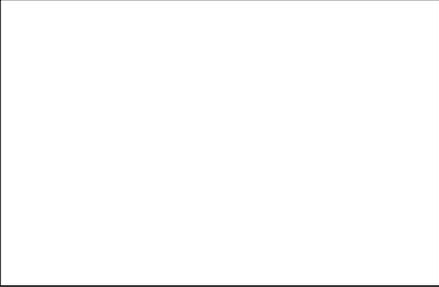
{-2} : Créez un jeton de créature 2/2 noire Vampire avec le vol.

{-6} : Vous gagnez un emblème avec « Au début de l'entretien de chaque adversaire, ce joueur sacrifie une créature ».

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine **C**
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorin, visiteur solennel {2}{W}{B}



Planeswalker légendaire : Sorin **M**

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent le lien de vie.

{-2} : Créez un jeton de créature 2/2 noire Vampire avec le vol.

{-6} : Vous gagnez un emblème avec « Au début de l'entretien de chaque adversaire, ce joueur sacrifie une créature ».

4/

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

Frappe foudroyante

{1}{R}

Éphémère

C

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

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

Frappe foudroyante

{1}{R}

Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destruction totale

{2}{W}{B}



Éphémère

R

Exilez un permanent non-terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destruction totale

{2}{W}{B}



Éphémère

R

Exilez un permanent non-terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destruction totale

{2}{W}{B}



Éphémère

R

Exilez un permanent non-terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destruction totale

{2}{W}{B}



Éphémère

R

Exilez un permanent non-terrain ciblé.

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

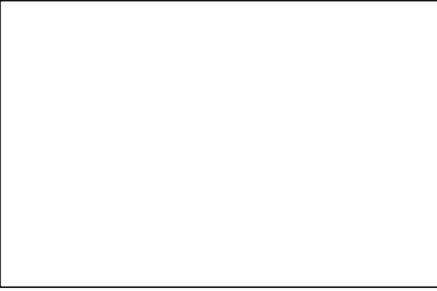
R

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

Ascendance marduenne

{R}{W}{B}



Enchantement

R

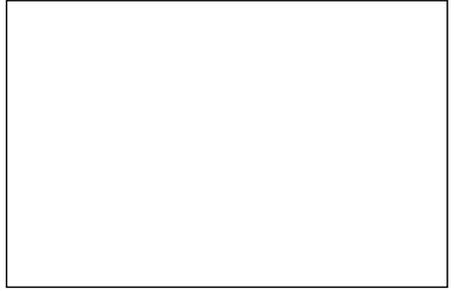
À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez attaque, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin, engagé et attaquant.

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

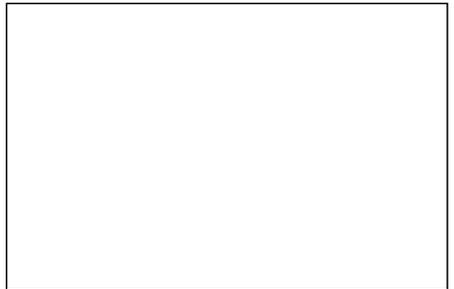
À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez attaque, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin, engagé et attaquant.

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

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

Éblouissement d'hérésie

{1}{W}



Rituel

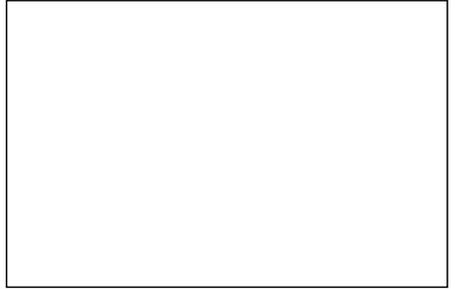
U

Exilez un permanent blanc ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éblouissement d'hérésie

{1}{W}



Rituel

U

Exilez un permanent blanc ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éblouissement d'hérésie

{1}{W}



Rituel

U

Exilez un permanent blanc ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éblouissement d'hérésie

{1}{W}



Rituel

U

Exilez un permanent blanc ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasser

{1}{R}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasser

{1}{R}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasser

{1}{R}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la grâce des dieux

{W}

Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la grâce des dieux

{W}



Éphémère

C

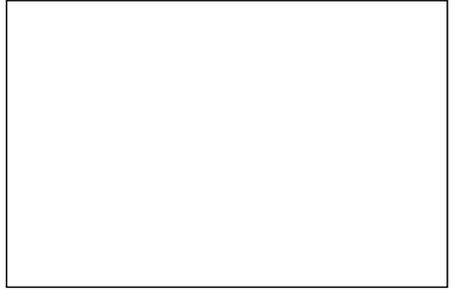
Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la grâce des dieux

{W}



Éphémère

C

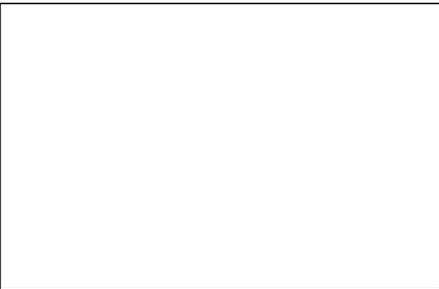
Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la grâce des dieux

{W}



Éphémère

C

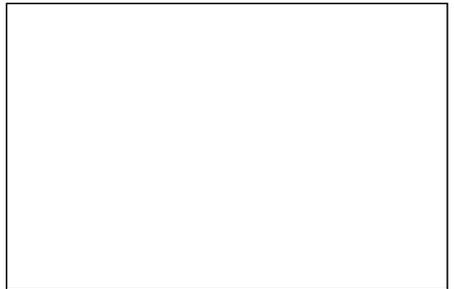
Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effacement

{W}



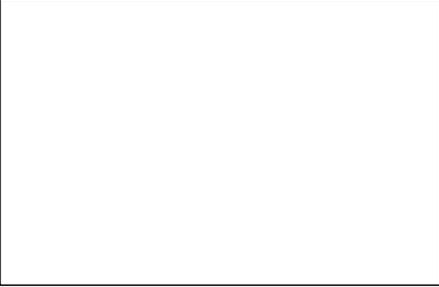
Éphémère

C

Exilez un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

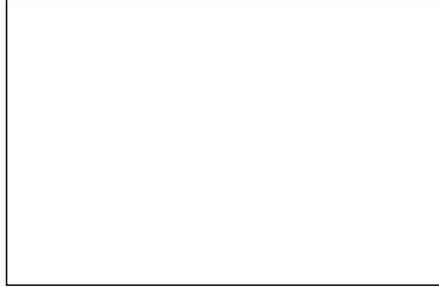
Effacement {W}



Éphémère C
Exilez un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effacement {W}



Éphémère C
Exilez un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effacement {W}



Éphémère C
Exilez un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast