Nyléa, ?il perçant {3}{G}

Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au vert est inférieure à cinq, Nyléa n'est pas une créature.
Les sorts de créature que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
{2}{G} : Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, mettez-la dans votre main. Sinon, vous pouvez la mettre dans votre cimetière.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Purphoros, dieu des Forges {3}{R}

Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au rouge est inférieure à cinq, Purphoros n'est pas une créature.
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, Purphoros inflige 2 blessures à chaque adversaire.
{2}{R} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hazoret la Fervente {3}{R}

Créature légendaire : dieu M

Indestructible, célérité
Hazoret la Fervente ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous n'ayez une carte ou moins en main.
{2}{R}, défaussez-vous d'une carte : Hazoret inflige 2 blessures à chaque adversaire.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atarka, seigneur-dragon {5}{R}{G}

Créature légendaire : ancêtre et dragon M

Vol, piétinement
Quand Atarka, seigneur-dragon arrive sur le champ de bataille, elle inflige 5 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles, créatures et/ou planeswalkers que vos adversaires contrôlent.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisesort des Gruul {1}{R}{G}

Créature : ogre et guerrier R

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)

Piétinement
Tant que c'est votre tour, vous et la Brisesort des Gruul avez la défense talismanique.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisesort des Gruul {1}{R}{G}

Créature : ogre et guerrier R

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)

Piétinement
Tant que c'est votre tour, vous et la Brisesort des Gruul avez la défense talismanique.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisesort des Gruul {1}{R}{G}

Créature : ogre et guerrier R

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)

Piétinement
Tant que c'est votre tour, vous et la Brisesort des Gruul avez la défense talismanique.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisesort des Gruul {1}{R}{G}

Créature : ogre et guerrier R

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)

Piétinement
Tant que c'est votre tour, vous et la Brisesort des Gruul avez la défense talismanique.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fanatique de Xénagos {1}{R}{G}

Créature : centaure et guerrier U

Piétinement
Tribut 1 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, un adversaire de votre choix peut placer un marqueur +1/+1 sur elle.)
Quand le Fanatique de Xénagos arrive sur le champ de bataille, si le tribut n'a pas été payé, il gagne +1/+1 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Klothys, déesse de la Destinée {1}{R}{G}

Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au rouge et au vert est inférieure à sept, Klothys n'est pas une créature.
Au début de votre première phase principale, exilez une carte ciblée d'un cimetière. Si c'était une carte de terrain, ajoutez {R} ou {G}. Sinon, vous gagnez 2 points de vie et Klothys inflige 2 blessures à chaque adversaire.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fanatique de Xénagos {1}{R}{G}

Créature : centaure et guerrier U

Piétinement
Tribut 1 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, un adversaire de votre choix peut placer un marqueur +1/+1 sur elle.)
Quand le Fanatique de Xénagos arrive sur le champ de bataille, si le tribut n'a pas été payé, il gagne +1/+1 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de la Hure {1}{RG}{RG}{RG}

Créature : gobelin et chevalier R

Piétinement
Les autres créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de la Hure {1}{RG}{RG}{RG}

Créature : gobelin et chevalier R

Piétinement
Les autres créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de la Hure {1}{RG}{RG}{RG}

Créature : gobelin et chevalier R

Piétinement
Les autres créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de la Hure {1}{RG}{RG}{RG}

Créature : gobelin et chevalier R

Piétinement
Les autres créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pestefeu {X}{R}

Rituel R

La Pestefeu inflige X blessures à n'importe quelle cible. Si X est supérieur ou égal à 5, ce sort ne peut pas être contrecarrée et les blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceau de Gaia

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garenne au Loup de Kessig

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{X}{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +X/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

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

Lentille d'infiltration {1}

Artefact : équipement U

À chaque fois que la créature équipée devient bloquée par une créature, vous pouvez piocher deux cartes.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, torche de la défiance {2}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra M

+1 : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer cette carte. Si vous ne le faites pas, Chandra, torche de la défiance inflige 2 blessures à chaque adversaire.
+1 : Ajoutez {R}{R}.
-3 : Chandra, torche de la défiance inflige 4 blessures à une créature ciblée.
-7 : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort, cet emblème inflige 5 blessures à n'importe quelle cible. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arc de Nyléa {1}{G}{G}

Artefact-enchantement légendaire R

Les créatures attaquantes que vous contrôlez ont le contact mortel.
{1}{G}, {T} : Choisissez l'un ?
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
? L'Arc de Nyléa inflige 2 blessures à une créature avec le vol ciblée.
? Vous gagnez 3 points de vie.
? Mettez jusqu'à quatre cartes ciblées de votre cimetière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailes brisées {2}{G}

Éphémère C

Détruisez une cible, artefact, enchantement ou créature avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

Éphémère R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

Éphémère R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast