Auto-réplicateur de Mishra {5}

Créature-artefact : ouvrier spécialisé R

À chaque fois que vous lancez un sort historique, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de l'Auto-réplicateur de Mishra. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Construction d'entraînement {1}

Créature-artefact : construction C

Quand la Construction d'entraînement meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Construction d'entraînement {1}

Créature-artefact : construction C

Quand la Construction d'entraînement meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond pardique {6}

Créature-artefact : golem C

Piétinement

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coureur des laves guitûk {R}

Créature : humain et sorcier **C**

Tant qu'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, le Coureur des laves guitûk gagne +1/+0 et a la célérité.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dresseur gobelin {2}{R}

Créature : gobelin et chevalier **C**

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cyclope déchaîné {3}{R}

Créature : cyclope **C**

Le Cyclope déchaîné gagne -2/-0 tant qu'au moins deux créatures le bloquent.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dresseur gobelin {2}{R}

Créature : gobelin et chevalier **C**

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expert Poingdefeu {4}{R}

Créature : humain et sorcier U

Quand l'Expert Poingdefeu arrive sur le champ de bataille, il inflige X blessures à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle, X étant le nombre de sorciers que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant fulminant {3}{R}{R}

Créature : géant C

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux à la torche {1}{R}

Créature : diable C

{R}, sacrifiez le Fielleux à la torche : Détruisez un artefact ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin d'hématite {1}{R}

Créature : gobelin et guerrier C

À chaque fois que vous lancez un sort, si ce sort a été kické, le Gobelin d'hématite gagne +1/+1 et acquiert la menace. (Il ne peut pas être bloqué excepté par deux créatures ou plus.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Habitant de la rue de la Fonderie {R}

Créature : gobelin et guerrier **C**

À chaque fois qu'une autre créature rouge arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, l'Habitant de la rue de la Fonderie gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage compagnon guitûke {2}{R}

Créature : humain et sorcier **C**

Quand la Mage compagnon guitûke arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez un autre sorcier, la Mage compagnon guitûke inflige 2 blessures à chaque adversaire.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Habitant de la rue de la Fonderie {R}

Créature : gobelin et guerrier **C**

À chaque fois qu'une autre créature rouge arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, l'Habitant de la rue de la Fonderie gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneur de guerre kelde {1}{R}

Créature : humain et guerrier **C**

À chaque fois que le Meneur de guerre kelde attaque, mettez un marqueur « sapience » sur une saga ciblée que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de feu {1}{R}{R}

Créature : mur C

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
{R} : Le Mur de feu gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillarde kelde {2}{R}{R}

Créature : humain et guerrier C

Quand la Pillarde kelde arrive sur le champ de bataille, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parangon de défiance féroce {3}{R}

Créature : humain et guerrier U

Les autres créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{R}, {T} : Une autre créature rouge ciblée que vous contrôlez acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. (Elle peut attaquer et {T} ce tour-ci.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde belligérant {2}{R}

Créature : slivoïde U

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont la menace.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combat par le feu {2}{R}

Rituel U

Kick {5}{R} (Vous pouvez payer {5}{R} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Le Combat par le feu inflige 5 blessures à une créature ciblée. Si ce sort a été kické, il inflige 10 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles à la place. (Ces cibles peuvent inclure des joueurs et des planeswalkers.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention ardente {4}{R}

Rituel C

Choisissez l'un ?
? L'Intervention ardente inflige 5 blessures à une créature ciblée.
? Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur du seigneur de guerre {R}

Rituel C

Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

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

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

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

Armurerie sacrée {2}

Artefact U

{2} : Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baguette de sorcier {1}

Artefact : équipement U

La créature équipée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker. Si cette créature est un sorcier, elle inflige 2 blessures à ce joueur ou à ce planeswalker à la place. »
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier de l'Accordeur {0}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +0/+3 et a la vigilance.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton du magus de flamme {3}

Artefact U

À chaque fois que vous lancez un sort rouge ou qu'une montagne arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée courte {1}

Artefact : équipement C

La créature équipée gagne +1/+1.
Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole de poison {1}

Artefact U

{1}, sacrifiez la Fiole de poison : Une créature ciblée acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour. (Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque d'Urd {6}

Artefact R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Au moment où l'Obélisque d'Urd arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gants de gredin {2}

Artefact : équipement U

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, pyromaîtresse {2}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra M

{+1} : Chandra, pyromaîtresse inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker, et 1 blessure à jusqu'à une créature ciblée que ce joueur ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle. Cette créature ne peut pas bloquer ce tour-ci.

{+0} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la jouer ce tour-ci.

{-7} : Exilez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. Choisissez une carte d'éphémère ou de rituel exilée de cette manière et copiez-la trois fois. Vous pouvez lancer les copies sans payer leur coût de mana.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de salvefeu {5}{R}

Éphémère C

L'Éclair de salvefeu inflige 5 blessures à une créature ciblée. Détruisez tous les équipements attachés à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur de la foule {R}

Éphémère C

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Une créature ciblée gagne +1/+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

Éclair de sorcier {2}{R}

Éphémère U

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si vous contrôlez un sorcier.
L'Éclair de sorcier inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu shivân {R}

Éphémère C

Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Le Feu shivân inflige 2 blessures à une créature ciblée. Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Folie furieuse {1}{R}

Éphémère **C**

Une créature attaquante ciblée gagne +3/+3 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe fervente {R}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert l'initiative et la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre irradiante {3}{R}

Éphémère **C**

La Foudre irradiante inflige 3 blessures au joueur ciblé et 1 blessure à chaque créature que ce joueur contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Main à percussion {R}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Quand la Main à percussion 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poing infernal {1}{R}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : une créature que vous contrôlez
La créature enchantée gagne +2/+0.
{R}, sacrifiez le Poing infernal : Le Poing infernal inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poing infernal {1}{R}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : une créature que vous contrôlez
La créature enchantée gagne +2/+0.
{R}, sacrifiez le Poing infernal : Le Poing infernal inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast