

Chasseur de crânes marduen

{1}{B}

Créature : humain et guerrier

C

Le Chasseur de crâne marduen arrive sur le champ de bataille engagé.

<i>>Saccage</i> ? 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.

<i>>Saccage</i> ? 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

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

<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

Dresseur goblin

{2}{R}

Créature : goblin et chevalier

C

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dresseur goblin

{2}{R}

Créature : goblin et chevalier

C

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurleguerre marduen

{3}{R}

Créature : orque et shaman

C

<i>Saccage&/i> ? 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 shaman

C

<i>Saccage&/i> ? 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

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

Chef de horde marduen

{2}{W}

Créature : humain et guerrier

C

<i>Saccage</i> ? 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

<i>Saccage</i> ? 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 : 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

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.

<i>Saccage</i> ? 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

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

La Cordillère marquée par les vents arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Cordillère marquée par les vents arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes du Sacrifice



Terrain

C

Les Cavernes du Sacrifice arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Cavernes du Sacrifice arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes érodées



Terrain

C

Les Landes érodées arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Landes érodées arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



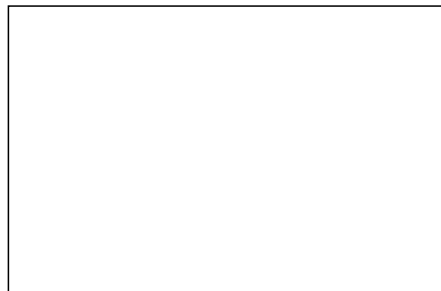
Terrain de base : marais

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

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



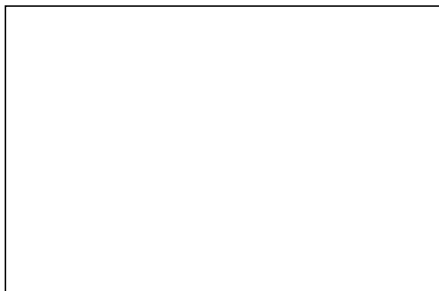
Terrain de base : montagne

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



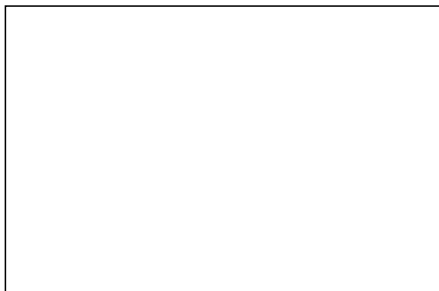
Terrain de base : montagne

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

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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

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

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 attaquant 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 attaquant 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

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

