Adepte ouvrevoie {1}{R}

Créature : humain et sorcier C

{T} : Une créature ciblée de force inférieure ou égale à 2 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasseur de la moisson Ahn {2}{R}

Créature : minotaure et guerrier U

Célérité
Vous pouvez surmener le Fracasseur de la moisson Ahn au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchevêtreur de la moisson Nef {1}{R}

Créature : humain et guerrier C

Piétinement
Vous pouvez surmener l'Enchevêtreur de la moisson Nef au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, il gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasseur de la moisson Ahn {2}{R}

Créature : minotaure et guerrier U

Célérité
Vous pouvez surmener le Fracasseur de la moisson Ahn au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasseur de la moisson Ahn {2}{R}

Créature : minotaure et guerrier U

Célérité
Vous pouvez surmener le Fracasseur de la moisson Ahn au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meute de hyènes {2}{R}{R}

Créature : hyène C

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meute de hyènes {2}{R}{R}

Créature : hyène C

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adepte guidé par la gloire {1}{W}

Créature : humain et guerrier R

Vous pouvez surmener l'Adepte guidé par la gloire au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, il gagne +1/+3 et acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat gracieux {2}{W}

Créature : chat **C**

À chaque fois que le Chat gracieux attaque, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat gracieux {2}{W}

Créature : chat **C**

À chaque fois que le Chat gracieux attaque, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat gracieux {2}{W}

Créature : chat **C**

À chaque fois que le Chat gracieux attaque, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat gracieux {2}{W}

Créature : chat **C**

À chaque fois que le Chat gracieux attaque, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnon de moisson dévoué {2}{W}

Créature : humain et guerrier U

Vous pouvez surmener le Compagnon de moisson dévoué au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendent votre prochaine étape de dégagement.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnon des Épreuves {2}{W}

Créature : oiseau et soldat U

Vol
{1}{W} : Dégagez une créature ciblée. N'activez cette capacité que si vous contrôlez un planeswalker Gideon.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnon des Épreuves {2}{W}

Créature : oiseau et soldat U

Vol
{1}{W} : Dégagez une créature ciblée. N'activez cette capacité que si vous contrôlez un planeswalker Gideon.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnon des Épreuves {2}{W}

Créature : oiseau et soldat U

Vol
{1}{W} : Dégagez une créature ciblée. N'activez cette capacité que si vous contrôlez un planeswalker Gideon.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur des rafales {1}{W}

Créature : humain et sorcier **C**

Vous pouvez surmener le Marcheur des rafales au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, il gagne +1/+1 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendent votre prochaine étape de dégagement.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur des rafales {1}{W}

Créature : humain et sorcier **C**

Vous pouvez surmener le Marcheur des rafales au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, il gagne +1/+1 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendent votre prochaine étape de dégagement.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur des rafales {1}{W}

Créature : humain et sorcier **C**

Vous pouvez surmener le Marcheur des rafales au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, il gagne +1/+1 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendent votre prochaine étape de dégagement.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de moisson honorée {R}{W}

Créature : humain et guerrier **U**

À chaque fois que la Capitaine de moisson honorée attaque, les autres créatures attaquantes gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de moisson honorée {R}{W}

Créature : humain et guerrier U

À chaque fois que la Capitaine de moisson honorée attaque, les autres créatures attaquantes gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

3/2

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

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

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

Électrifier {3}{R}

Éphémère **C**

Électrifier inflige 4 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gideon, parangon de soldat {4}{W}

Planeswalker légendaire : Gideon **M**

{+2} : Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Ces créatures gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

{+0} : Jusqu'à la fin du tour, Gideon, parangon de soldat devient une créature 5/5 Humain et Soldat avec l'indestructible qui est toujours un planeswalker. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

{-10} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électrifier {3}{R}

Éphémère **C**

Électrifier inflige 4 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moment opportun {1}{W}

Éphémère C

Le Moment opportun inflige 3 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartouche de zèle {R}

Enchantement : aura et cartouche C

Enchanter : une créature que vous contrôlez
Quand le Cartouche de zèle arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.
La créature enchantée gagne +1/+1 et a la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cartouche de zèle {R}

Enchantement : aura et cartouche C

Enchanter : une créature que vous contrôlez
Quand le Cartouche de zèle arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.
La créature enchantée gagne +1/+1 et a la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur d'Hazoret {2}{R}

Enchantement R

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez faire qu'une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+0 et acquière la célérité jusqu'à la fin du tour. Si vous faites ainsi, sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résolution de Gideon {4}{W}

Enchantement R

Quand la Résolution de Gideon arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Gideon, parangon de soldat, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résolution de Gideon {4}{W}

Enchantement R

Quand la Résolution de Gideon arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Gideon, parangon de soldat, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast