Kamahl, sangrahbaire {4}{R}{R}

Créature légendaire : humain et barbare R

Célérité
{T} : Kamahl, sangrahbaire, inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Auramancienne {2}{W}

Créature : humain et sorcier C

Quand l'Auramancienne arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

As de l'escrime {1}{W}

Créature : humain et soldat U

Double initiative

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde de l'armurerie {3}{W}

Créature : géant et soldat C

Le Garde de l'armurerie a la vigilance tant que vous contrôlez une porte.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde de l'armurerie {3}{W}

Créature : géant et soldat C

Le Garde de l'armurerie a la vigilance tant que vous contrôlez une porte.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pégase de cavalerie {1}{W}

Créature : pégase C

Vol
À chaque fois que le Pégase de cavalerie attaque, chaque humain attaquant acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de l'aube {3}{W}{W}

Créature : humain et chevalier C

Vigilance
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle soufflecape {2}{W}{W}

Créature : humain et soldat U

À chaque fois que la Sentinelle soufflecape devient bloquée, vous pouvez la dégager et la retirer du combat.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anax et Cymède {1}{R}{W}

Créature légendaire : humain et soldat R

Initiative, vigilance
Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible Anax et Cymède, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Représentation de la destinée {RW}

Créature : sangami R

{RW} : La Représentation de la destinée devient un sangami et esprit avec une force et une endurance de base de 2/2.
{RW}{RW}{RW} : Si la Représentation de la destinée est un esprit, elle devient un sangami et esprit et guerrier avec une force et une endurance de base de 4/4.
{RW}{RW}{RW}{RW}{RW}{RW} : Si la Représentation de la destinée est un guerrier, elle devient un sangami et esprit et guerrier et avatar avec une force et une endurance de base de 8/8, le vol et l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nobilis de la guerre {RW}{RW}{RW}{RW}{RW}

Créature : esprit et avatar R

Vol
Les créatures attaquantes que vous contrôlez gagnent +2/+0.

3/4

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

Nouvelle Bénalia

Terrain U

La Nouvelle Bénalia arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Nouvelle Bénalia arrive sur le champ de bataille, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)
{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouvelle Bénalia

Terrain U

La Nouvelle Bénalia arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Nouvelle Bénalia arrive sur le champ de bataille, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)
{T} : Ajoutez {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

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

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

Jet de magma {1}{R}

Éphémère **C**

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyrokinésie {4}{R}{R}

Éphémère U

Vous pouvez exiler une carte rouge de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
La Pyrokinésie inflige 4 blessures, réparties comme vous le désirez entre nombre quel nombre de créatures ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condamnation {W}

Éphémère U

Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condamnation {W}

Éphémère U

Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instant d'héroïsme {1}{W}

Éphémère C

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupération miraculeuse {4}{W}

Éphémère U

Renvoyez la carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve de Purphoros {1}{R}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l'Épreuve de Purphoros.

Quand vous sacrifiez l'Épreuve de Purphoros, elle inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sans tenir compte {W}

Éphémère C

Prévenez toutes les blessures qu'une source de votre choix devrait infliger ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide griffon {2}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 et a le vol.
Quand la créature enchantée meurt, créez un jeton de créature 2/2 blanche Griffon avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liens de foi {1}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 tant qu'elle est un humain. Sinon, elle ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régime quotidien {W}

Enchantement : aura **U**

Enchanter : créature
{1}{W} : Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise de la bataille {2}{W}

Enchantement : aura **U**

Enchanter : créature
La créature enchantée a la double initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast