


Champion sanguinolent {B}




Créature : humain et guerrier **R**

Le Champion sanguinolent ne peut pas bloquer.  
 &lt;i>Saccage</i> ? {1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille le Champion sanguinolent depuis votre cimetière. N'activez que si vous avez attaqué ce tour-ci.

2/1

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.  
 &lt;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 défaisse d'une carte.

2/1

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.  
 &lt;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 défaisse d'une carte.

2/1

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.  
 &lt;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 défaisse d'une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut du tourment

{1}{B}{B}



Créature-enchantement : démon

R

Grâce {3}{B}{B} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

Vol

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie.

La créature enchantée gagne +3/+3 et a le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héros tourmenté

{B}



Créature : humain et guerrier

U

Le Héros tourmenté arrive sur le champ de bataille engagé.

&lt;i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Héros tourmenté, chaque adversaire perd 1 point de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héros tourmenté

{B}



Créature : humain et guerrier

U

Le Héros tourmenté arrive sur le champ de bataille engagé.

&lt;i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Héros tourmenté, chaque adversaire perd 1 point de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héros tourmenté

{B}



Créature : humain et guerrier

U

Le Héros tourmenté arrive sur le champ de bataille engagé.

&lt;i>Héroïque</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Héros tourmenté, chaque adversaire perd 1 point de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant de douleur

{1}{B}

Créature : humain et sorcier

R

À chaque fois que le Voyant de douleur devient dégagé, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que la valeur de mana de cette carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de la Voie

{1}{W}

Créature : humain et guerrier

U

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, le Chercheur de la Voie acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de horde marduen

{2}{W}

Créature : humain et guerrier

C

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

Chercheur de la Voie

{1}{W}

Créature : humain et guerrier

U

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, le Chercheur de la Voie acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

2/2

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

Hachefiel marduen

{W}



Créature : humain et guerrier

C

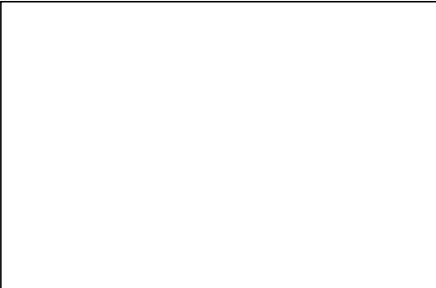
**Le Hachefiel marduen acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour. (Le nombre de blessures qu'il inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)**

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnonne de horde providentielle

{3}{W}



Créature : humain et guerrier

U

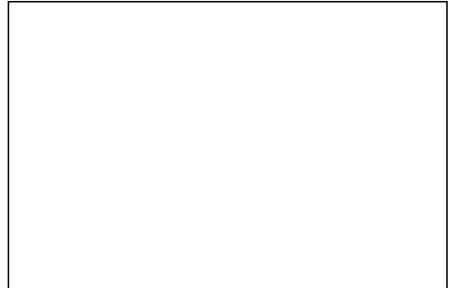
**Saccage** ? Quand la Compagnonne de horde providentielle arrive sur le champ de bataille, si vous avez attaqué ce tour-ci, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 ciblée depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hachefiel marduen

{W}



Créature : humain et guerrier

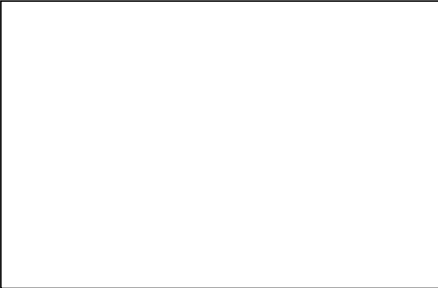
C

**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

Hachefiel marduen {W}



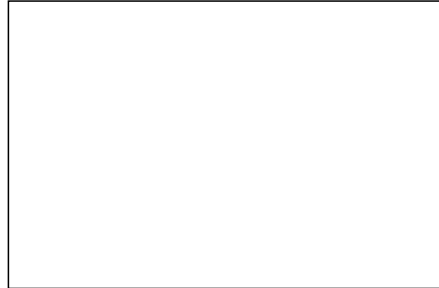
Créature : humain et guerrier C

{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

Lestegriffe d'Oreskos {1}{W}




Créature : chat et guerrier C

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut d'Anafenza {W}



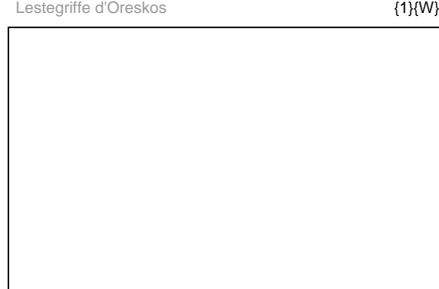
Créature : humain et soldat R

Résilience {2}{W} ({2}{W}, {T}) : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)  
 À chaque fois que vous activez la capacité de résilience du Héraut d'Anafenza, créez un jeton de créature 1/1 blanche Guerrier.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lestegriffe d'Oreskos {1}{W}

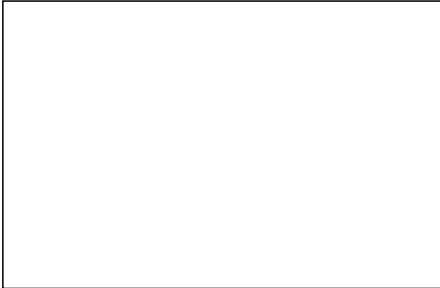


Créature : chat et guerrier C

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lestegriffe d'Oreskos {1}{W}

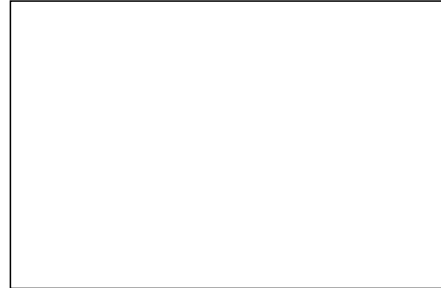


Créature : chat et guerrier C

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de l'Écaille {W}{B}




Créature : humain et guerrier U  
Les autres créatures Guerrier que vous contrôlez gagnent +0/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de l'Écaille {W}{B}




Créature : humain et guerrier U  
Les autres créatures Guerrier que vous contrôlez gagnent +0/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef du Tranchant {W}{B}



Créature : humain et guerrier U  
Les autres créatures Guerrier que vous contrôlez gagnent +1/+0.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef du Tranchant

{W}{B}



Créature : humain et guerrier U

Les autres créatures Guerrier que vous contrôlez gagnent +1/+0.

3/2

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

Ruée guerrière

{3}{W}



Rituel C

Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+1 jusqu'à la fin du tour. Les créatures Guerrier que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour. (Les blessures infligées par ces guerriers font aussi gagner autant de points de vie à leur contrôleur.)

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

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

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

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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

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  
{W}

**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  
{W}

**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  
{W}

**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  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance d'Héliode

{1}{W}{W}



Artefact-enchantement légendaire

R

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.  
{1}{W}{W}, {T} : Détruisez une créature ciblée qui vous a infligé des blessures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau biliaire

{B}{B}



Éphémère

U

Une créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature gagnent -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduire les croyants au silence

{2}{B}{B}

Éphémère

R

&lt;i>Obstination</i> ? Ce sort coûte {2}{B} de plus à lancer pour chaque cible après la première. Exilez n'importe quel nombre de créatures ciblées et toutes les auras qui leur sont attachées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Butin des pillards

{3}{B}

Enchantement

U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0. À chaque fois qu'un guerrier que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer 1 point de vie. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Butin des pillards

{3}{B}

Enchantement

U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0. À chaque fois qu'un guerrier que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer 1 point de vie. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepte d'Érébos

{3}{B}{B}

Enchantement

R

Flash  
À chaque fois que une créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liens spirituels

{1}{W}



Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {W}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

{1}{W}, sacrifiez un esprit : Une créature non-Esprit ciblée acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de bannissement

{2}{W}



Enchantement

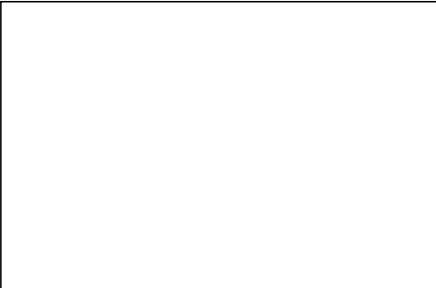
C

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de bannissement

{2}{W}



Enchantement

C

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepte d'Héliode

{3}{W}{W}



Enchantement


R

Flash

Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ver de cervelle {1}{B}




Créature-enchantement : insecte U

Quand le Ver de cervelle arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte jusqu'à ce que le Ver de cervelle quitte le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chagrin accablant {1}{B}{B}




Rituel C

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.  
Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ver de cervelle {1}{B}




Créature-enchantement : insecte U

Quand le Ver de cervelle arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte jusqu'à ce que le Ver de cervelle quitte le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dédain {B}




Rituel U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte de créature ou de planeswalker. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Dédain {B}




Rituel U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte de créature ou de planeswalker. Ce joueur se défasse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éblouissement d'hérésie {1}{W}

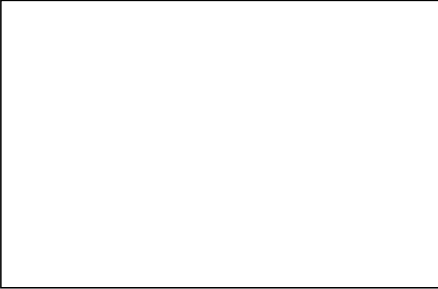


Rituel U

Exilez un permanent blanc ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éblouissement d'hérésie {1}{W}

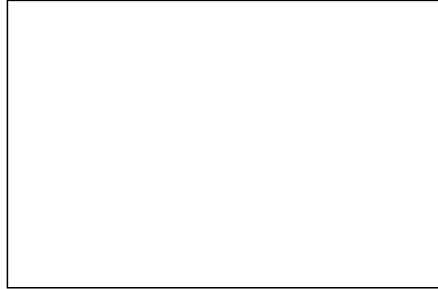


Rituel U

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

Offrande solennelle

{2}{W}



Rituel

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod

{0}



Artefact

U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Offrande solennelle

{2}{W}



Rituel

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod

{0}



Artefact

U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure trahison

{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure trahison

{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure trahison

{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast