

Sentinelle dorée{4}

Créature-artefact : golemC

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Créature : orque et pirateC

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 : golemC

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Créature : orque et pirateC

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 pirateC

Saccage ? 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 pirateC

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corsaire bravache{2}{R}

Créature : humain et pirateC

Saccage ? 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 pirateC

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mathurin Gobelin

{1}{R}

Créature : goblin et pirate

C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pionnier goblin

{1}{R}

Créature : goblin et pirate

C

Menace

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mathurin Gobelin

{1}{R}

Créature : goblin et pirate

C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pionnier goblin

{1}{R}

Créature : goblin 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

Saccage ? 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

Saccage ? 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.

Saccage ? {3}{R}{R} : 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

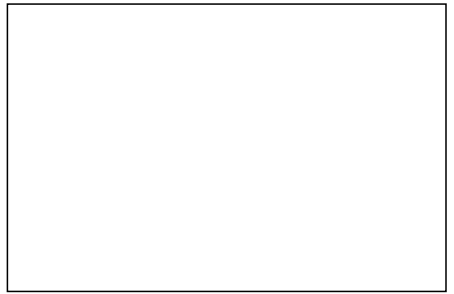
**C**

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

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

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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&amp;amp;lt;center&amp;amp;gt;&amp;amp;img width=&amp;quot;65&amp;quot;&amp;align=&amp;quot;center&amp;quot;&amp;src=&amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&amp;amp;quot;&amp;gt;&amp;lt;/center&amp;p;&gt;

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

&amp;amp;lt;center&amp;amp;gt;&amp;amp;img width=&amp;quot;65&amp;quot;&amp;align=&amp;quot;center&amp;quot;&amp;src=&amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&amp;amp;quot;&amp;gt;&amp;lt;/center&amp;p;&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Montagne



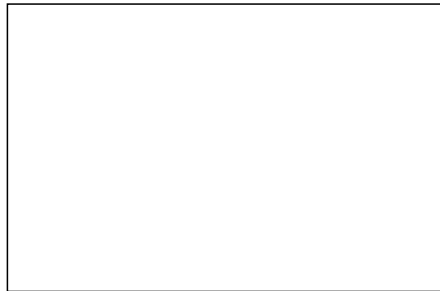
Terrain de base : montagne

C

&lt;div style="text-align: center;&gt;&lt;img alt="Placeholder for a mountain image." data-bbox="142 83 418 212" style="width: 65%; height: 100%; margin: 0 auto;"/&gt;&lt;/div&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&lt;div style="text-align: center;&gt;&lt;img alt="Placeholder for a mountain image." data-bbox="644 83 920 212" style="width: 65%; height: 100%; margin: 0 auto;"/&gt;&lt;/div&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&lt;div style="text-align: center;&gt;&lt;img alt="Placeholder for a mountain image." data-bbox="142 479 418 608" style="width: 65%; height: 100%; margin: 0 auto;"/&gt;&lt;/div&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&lt;div style="text-align: center;&gt;&lt;img alt="Placeholder for a mountain image." data-bbox="644 479 920 608" style="width: 65%; height: 100%; margin: 0 auto;"/&gt;&lt;/div&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Montagne



Terrain de base : montagne

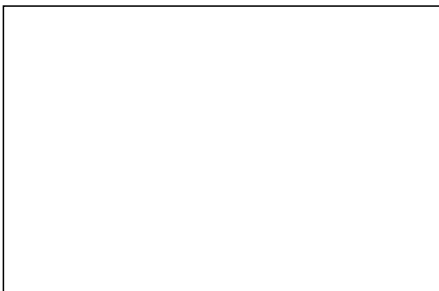
C

&amp;amp;lt;center&amp;amp;gt;&amp;amp;lt;img width=&amp;quot;65&amp;quot;align=&amp;quot;center&amp;quot;src=&amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&amp;quot;&amp;gt;&amp;lt;/center&amp;p&gt;

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

C

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

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

