

Chef d'assaut marduen {2}{B}



Créature : humain et guerrier R

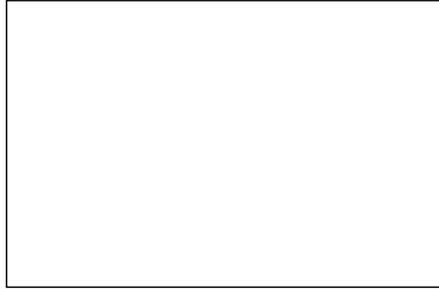
À chaque fois que le Chef d'assaut marduen attaque, créez un jeton de créature 2/1 noire Guerrier.

Précipitation {3}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et il est renvoyé dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef d'assaut marduen {2}{B}



Créature : humain et guerrier R

À chaque fois que le Chef d'assaut marduen attaque, créez un jeton de créature 2/1 noire Guerrier.

Précipitation {3}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et il est renvoyé dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef d'assaut marduen {2}{B}



Créature : humain et guerrier R

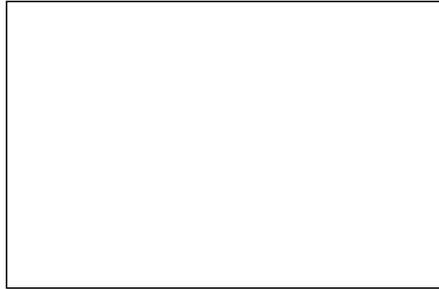
À chaque fois que le Chef d'assaut marduen attaque, créez un jeton de créature 2/1 noire Guerrier.

Précipitation {3}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et il est renvoyé dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef d'assaut marduen {2}{B}



Créature : humain et guerrier R

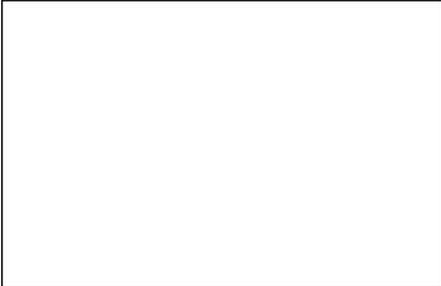
À chaque fois que le Chef d'assaut marduen attaque, créez un jeton de créature 2/1 noire Guerrier.

Précipitation {3}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et il est renvoyé dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats typhoïdiens {B}



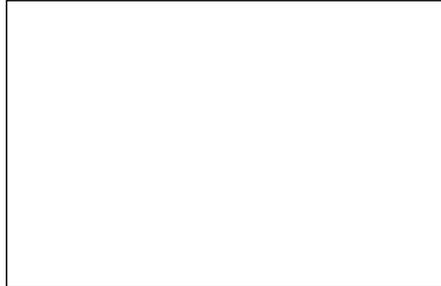
Créature : rat C

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chanteuse d'orage de Kolaghan {R}



Créature : humain et shaman C

Célérité

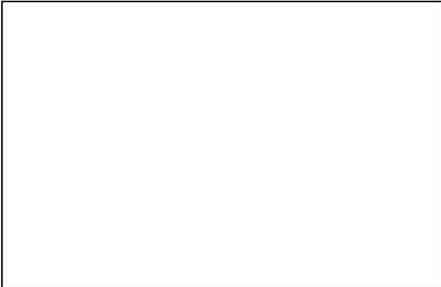
Mégamue {R} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à n'importe quel moment pour son coût de mégamue et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

Quand la Chanteuse d'orage de Kolaghan est retournée face visible, une créature ciblée acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats typhoïdiens {B}



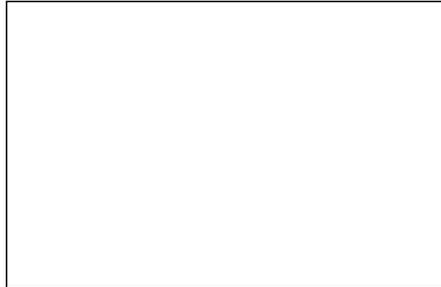
Créature : rat C

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chanteuse d'orage de Kolaghan {R}



Créature : humain et shaman C

Célérité

Mégamue {R} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à n'importe quel moment pour son coût de mégamue et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

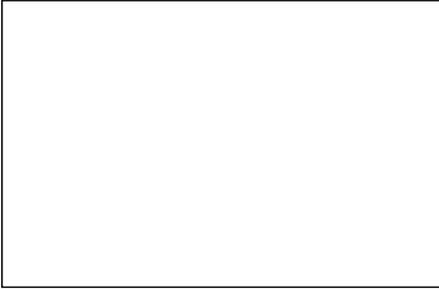
Quand la Chanteuse d'orage de Kolaghan est retournée face visible, une créature ciblée acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hachefiel marduen

{W}



Créature : humain et guerrier

C

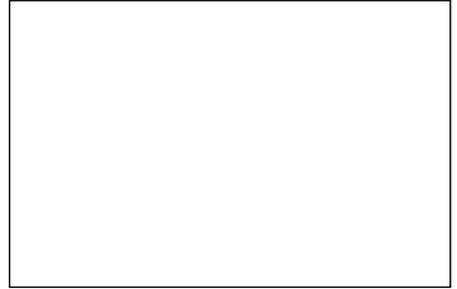
{B} : Le Hachefiel marduen acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour. (Le nombre de blessures qu'il inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Hachefiel marduen

{W}



Créature : humain et guerrier

C

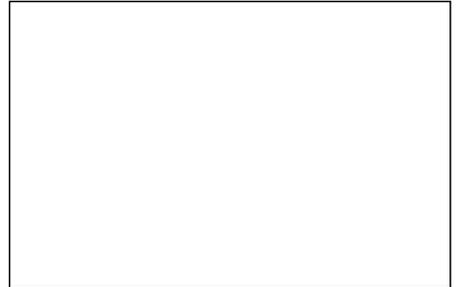
{B} : Le Hachefiel marduen acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour. (Le nombre de blessures qu'il inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attrapeur de chevilles

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



Créature : goblin et berserker

R

Célérité

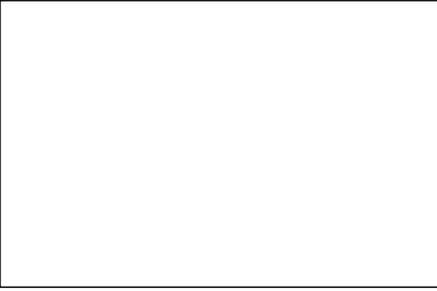
À chaque fois que l'Attrapeur de chevilles attaque, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative et le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher de la horde

{1}{R}{W}{B}



Créature : démon

R

Vol

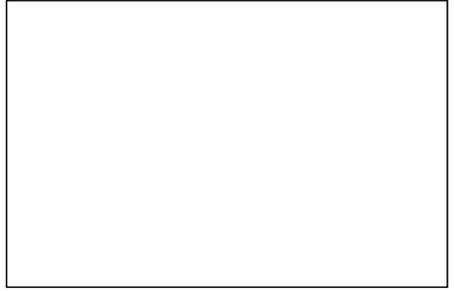
Sacrifiez une autre créature : Le Boucher de la horde acquiert, selon votre choix, la vigilance, le lien de vie ou la célérité jusqu'à la fin du tour.

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

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

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

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

Kolaghan, la Furie de l'orage {3}{B}{R}



Créature légendaire : dragon R

Vol

À Chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Précipitation {3}{B}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et il est renvoyé dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kolaghan, la Furie de l'orage

{3}{B}{R}

Créature légendaire : dragon

R

Vol

À Chaque fois qu'un dragon que vous contrôlez attaque, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Précipitation {3}{B}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et il est renvoyé dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeur ailefoudre

{3}{B}{R}

Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeur ailefoudre

{3}{B}{R}

Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair à dragon

{1}{R}

Rituel

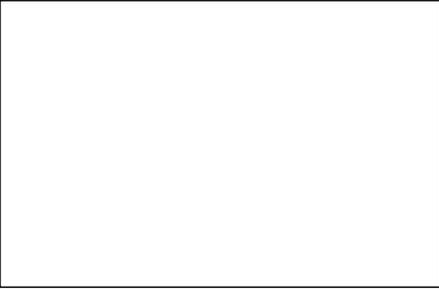
C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair à dragon

{1}{R}



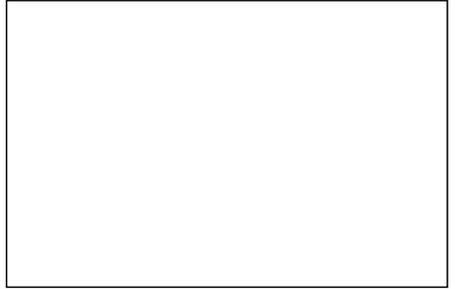
Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste nomade



Terrain

U

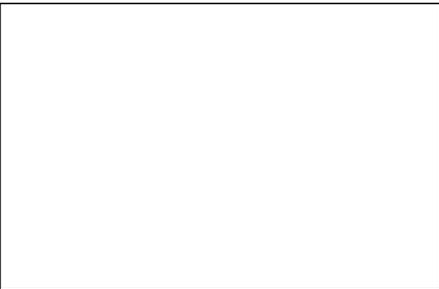
L'Avant-poste nomade arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair à dragon

{1}{R}



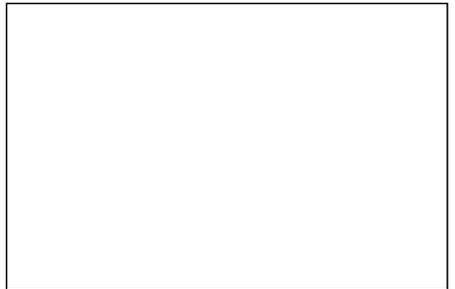
Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

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

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

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

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

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

Landes érodées



Terrain

C

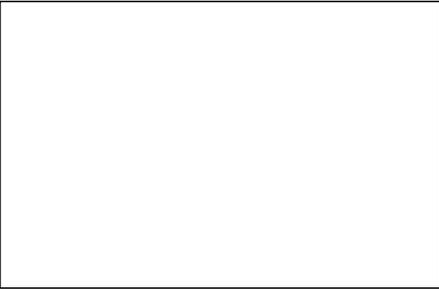
Les Landes érodées arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

Landes érodées



Terrain

C

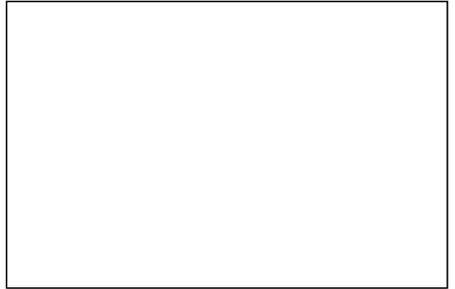
Les Landes érodées arrivent sur le champ de bataille engagées.

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
{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

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

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

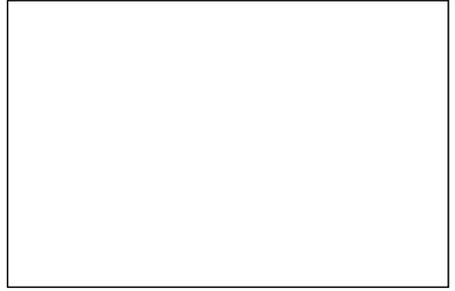


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

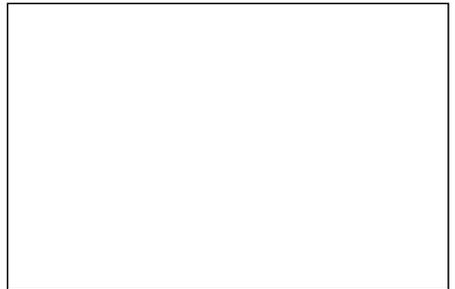


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 défause de cette carte.

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 défause de cette carte.

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 défause de cette carte.

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 défause de cette carte.

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

Commandement de Kolaghan

{1}{B}{R}

Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

? Un joueur ciblé se défausse d'une carte.

? Détruisez un artefact ciblé.

? Le Commandement selon Kolaghan inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

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

Commandement de Kolaghan

{1}{B}{R}

Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

? Un joueur ciblé se défausse d'une carte.

? Détruisez un artefact ciblé.

? Le Commandement selon Kolaghan inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Kolaghan

{1}{B}{R}



Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

? Un joueur ciblé se défausse d'une carte.

? Détruisez un artefact ciblé.

? Le Commandement selon Kolaghan inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Kolaghan

{1}{B}{R}



Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

? Un joueur ciblé se défausse d'une carte.

? Détruisez un artefact ciblé.

? Le Commandement selon Kolaghan inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Kolaghan

{1}{B}{R}



Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

? Un joueur ciblé se défausse d'une carte.

? Détruisez un artefact ciblé.

? Le Commandement selon Kolaghan inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Kolaghan

{1}{B}{R}



Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

? Un joueur ciblé se défausse d'une carte.

? Détruisez un artefact ciblé.

? Le Commandement selon Kolaghan inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

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

Liliana, guérisseuse hérétique

{1}{B}{B}

Créature légendaire : humain et clerc

M

Lien de vie

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, exilez Liliana, guérisseuse hérétique, puis renvoyez-la sur le champ de bataille transformée sous le contrôle de son propriétaire. Si vous le faites, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana, guérisseuse hérétique

{1}{B}{B}

Créature légendaire : humain et clerc

M

Lien de vie

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, exilez Liliana, guérisseuse hérétique, puis renvoyez-la sur le champ de bataille transformée sous le contrôle de son propriétaire. Si vous le faites, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/3

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

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

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

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

Siège de l'avant-poste

{3}{R}

Enchantement

R

Au moment où le Siège de l'avant-poste arrive sur le champ de bataille, choisissez Khans ou Dragons.

? Khans ? Au début de votre entretien, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte.

? Dragons ? À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille, le Siège de l'avant-poste inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast