Acrobate à la roue épineuse {3}{R}

Créature : humain et gredin **C**

Spectacle {2}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de spectacle à la place de son coût de mana si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci.)

5/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerbère d'Akoum {R}

Créature : élémental et chien **C**

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Cerbère d'Akoum gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brandon fanatique {R}

Créature : gobelin et pirate **C**

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)
{T}, sacrifiez cette créature : Elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de Frangeroc {1}{R}

Créature : nain et chevalier **C**

Le Chevalier de Frangeroc ne peut pas bloquer.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chien d'éclair {2}{R}

Créature : élémental et chien U

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)
À chaque fois que le Chien d'éclair attaque, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeuse des frontières {1}{R}

Créature : humain et guerrier C

À chaque fois que la Maraudeuse des frontières attaque, elle gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/2

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

Pyromancien viashino {1}{R}

Créature : lézard et sorcier C

Quand le Pyromancien viashino arrive sur le champ de bataille, il inflige 2 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ragechien du Monde souterrain {1}{R}

Créature : élémental et chien C

Le Ragechien du Monde souterrain attaque à chaque combat si possible.
Échappée ? {3}{R}, exilez trois autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)
Le Ragechien du Monde souterrain s'échappe avec un marqueur +1/+1 sur lui.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousin à la runeloi {W}

Créature : humain et soldat C

{1}, {T} : Engagez une créature ciblée avec une valeur de mana supérieure ou égale à 2 ciblée.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vandale de Brûle-Arbre {2}{R}

Créature : humain et gredin C

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)
À chaque fois que le Vandale de Brûle-Arbre attaque, vous pouvez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde d'Adanto {1}{W}

Créature : vampire et soldat U

Tant que l'Avant-garde d'Adanto attaque, elle gagne +2/+0.

Payez 4 points de vie : L'Avant-garde d'Adanto acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Batailleur de l'aube {1}{W}

Créature : licorne **C**

Quand le Batailleur de l'aube arrive sur le champ de bataille, la créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerf à couronne d'étoiles {3}{W}

Créature : élan **C**

À chaque fois que le Cerf à couronne d'étoiles attaque, engagez une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bataillon improvisé {2}{W}

Créature : humain et soldat **C**

À chaque fois que le Bataillon improvisé et au moins deux autres créatures attaquent, mettez un marqueur +1/+1 sur le Bataillon improvisé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coursier pégase {2}{W}

Créature : pégase **C**

Vol
À chaque fois que le Coursier pégase attaque, une autre créature attaquante ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltrateur audacieux {1}{W}

Créature : nain et gredin **C**

L'Infiltrateur audacieux ne peut pas être bloqué par des créatures-artefacts.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léonins de la bande perdue {1}{W}

Créature : guerrier chat **C**

Quand les Léonins de la bande perdue meurent, exilez une carte ciblée depuis le cimetière d'un adversaire.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kwende, fierté de Fémeiref {3}{W}

Créature légendaire : humain et chevalier **U**

Double initiative
Les créatures avec l'initiative que vous contrôlez ont la double initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lestegriffe d'Oreskos {1}{W}

Créature : guerrier chat **C**

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître-recruteur de cavalerie {1}{W}

Créature : humain et chevalier **C**

Quand le Maître-recruteur de cavalerie arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pégase fidèle {2}{W}

Créature : pégase **C**

Vol
À chaque fois que le Pégase fidèle attaque, une créature attaquante sans le vol ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Martèlecrâne territorial {2}{W}

Créature : dinosaure **C**

À chaque fois que le Martèlecrâne territorial attaque, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remparts aux runes de garde {2}{W}

Créature : mur **C**

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
Les créatures attaquantes que vous contrôlez gagnent +1/+0.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tacticienne d'Ardenval {1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier C

Vol

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buteur au marteau {2}{R}{W}

Créature : géant et soldat C

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

5/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeresse d'Oketra {1}{W}

Créature : humain et guerrier C

Vous pouvez surmener la Vengeresse d'Oketra au moment où elle attaque. Quand vous faites ainsi, prévenez toutes les blessures de combat qui devraient lui être infligées ce tour-ci. (Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.)

3/1

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

Éruption de Roulis {1}{R}

Rituel **C**

Kick {5} (Vous pouvez payer {5} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
L'Éruption de Roulis inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Si ce sort a été kické, il inflige 5 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carrière de pierre

Terrain **U**

La Carrière de pierre arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R} or {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier de flammes {R}

Rituel **C**

Le Pilier de flammes inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère marquée par les vents

Terrain **C**

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, 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

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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

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

Porte de la guilde de Boros

Terrain : porte **C**

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame récupérée {1}{R}

Artefact : équipement **C**

Quand la Lame récupérée arrive sur le champ de bataille, attachez-la à une créature ciblée que vous contrôlez.
La créature équipée gagne +2/+0.
Équipement {2}{R} ({2}{R} : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement

Terrain **C**

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc {R}

Éphémère **C**

Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu du dragon dévastateur {1}{R}

Éphémère C

Le Feu du dragon dévastateur inflige 3 blessures à une cible, créature ou planeswalker. Si cette créature ou ce planeswalker devait mourir ce tour-ci, exilez-le à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réflexes augmentés {R}

Éphémère C

Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Mettez un marqueur « initiative » sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Litholames de Nahiri {1}{R}

Éphémère C

Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nahiri, orage de pierres {2}{RW}{RW}

Planeswalker légendaire : Nahiri U

Tant que c'est votre tour, les créatures que vous contrôlez ont l'initiative et les capacités d'équipement que vous activez coûtent {1} de moins à activer.

{-X} : Nahiri, orage de pierres inflige X blessures à une créature engagée ciblée.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast