

Apprentie dépassée

{U}



Créature : humain et sorcier

U

Quand l'Apprentie dépassée arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire met les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Ensuite, vous appliquez regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprentie dépassée

{U}



Créature : humain et sorcier

U

Quand l'Apprentie dépassée arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire met les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Ensuite, vous appliquez regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprentie dépassée

{U}



Créature : humain et sorcier

U

Quand l'Apprentie dépassée arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire met les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Ensuite, vous appliquez regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprentie dépassée

{U}



Créature : humain et sorcier


U

Quand l'Apprentie dépassée arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire met les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Ensuite, vous appliquez regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berserker casse-cou {2}{R}




Créature : nain et berserker C  
Célérité

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berserker casse-cou {2}{R}

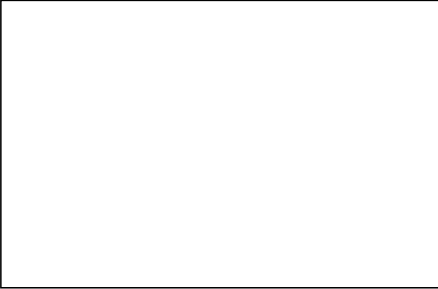


Créature : nain et berserker C  
Célérité

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berserker casse-cou {2}{R}

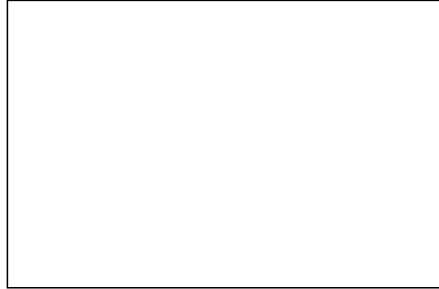


Créature : nain et berserker C  
Célérité

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berserker casse-cou {2}{R}



Créature : nain et berserker C  
Célérité

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brute en pain d'épices

{1}



Créature-artefact : nourriture et golem

C

Célérité

{1} : La Brute en pain d'épices ne peut pas être bloquée ce tour-ci excepté par des créatures avec la célérité.

{2}, {T}, sacrifiez la Brute en pain d'épices : Vous gagnez 3 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brute en pain d'épices

{1}



Créature-artefact : nourriture et golem

C

Célérité

{1} : La Brute en pain d'épices ne peut pas être bloquée ce tour-ci excepté par des créatures avec la célérité.

{2}, {T}, sacrifiez la Brute en pain d'épices : Vous gagnez 3 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brute en pain d'épices

{1}



Créature-artefact : nourriture et golem

C

Célérité

{1} : La Brute en pain d'épices ne peut pas être bloquée ce tour-ci excepté par des créatures avec la célérité.

{2}, {T}, sacrifiez la Brute en pain d'épices : Vous gagnez 3 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brute en pain d'épices

{1}



Créature-artefact : nourriture et golem

C

Célérité

{1} : La Brute en pain d'épices ne peut pas être bloquée ce tour-ci excepté par des créatures avec la célérité.

{2}, {T}, sacrifiez la Brute en pain d'épices : Vous gagnez 3 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon d'Orpont {3}{R}{R}

Créature : dragon M

Vol, célérité

À chaque fois que le Dragon d'Orpont attaque ou devient la cible d'un sort, créez un jeton Trésor.

Les trésors que vous contrôlez ont « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon d'Orpont {3}{R}{R}

Créature : dragon M

Vol, célérité

À chaque fois que le Dragon d'Orpont attaque ou devient la cible d'un sort, créez un jeton Trésor.

Les trésors que vous contrôlez ont « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon d'Orpont {3}{R}{R}

Créature : dragon M

Vol, célérité

À chaque fois que le Dragon d'Orpont attaque ou devient la cible d'un sort, créez un jeton Trésor.

Les trésors que vous contrôlez ont « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon de loch {U/R}{U/R}{U/R}{U/R}

Créature : dragon U


Vol

À chaque fois que le Dragon de loch arrive sur le champ de bataille ou attaque, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon de loch {U/R}{U/R}{U/R}{U/R}



Créature : dragon U


Vol

À chaque fois que le Dragon de loch arrive sur le champ de bataille ou attaque, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon de loch {U/R}{U/R}{U/R}{U/R}



Créature : dragon U

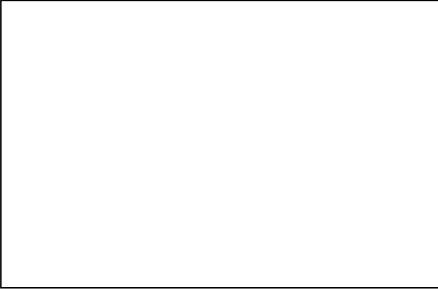
Vol

À chaque fois que le Dragon de loch arrive sur le champ de bataille ou attaque, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon de loch {U/R}{U/R}{U/R}{U/R}



Créature : dragon U

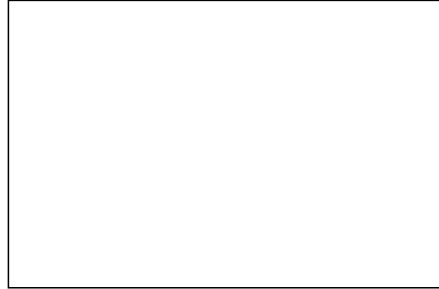
Vol

À chaque fois que le Dragon de loch arrive sur le champ de bataille ou attaque, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Libérateur intrépide {1}{R}



Créature : nain et berserker U

Vantardise ? {2}{R} : Créez un jeton de créature 2/1 rouge Nain et Berserker. (N'activez cette capacité que si cette créature a attaqué ce tour-ci et qu'une seule fois par tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Libérateur intrépide

{1}{R}

Créature : nain et berserker

U

Vantardise ? {2}{R} : Créez un jeton de créature 2/1 rouge Nain et Berserker. (N'activez cette capacité que si cette créature a attaqué ce tour-ci et qu'une seule fois par tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Libérateur intrépide

{1}{R}

Créature : nain et berserker

U

Vantardise ? {2}{R} : Créez un jeton de créature 2/1 rouge Nain et Berserker. (N'activez cette capacité que si cette créature a attaqué ce tour-ci et qu'une seule fois par tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Libérateur intrépide

{1}{R}

Créature : nain et berserker

U

Vantardise ? {2}{R} : Créez un jeton de créature 2/1 rouge Nain et Berserker. (N'activez cette capacité que si cette créature a attaqué ce tour-ci et qu'une seule fois par tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magda, Hors-la-loi intrépide

{1}{R}

Créature légendaire : nain et berserker

R

Les autres nains que vous contrôlez gagnent +1/+0.

À chaque fois qu'un nain que vous contrôlez devient engagé, créez un jeton Trésor.

Sacrifiez cinq trésors : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou de dragon, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez votre bibliothèque.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magda, Hors-la-loi intrépide

{1}{R}

Créature légendaire : nain et berserker

R

Les autres nains que vous contrôlez gagnent +1/+0.

À chaque fois qu'un nain que vous contrôlez devient engagé, créez un jeton Trésor.

Sacrifiez cinq trésors : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou de dragon, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez votre bibliothèque.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sept nains

{1}{R}

Créature : nain

C

Les Sept nains gagnent +1/+1 pour chaque autre créature appelée Sept nains que vous contrôlez.

Un deck peut contenir jusqu'à sept cartes appelées Sept nains.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sept nains

{1}{R}

Créature : nain

C

Les Sept nains gagnent +1/+1 pour chaque autre créature appelée Sept nains que vous contrôlez.

Un deck peut contenir jusqu'à sept cartes appelées Sept nains.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sept nains

{1}{R}

Créature : nain

C

Les Sept nains gagnent +1/+1 pour chaque autre créature appelée Sept nains que vous contrôlez.

Un deck peut contenir jusqu'à sept cartes appelées Sept nains.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sept nains

{1}{R}



Créature : nain

C

Les Sept nains gagnent +1/+1 pour chaque autre créature appelée Sept nains que vous contrôlez.  
Un deck peut contenir jusqu'à sept cartes appelées Sept nains.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torbran, Thane de Mont Rouge

{1}{R}{R}{R}



Créature légendaire : nain et noble

R

Si une source rouge que vous contrôlez devait infliger des blessures à un adversaire ou un permanent qu'un adversaire contrôle, elle inflige autant de blessures plus 2 à la place.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torbran, Thane de Mont Rouge

{1}{R}{R}{R}



Créature légendaire : nain et noble

R

Si une source rouge que vous contrôlez devait infliger des blessures à un adversaire ou un permanent qu'un adversaire contrôle, elle inflige autant de blessures plus 2 à la place.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu tueur

{2}{R}



Éphémère

U

Le Feu tueur inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.  
&lt;i>Inflexible&lt;/i> ? Si au moins trois manas rouges ont été dépensés pour lancer ce sort, il inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Feu tueur

{2}{R}

Éphémère

U

Le Feu tueur inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.  
&#x26A0; Si au moins trois manas rouges ont été dépensés pour lancer ce sort, il inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu tueur

{2}{R}

Éphémère

U

Le Feu tueur inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.  
&#x26A0; Si au moins trois manas rouges ont été dépensés pour lancer ce sort, il inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu tueur

{2}{R}

Éphémère

U

Le Feu tueur inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.  
&#x26A0; Si au moins trois manas rouges ont été dépensés pour lancer ce sort, il inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protéger

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarez le sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protéger

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protéger

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protéger

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Braisereth

Terrain

R

Le Château Braisereth arrive sur le champ de bataille à moins que vous ne contrôliez une montagne.  
{T} : Add {R}.  
{1}{R}{R}, {T} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Braisereth



Terrain

R

Le Château Braisereth arrive sur le champ de bataille à moins que vous ne contrôliez une montagne.

{T} : Add {R}.

{1}{R}{R}, {T} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Braisereth



Terrain

R

Le Château Braisereth arrive sur le champ de bataille à moins que vous ne contrôliez une montagne.

{T} : Add {R}.

{1}{R}{R}, {T} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Braisereth



Terrain

R

Le Château Braisereth arrive sur le champ de bataille à moins que vous ne contrôliez une montagne.

{T} : Add {R}.

{1}{R}{R}, {T} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine des nains



Terrain : montagne

**C**

{(T) : Ajoutez {R}.}

La Mine des nains arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres montagnes.

Quand la Mine des nains arrive sur le champ de bataille dégagée, créez un jeton de créature 1/1 rouge Nain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine des nains



Terrain : montagne

C

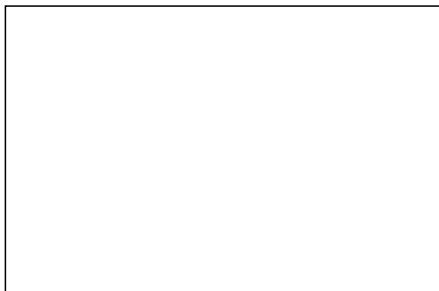
{{T} : Ajoutez {R}.)

La Mine des nains arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres montagnes.

Quand la Mine des nains arrive sur le champ de bataille dégagée, créez un jeton de créature 1/1 rouge Nain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine des nains



Terrain : montagne

C

{{T} : Ajoutez {R}.)

La Mine des nains arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres montagnes.

Quand la Mine des nains arrive sur le champ de bataille dégagée, créez un jeton de créature 1/1 rouge Nain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine des nains



Terrain : montagne

C

{{T} : Ajoutez {R}.)

La Mine des nains arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres montagnes.

Quand la Mine des nains arrive sur le champ de bataille dégagée, créez un jeton de créature 1/1 rouge Nain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne **C**  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne **C**  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne **C**  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charrue colossale {2}



Artefact : véhicule **U**


À chaque fois que la Charrue colossale attaque, ajoutez {W}{W}{W} et vous gagnez 3 points de vie. Jusqu'à la fin du tour, vous ne perdez pas ce mana au moment où les étapes et les phases se terminent.

Pilotage 6 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 6 : Ce véhicule devient une créature-arteffect jusqu'à la fin du tour.)

6/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charrue colossale {2}



Artefact : véhicule U


À chaque fois que la Charrue colossale attaque, ajoutez {W}{W}{W} et vous gagnez 3 points de vie. Jusqu'à la fin du tour, vous ne perdez pas ce mana au moment où les étapes et les phases se terminent.

Pilotage 6 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 6 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

6/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charrue colossale {2}



Artefact : véhicule U


À chaque fois que la Charrue colossale attaque, ajoutez {W}{W}{W} et vous gagnez 3 points de vie. Jusqu'à la fin du tour, vous ne perdez pas ce mana au moment où les étapes et les phases se terminent.

Pilotage 6 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 6 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

6/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charrue colossale {2}



Artefact : véhicule U


À chaque fois que la Charrue colossale attaque, ajoutez {W}{W}{W} et vous gagnez 3 points de vie. Jusqu'à la fin du tour, vous ne perdez pas ce mana au moment où les étapes et les phases se terminent.

Pilotage 6 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 6 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

6/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Les Scions royaux {1}{U}{R}



Planeswalker légendaire : Will et Rowan M

{+1} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

{+1} : La créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert l'initiative et le piétinement jusqu'à la fin du tour.

{-8} : Piochez quatre cartes. Quand vous faites ainsi, Les Scions royaux infligent à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans votre main.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

