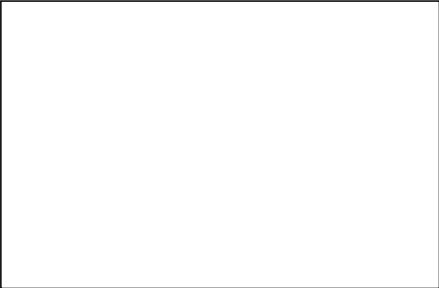


Sentinelle dorée {4}

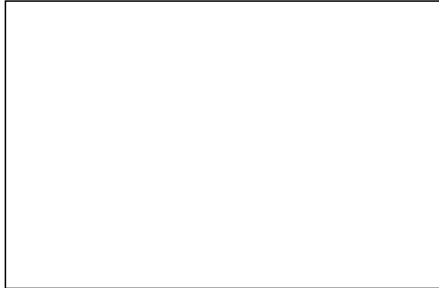


Créature-artefact : golem C

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abordeuse de la Flotte des grands fonds {2}{B}




Créature : orque et pirate C

Quand l'Abordeuse de la Flotte des grands fonds arrive sur le champ de bataille, vous perdez 2 points de vie à moins que vous ne contrôliez un autre pirate.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle dorée {4}




Créature-artefact : golem C

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abordeuse de la Flotte des grands fonds {2}{B}



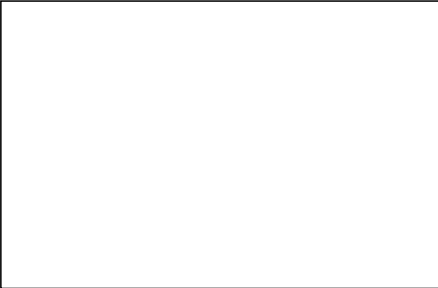
Créature : orque et pirate C

Quand l'Abordeuse de la Flotte des grands fonds arrive sur le champ de bataille, vous perdez 2 points de vie à moins que vous ne contrôliez un autre pirate.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embusqueur d'Angrath {2}{B}



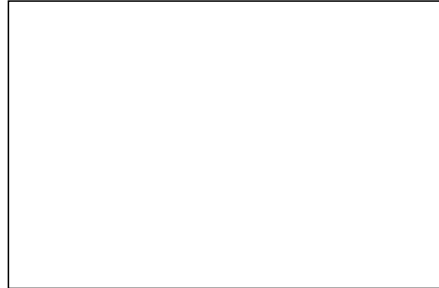
Créature : orque et pirate U

L'Embusqueur d'Angrath gagne +2/+0 tant que vous contrôlez un planeswalker Angrath.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embusqueur d'Angrath {2}{B}




Créature : orque et pirate U

L'Embusqueur d'Angrath gagne +2/+0 tant que vous contrôlez un planeswalker Angrath.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embusqueur d'Angrath {2}{B}




Créature : orque et pirate U

L'Embusqueur d'Angrath gagne +2/+0 tant que vous contrôlez un planeswalker Angrath.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineuse de la Flotte des grands fonds {3}{B}



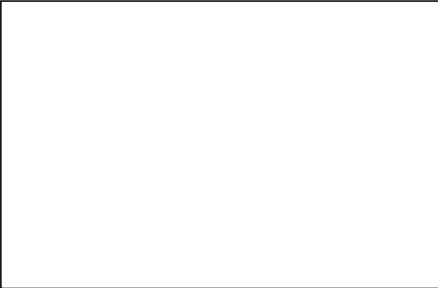
Créature : humain et pirate C

Quand la Surineuse de la Flotte des grands fonds arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle qui a subi des blessures ce tour-ci.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vaurien avide {B}



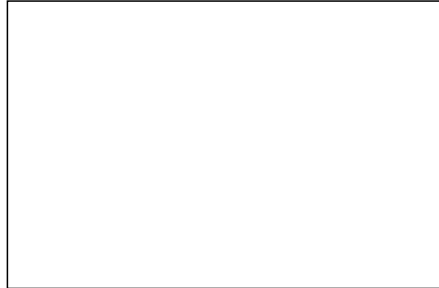
Créature : humain et pirate C

Le Vaurien avide gagne +1/+0 tant qu'il attaque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brute entêtée {2}{R}




Créature : orque et pirate C

La Brute entêtée ne peut pas bloquer.
La Brute entêtée a la menace tant que vous contrôlez un autre pirate.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucanière audacieuse {R}




Créature : humain et pirate U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révélez une carte de pirate de votre main ou payez {2}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brute entêtée {2}{R}




Créature : orque et pirate C

La Brute entêtée ne peut pas bloquer.
La Brute entêtée a la menace tant que vous contrôlez un autre pirate.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corsaire bravache {2}{R}




Créature : humain et pirate **C**

<i>Saccage</i> ? Le Corsaire bravache arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui si vous avez attaqué ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mathurin Gobelin {1}{R}

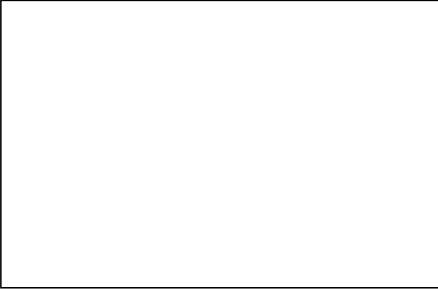


Créature : gobelin et pirate **C**

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corsaire bravache {2}{R}



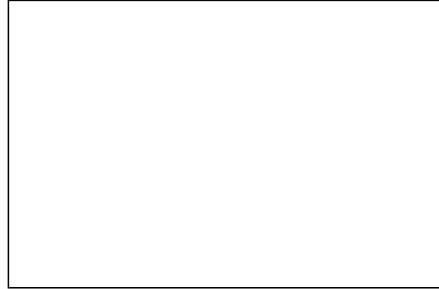
Créature : humain et pirate **C**

<i>Saccage</i> ? Le Corsaire bravache arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui si vous avez attaqué ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mathurin Gobelin {1}{R}




Créature : gobelin et pirate **C**

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mathurin Gobelin {1}{R}




Créature : gobelin et pirate **C**

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pionnier gobelin {1}{R}

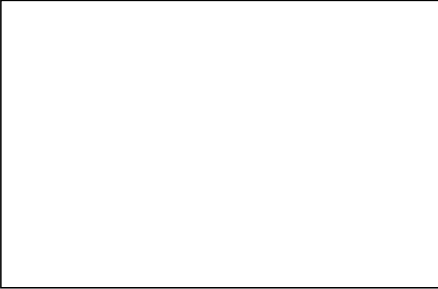


Créature : gobelin et pirate **C**
Menace

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mathurin Gobelin {1}{R}

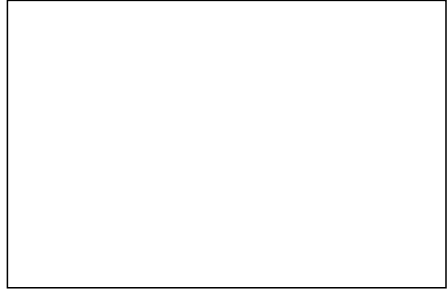


Créature : gobelin et pirate **C**

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pionnier gobelin {1}{R}



Créature : gobelin et pirate **C**
Menace

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyromancienne de la Flotte de la tempête

{4}{R}

Créature : humain et pirate et sorcier

C

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

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brise-cou de la Flotte implacable

{2}{B}{R}

Créature : orque et pirate

U

Les pirates attaquants que vous contrôlez gagnent +2/+0.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyromancienne de la Flotte de la tempête

{4}{R}

Créature : humain et pirate et sorcier

C

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

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de la Flotte implacable

{B}{R}

Créature : orque et pirate

U

À chaque fois que la Capitaine de la Flotte implacable attaque, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre pirate attaquant.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de la Flotte implacable

{B}{R}

Créature : orque et pirate

U

À chaque fois que la Capitaine de la Flotte implacable attaque, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre pirate attaquant.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barrage à répétition

{1}{R}{R}

Rituel

R

Le Barrage à répétition inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

<i>Saccage</i> : Renvoyez le Barrage à répétition depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que si vous avez attaqué ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empaler

{2}{B}{B}

Rituel

C

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur d'Angrath

{3}{B}{R}

Rituel

R

Détruisez une créature ciblée. La Fureur d'Angrath inflige 3 blessures à un joueur ciblé. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte nommée Angrath, pirate minotaure, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous avez cherché dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur d'Angrath

{3}{B}{R}



Rituel

R

Détruisez une créature ciblée. La Fureur d'Angrath inflige 3 blessures à un joueur ciblé. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte nommée Angrath, pirate minotaure, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous avez cherché dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de cendres



Terrain

C

Les Landes de cendres arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de cendres



Terrain

C

Les Landes de cendres arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de cendres



Terrain

C

Les Landes de cendres arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de cendres



Terrain C

Les Landes de cendres arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Marais



Terrain de base : marais C

{B}

Marais



Terrain de base : marais C

{B}

Marais



Terrain de base : marais C

{B}

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

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

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

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
{R}

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
{R}

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
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Angrath, pirate minotaure

{4}{B}{R}



Planeswalker légendaire : Angrath

M

{+2} : Angrath, pirate minotaure inflige 1 blessure à un adversaire ciblé et à chaque créature que ce joueur contrôle.

{-3} : Renvoyez une carte de pirate ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

{-11} : Détruisez toutes les créatures qu'un adversaire ciblé contrôle. Angrath, pirate minotaure inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au total de leurs forces.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bannière du vainqueur

{5}



Artefact

R

Au moment où la Bannière du vainqueur arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature du type choisi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe assurée

{1}{R}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour. (Elle inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe assurée

{1}{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour. (Elle inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}

Éphémère

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe assurée

{1}{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour. (Elle inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}

Éphémère

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

