Brute en pain d'épices {1}

Créature-artefact : nourriture et golem **C**

Célérité
{1} : La Brute en pain d'épices ne peut pas être bloquée ce tour-ci excepté par des créatures avec la célérité.
{2}, {T}, sacrifiez la Brute en pain d'épices : Vous gagnez 3 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adepte sinistre {R}

Créature : zombie et guerrier **C**

Initiative
Quand l'Adepte sinistre meurt, amassez des zombies 1. (Mettez un marqueur +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un zombie. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand serpent annoroc {X}

Créature-artefact : serpent **R**

Portée, piétinement, protection contre le multicolore
Le Grand serpent annoroc arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret gobelin {R}

Créature : gobelin et soldat **U**

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)
{1}{R} : Le Banneret gobelin gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brûleur gambadant {3}{R}

Créature : élémental U

Quand le Brûleur gambadant arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 rouge Élémental. Les élémentaux que vous contrôlez acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour. (Ils peuvent attaquer et {T} ce tour-ci.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Finaude de la rue d'étain {R}

Créature : gobelin et gredin U

Célérité
{R} : La Finaude de la rue d'étain ne peut pas être bloquée ce tour-ci excepté par des créatures avec le défenseur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cracheur de brûlure {R}

Créature : élémental et lézard C

À chaque fois que le Cracheur de brûlure attaque, il inflige 1 blessure au joueur ou au planeswalker qu'il attaque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krenko, baron de la rue d'étain {2}{R}

Créature légendaire : gobelin R

À chaque fois que Krenko, baron de la rue d'étain attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur lui, puis créez un nombre de jetons de créature 1/1 rouge Gobelin égal à la force de Krenko.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patron de guerre de la Légion {2}{R}

Créature : gobelin et soldat R

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)
Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin. Ce jeton acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour et attaque pendant ce combat si possible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Embraseciel de Braisereth {3}{R}

Créature : humain et chevalier R

Tant que c'est votre tour, l'Embraseciel de Braisereth a le vol.
À chaque fois que l'Embraseciel de Braisereth attaque, vous pouvez payer {2}{R}. Si vous faites ainsi, les créatures que vous contrôlez gagnent +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'adversaires que vous avez.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phénix de cendres {1}{R}{R}

Créature : phénix R

Vol, célérité
{2}{R} : Le phénix des cendres gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.
Échappée ? {2}{R}{R}, exilez trois autres cartes de votre cimetière.
Le phénix des cendres s'échappe avec un marqueur +1/+1 sur lui.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alséide du don de vie {W}

Créature-enchantement : nymphe U

Lien de vie
{1}, sacrifiez l'Alséide du don de vie : Une cible, créature ou enchantement, que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine d'escouade {4}{W}

Créature : humain et soldat **C**

Vigilance
La Capitaine d'escouade arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle pour chaque autre créature que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escadron d'argentailes {5}{W}

Créature : humain et chevalier **R**

Vol, vigilance
La force et l'endurance de l'Escadron d'argentailes sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.
À chaque fois que l'Escadron d'argentailes attaque, créez un nombre de jetons de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance égal au nombre d'adversaires que vous avez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine inspiratrice {3}{W}

Créature : humain et chevalier **C**

Quand la Capitaine inspiratrice arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécuteur pendu {2}{W}

Créature : esprit **R**

Vol
Quand l'Exécuteur pendu arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.
{3}{W}, exilez l'Exécuteur pendu : Exilez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magistrat de Drannith {1}{W}

Créature : humain et sorcier R

Vos adversaires ne peuvent lancer des sorts que depuis leur main.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Syr Alin, la Griffe du Lion {3}{W}{W}

Créature légendaire : humain et chevalier U

Initiative
À chaque fois que Syr Alin, la Griffe du Lion attaque, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître épisseur {3}{W}

Créature : phyrexian et humain et artificier U

Quand le Maître épisseur arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Golem.
Les créatures Golem que vous contrôlez gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde des chevaliers célestes {R}{W}

Créature : humain et chevalier U

Vol
À chaque fois que l'Avant-garde des chevaliers célestes attaque, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat, engagé et attaquant.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de Feuréal {R}{R}{W}{W}

Créature : humain et chevalier U

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)
À chaque fois que la Capitaine de Feuréal subit des blessures, elle inflige autant de blessures à un joueur ciblé.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haktos, l'épargné {R}{R}{W}{W}

Créature légendaire : humain et guerrier R

Haktos, l'épargné attaque à chaque combat si possible.
Au moment où Haktos arrive sur le champ de bataille, choisissez 2, 3, ou 4 au hasard.
Haktos a la protection contre chaque valeur de mana autre que le nombre choisi.

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier né du feu {RW}{RW}{RW}{RW}

Créature : humain et chevalier U

Double initiative
{R/W}{R/W}{R/W}{R/W} : Le Chevalier né du feu gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tajic, tranchant de la Légion {1}{R}{W}

Créature légendaire : humain et soldat R

Célérité
Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)
Prévenez toutes les blessures non-combat qui devraient être infligées aux autres créatures que vous contrôlez.
{R}{W} : Tajic, tranchant de la Légion acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblement de gobelins {2}{R}

Rituel **C**

Créez un nombre de jetons de créature 1/1 rouge Gobelin égal à 2 plus le nombre de cartes appelées Rassemblement de gobelins dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnons sous serment {2}{W}

Rituel **C**

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat avec le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruse du satyre {R}

Rituel **C**

Créez un jeton de créature 1/1 rouge Satyre avec « Cette créature ne peut pas bloquer. »
Échappée ? {2}{R}, exilez deux autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

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

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

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

Passage merveilleux

Terrain R

{T}, sacrifiez le Passage merveilleux : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagez ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{W}

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 **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{W}

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 **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du triomphe

Terrain **R**

Le Temple du triomphe arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple du triomphe arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taillebraise {4}{R}{R}

Artefact légendaire : équipement **M**

Flash
Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature attaquante que vous contrôlez.
Quand le Taillebraise arrive sur le champ de bataille, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez.
La créature équipée gagne +1/+1 et a la double initiative et le piétinement.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, acolyte de la flamme {1}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra R

{+0} : Mettez un marqueur « loyauté » sur chaque planeswalker que vous contrôlez.

{+0} : Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Élémental. Ils acquièrent la célérité. Sacrifiez-les au début de la prochaine étape de fin.

{-2} : Vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 ciblée de votre cimetière. Si cette carte devait être mise dans votre cimetière, exilez-la à la place.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Formation inébranlable {2}{W}

Éphémère R

Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
<i>Addenda</i> ? Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, mettez un marqueur +1/+1 sur chacune de ces créatures et elles acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la grâce des dieux {W}

Éphémère C

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.
Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ne faire qu'un au combat {W}

Éphémère U

Choisissez l'un ou les deux ?
? Une créature Humain ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
? Une créature non-Humain ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonner l'alerte {1}{W}

Éphémère **C**

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Winota, unisseuse de forces {2}{R}{W}

Créature légendaire : humain et guerrier **M**

À chaque fois qu'une créature non-Humain que vous contrôlez attaque, regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée et attaquante, une carte de créature Humain parmi elles. Elle acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Mettez le reste des cartes au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast