

Magda, maîtresse du butin

{1}{R}

Créature légendaire : nain et berserker

R

À chaque fois que vous commettez un crime, créez un jeton Trésor engagé. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour. (Cibler des adversaires, tout ce qu'ils contrôlent et/ou des cartes de leur cimetière est un crime.)

Sacrifiez trois trésors : Créez un jeton de créature 4/4 rouge Scorpion et Dragon avec le vol et la célérité. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand abolisseur

{W}{W}

Créature : humain et clerc

R

Pendant votre tour, vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ou activer les capacités d'artefacts, de créatures ou d'enchantements.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magda, maîtresse du butin

{1}{R}

Créature légendaire : nain et berserker

R

À chaque fois que vous commettez un crime, créez un jeton Trésor engagé. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour. (Cibler des adversaires, tout ce qu'ils contrôlent et/ou des cartes de leur cimetière est un crime.)

Sacrifiez trois trésors : Créez un jeton de créature 4/4 rouge Scorpion et Dragon avec le vol et la célérité. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand abolisseur

{W}{W}

Créature : humain et clerc

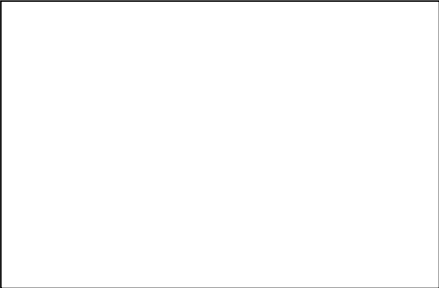
R

Pendant votre tour, vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ou activer les capacités d'artefacts, de créatures ou d'enchantements.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand abolisseur {W}{W}



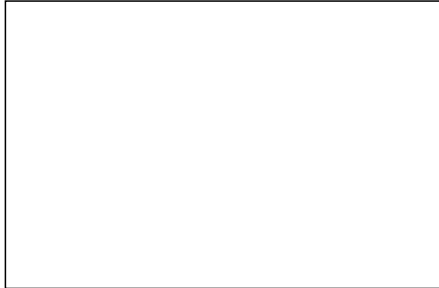
Créature : humain et clerc R

Pendant votre tour, vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ou activer les capacités d'artefacts, de créatures ou d'enchantelements.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigilante de Port-Augure {1}{W}




Créature : humain et mercenaire U

La Vigilante de Port-Augure a la double initiative tant que vous avez commis un crime ce tour-ci. (Cibler des adversaires, tout ce qu'ils contrôlent et/ou des cartes de leur cimetière est un crime.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand abolisseur {W}{W}




Créature : humain et clerc R

Pendant votre tour, vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ou activer les capacités d'artefacts, de créatures ou d'enchantelements.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigilante de Port-Augure {1}{W}




Créature : humain et mercenaire U

La Vigilante de Port-Augure a la double initiative tant que vous avez commis un crime ce tour-ci. (Cibler des adversaires, tout ce qu'ils contrôlent et/ou des cartes de leur cimetière est un crime.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigilante de Port-Augure {1}{W}




Créature : humain et mercenaire U

La Vigilante de Port-Augure a la double initiative tant que vous avez commis un crime ce tour-ci. (Cibler des adversaires, tout ce qu'ils contrôlent et/ou des cartes de leur cimetière est un crime.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ça va barder ! {X}{R}

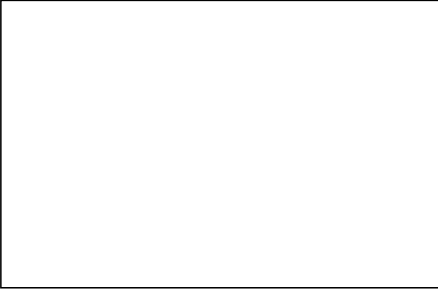


Rituel R

Ça va barder ! inflige X blessures à une créature ciblée. Créez un nombre de jetons Trésor engagés égal au surplus de blessures infligé à cette créature de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigilante de Port-Augure {1}{W}




Créature : humain et mercenaire U

La Vigilante de Port-Augure a la double initiative tant que vous avez commis un crime ce tour-ci. (Cibler des adversaires, tout ce qu'ils contrôlent et/ou des cartes de leur cimetière est un crime.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ça va barder ! {X}{R}



Rituel R

Ça va barder ! inflige X blessures à une créature ciblée. Créez un nombre de jetons Trésor engagés égal au surplus de blessures infligé à cette créature de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ça va barder !

{X}{R}



Rituel

R

Ça va barder ! inflige X blessures à une créature ciblée.
Créez un nombre de jetons Trésor engagés égal au surplus
de blessures infligé à cette créature de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa mirage



Terrain : désert

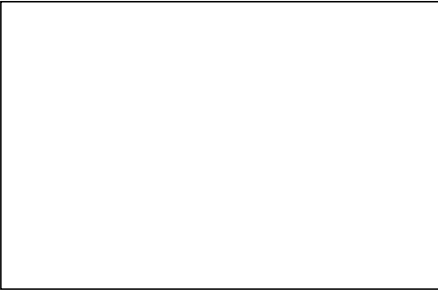
C

La Mesa mirage arrive sur le champ de bataille engagée.
Au moment où elle arrive, choisissez une couleur.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ça va barder !

{X}{R}



Rituel

R

Ça va barder ! inflige X blessures à une créature ciblée.
Créez un nombre de jetons Trésor engagés égal au surplus
de blessures infligé à cette créature de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa mirage



Terrain : désert

C

La Mesa mirage arrive sur le champ de bataille engagée.
Au moment où elle arrive, choisissez une couleur.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa mirage



Terrain : désert

C

La Mesa mirage arrive sur le champ de bataille engagée.
Au moment où elle arrive, choisissez une couleur.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa mirage



Terrain : désert

C

La Mesa mirage arrive sur le champ de bataille engagée.
Au moment où elle arrive, choisissez une couleur.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

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
{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

Point de vue exaltant



Terrain

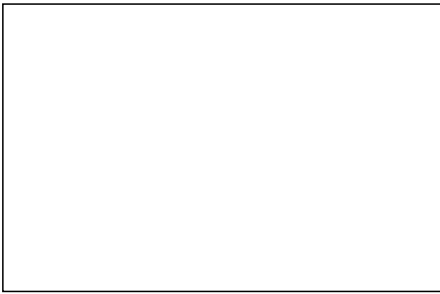
R

Le Point de vue exaltant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Point de vue exaltant



Terrain

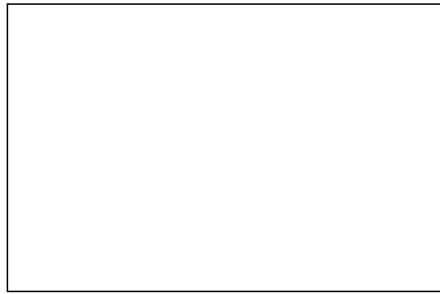
R

Le Point de vue exaltant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Point de vue exaltant



Terrain

R

Le Point de vue exaltant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Point de vue exaltant



Terrain

R

Le Point de vue exaltant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promontoire érodé



Terrain : désert

C

Le Promontoire érodé arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Promontoire érodé arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à un adversaire ciblé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promontoire érodé



Terrain : désert

C

Le Promontoire érodé arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Promontoire érodé arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à un adversaire ciblé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promontoire érodé



Terrain : désert

C

Le Promontoire érodé arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Promontoire érodé arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à un adversaire ciblé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promontoire érodé



Terrain : désert

C

Le Promontoire érodé arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Promontoire érodé arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à un adversaire ciblé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électrodominance

{X}{R}{R}



Éphémère

R

Electrodominance inflige X blessures à n'importe quelle cible. Vous pouvez lancer une carte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électrodominance

{X}{R}{R}



Éphémère

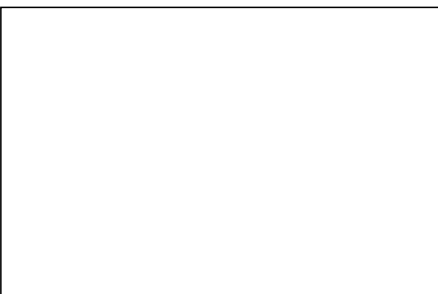
R

Electrodominance inflige X blessures à n'importe quelle cible. Vous pouvez lancer une carte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électrodominance

{X}{R}{R}



Éphémère

R

Electrodominance inflige X blessures à n'importe quelle cible. Vous pouvez lancer une carte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast