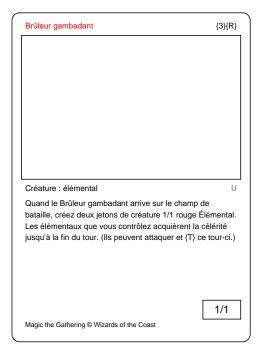


Banneret gobelin {R} Créature : gobelin et soldat U Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez		
	Banneret gobelin	{R}
Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez	Créature : gobelin et soldat	U
un magnitud (4/14 auguna aréatura attanuanta sibléa da		
un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)	·	эe
{1}{R}: Le Banneret gobelin gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.		du
tout.	loui.	
1/1		/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		/ 1

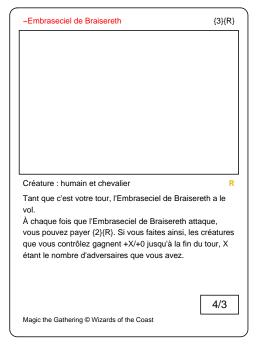


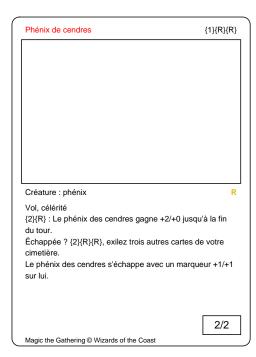
	{R}
Créature : gobelin et gredin	U
Célérité	
{R} : La Finaude de la rue d'étain ne peut pas être bloce tour-ci excepté par des créatures avec le défenseu	
	1/1

$\overline{}$	Cracheur de brûlure	{R}
1	Créature : élémentel et légard	_
	Créature : élémental et lézard	С
	À chaque fois que le Cracheur de brûlure attaque, il infli	-
		-
	À chaque fois que le Cracheur de brûlure attaque, il infli	-
	À chaque fois que le Cracheur de brûlure attaque, il infli	-
	À chaque fois que le Cracheur de brûlure attaque, il infli	-
	À chaque fois que le Cracheur de brûlure attaque, il infli	-
	À chaque fois que le Cracheur de brûlure attaque, il infli 1 blessure au joueur ou au planeswalker qu'il attaque.	ge
	À chaque fois que le Cracheur de brûlure attaque, il infli 1 blessure au joueur ou au planeswalker qu'il attaque.	ge

Krenko, baron de la rue d'étain	{2}{R}
Créature légendaire : gobelin	R
Créature légendaire : gobelin À chaque fois que Krenko, baron de la rue o mettez un marqueur +1/+1 sur lui, puis crée jetons de créature 1/1 rouge Gobelin égal à Krenko.	d'étain attaque, z un nombre de
À chaque fois que Krenko, baron de la rue o mettez un marqueur +1/+1 sur lui, puis crée jetons de créature 1/1 rouge Gobelin égal à	d'étain attaque, z un nombre de
À chaque fois que Krenko, baron de la rue o mettez un marqueur +1/+1 sur lui, puis crée jetons de créature 1/1 rouge Gobelin égal à	d'étain attaque, z un nombre de
À chaque fois que Krenko, baron de la rue o mettez un marqueur +1/+1 sur lui, puis crée jetons de créature 1/1 rouge Gobelin égal à	d'étain attaque, z un nombre de
À chaque fois que Krenko, baron de la rue o mettez un marqueur +1/+1 sur lui, puis crée jetons de créature 1/1 rouge Gobelin égal à	d'étain attaque, z un nombre de

Patron de guerre de la Légion	{2}{R}
Créature : gobelin et soldat	R
Mentor (À chaque fois que cette créature a	
un marqueur +1/+1 sur une créature attaque force inférieure.)	uante ciblée de
Au début du combat pendant votre tour, cr	•
créature 1/1 rouge Gobelin. Ce jeton acqui jusqu'à la fin du tour et attaque pendant ce	
possible.	o combat of
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





Créature-enchantement : nymphe

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.

Capitaine d'escouade	{4}{W}	Escadron d'argentailes {5}{W	{5}{W}
Créature : humain et soldat	С	Créature : humain et chevalier	R
Vigilance La Capitaine d'escouade arrive sur le champ de la avec un marqueur +1/+1 sur elle pour chaque au créature que vous contrôlez.		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.	e vous attaque, créez e Chevalier
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	*/* Magic the Gathering © Wizards of the Coast	*/*

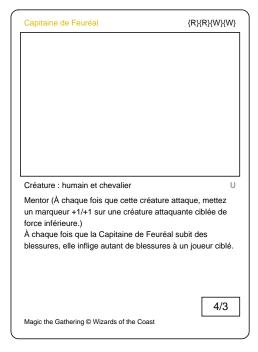
Capitaine inspiratrice	{3}{W}
Créature : humain et chevalier	С
Quand la Capitaine inspiratrice arrive sur le champ bataille, les créatures que vous contrôlez gagnent + jusqu'à la fin du tour.	
,,	
Γ	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Exécuteur pendu	{2}{W}
Créature : esprit	R
Vol	- la abama de heteille
Quand l'Exécuteur pendu arrive sur créez un jeton de créature 1/1 blan	•
{3}{W}, exilez l'Exécuteur pendu : Eciblée.	xilez une créature
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	

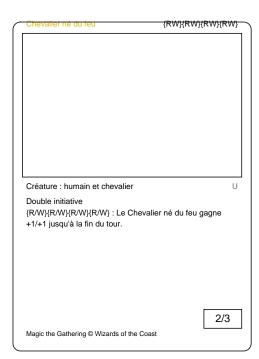
Magistrat de Drannith	{1}{W}	Syr Alin, la Griffe du Lion {3}{W}{W}
Créature : humain et sorcier	R	Créature légendaire : humain et chevalier U
Vos adversaires ne peuvent lancer des so leur main.	rts que depuis	Initiative À chaque fois que Syr Alin, la Griffe du Lion attaque, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/3	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 créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolo et Golem.	
Les créatures Golem que vous contrôlez gag	nent +1/+1.
	4/1
	1/1

Avant-garde des chevaliers célestes	{R}{W}
Créature : humain et chevalier Vol À chaque fois que l'Avant-garde des chevalie	U ers célestes
attaque, créez un jeton de créature 1/1 blanc engagé et attaquant.	
	1/2
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 Au moment où Haktos arrive sur le champ d	
choisissez 2, 3, ou 4 au hasard.	e bataille,
Haktos a la protection contre chaque valeur que le nombre choisi.	de mana autre
	6/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	·



Tajic, tranchant de la Légion	{1}{R}{W}		
Créature légendaire : humain et soldat 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.			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/2		

Rassemblement de gobelins	{2}{R}		(.	Compagnons sous serment {2}{W}
Rituel Créez un nombre de jetons de créature 1/1 rouge G	C obelin			Rituel C Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat avec le
égal à 2 plus le nombre de cartes appelées Rassemblement de gobelins dans votre cimetière.				lien de vie.
Rassemblement de gobellits dans votre cimetière.				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Ruse du satyre	{R}			Cordillère marquée par les vents

Ruse du satyre	{R}
Rituel	С
Créez un jeton de créature 1/1 rouge Satyre avec « Cett	e
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	С
Ce terrain arrive engagé.	
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {R} ou {W}.	
(1) 17,000.02 (11) 00 (11).	
Marie the Catherine @Winards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fonderie sacrée	Montagne
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.	Terrain de base : montagne C {R}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
Montagne	Montagne

С

Terrain de base : montagne

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{R}

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne ${f C}$ {R}	Terrain de base : montagne C {R}
(19)	(1)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Passage merveilleux

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine	Temple du triomphe	
Terrain de base : plaine C {W}	Terrain Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)	R
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	(T): Ajoutez {R} ou {W}. Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	

Plaine	
Terrain de base : plaine	С
{W}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Taillebraise {4	}{R}{R}
Artefact légendaire : équipement	М
Flash Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créattaquante 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 initia le piétinement. Équipement {3}	•
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chandra, acolyte de la flamme	{1}{R}{R}	Formation inébranlable	{2}{W}
		L	
Planeswalker légendaire : Chandra	R	Éphémère	R
(+0) : Mettez un marqueur « loyauté » su	ur chaque	Les créatures que vous contrôlez acquié	èrent l'indestructible
planeswalker que vous contrôlez.		jusqu'à la fin du tour.	
{+0} : Créez deux jetons de créature 1/1	rougo Élémentel	Addenda ? Si vous avez lancé ce sort p principale, mettez un marqueur +1/+1 sı	
Ils acquièrent la célérité. Sacrifiez-les au	· ·	créatures et elles acquièrent la vigilance	
prochaine étape de fin.	debut de la	tour.	Juoqu'u iu iiii uu
{-2}: Vous pouvez lancer une carte d'épl	némère ou de rituel		
avec une valeur de mana inférieure ou é	gale 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	<u> </u>	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		-	

À la grâce des dieux	{W}
Éphémère	С
Une créature ciblée que vous contrôlez acqui	
protection contre la couleur de votre choix justour.	squ'à la fin du
Regard 1.	

No faire gulus ou combat	(AA)
Ne faire qu'un au combat	{W}
Éphémère	U
Choisissez l'un ou les deux ?	
? Une créature Humain ciblée que vous contrôlez gagne	Э
+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	

Sonner l'alerte	{1}{W}
Éphémère	С
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.	
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	4/4