Chevalier sanglant {R}{R}

Créature : humain et chevalier U

Initiative, protection contre le blanc

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier sanglant {R}{R}

Créature : humain et chevalier U

Initiative, protection contre le blanc

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier sanglant {R}{R}

Créature : humain et chevalier U

Initiative, protection contre le blanc

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héros du Contrefort d'Oxid {2}{R}{R}

Créature : humain et chevalier M

Célérité
Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)
À chaque fois que le Héros du Contrefort d'Oxid attaque, les créatures de force inférieure ou égale à 1 ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héros du Contrefort d'Oxid {2}{R}{R}

Créature : humain et chevalier M

Célérité
Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)
À chaque fois que le Héros du Contrefort d'Oxid attaque, les créatures de force inférieure ou égale à 1 ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archétype de chevalier {1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier R

Initiative
Les autres créatures Chevalier que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont l'indestructible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archétype de chevalier {1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier R

Initiative
Les autres créatures Chevalier que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont l'indestructible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archétype de chevalier {1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier R

Initiative
Les autres créatures Chevalier que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont l'indestructible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archétype de chevalier {1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier R

Initiative
Les autres créatures Chevalier que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont l'indestructible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier argenté {W}{W}

Créature : humain et chevalier U

Initiative, protection contre le rouge

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier argenté {W}{W}

Créature : humain et chevalier U

Initiative, protection contre le rouge

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier argenté {W}{W}

Créature : humain et chevalier U

Initiative, protection contre le rouge

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier argenté {W}{W}

Créature : humain et chevalier U

Initiative, protection contre le rouge

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier d'Orgeprairie {W}{W}

Créature : sangami et chevalier U

Initiative
Lien de vie (À chaque fois que cette créature inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier d'Orgeprairie {W}{W}

Créature : sangami et chevalier U

Initiative
Lien de vie (À chaque fois que cette créature inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier d'Orgeprairie {W}{W}

Créature : sangami et chevalier U

Initiative
Lien de vie (À chaque fois que cette créature inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin tueur de perfides {1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier R

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
Le Paladin tueur de perfides ne peut pas être la cible de sorts noirs ou rouges que vos adversaires contrôlent.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme {1}{R}

Rituel U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin tueur de perfides {1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier R

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)
Le Paladin tueur de perfides ne peut pas être la cible de sorts noirs ou rouges que vos adversaires contrôlent.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme {1}{R}

Rituel U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempête de scories {1}{R}{R}

Rituel R

Choisissez l'un ?
? La Tempête de scories inflige 3 blessures à chaque créature.
? La Tempête de scories inflige 3 blessures à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempête de scories {1}{R}{R}

Rituel R

Choisissez l'un ?
? La Tempête de scories inflige 3 blessures à chaque créature.
? La Tempête de scories inflige 3 blessures à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempête de scories {1}{R}{R}

Rituel R

Choisissez l'un ?
? La Tempête de scories inflige 3 blessures à chaque créature.
? La Tempête de scories inflige 3 blessures à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voic lancinante {1}{R}

Rituel C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voic lancinante {1}{R}

Rituel C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation {2}{W}{W}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voic lancinante {1}{R}

Rituel C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation {2}{W}{W}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures.

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

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

Rectorat du haut des falaises

Terrain R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises

Terrain R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises

Terrain R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises

Terrain R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice d'éclairs {R}{W}

Éphémère U

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice d'éclairs {R}{W}

Éphémère U

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice d'éclairs {R}{W}

Éphémère U

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice d'éclairs {R}{W}

Éphémère U

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paume déflectrice {R}{W}

Éphémère R

La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures. Si des blessures sont prévenues de cette manière, la Paume déflectrice inflige autant de blessures au contrôleur de cette source.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usure // Déchiqueture {1}{R}{W}

Éphémère U

Usure
{1}{R}
Détruisez un artefact ciblé.

Déchiqueture
{W}
Détruisez un enchantement ciblé.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paume déflectrice {R}{W}

Éphémère R

La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures. Si des blessures sont prévenues de cette manière, la Paume déflectrice inflige autant de blessures au contrôleur de cette source.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usure // Déchiqueture {1}{R}{W}

Éphémère U

Usure
{1}{R}
Détruisez un artefact ciblé.

Déchiqueture
{W}
Détruisez un enchantement ciblé.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barbelures de mana {3}{R}

Enchantement R

À chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour du mana, les Barbelures de mana infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Braver la furie des sables {1}{W}

Enchantement U

Les créatures que vous contrôlez ont la vigilance. Chaque créature que vous contrôlez peut bloquer une créature supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barbelures de mana {3}{R}

Enchantement R

À chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour du mana, les Barbelures de mana infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Braver la furie des sables {1}{W}

Enchantement U

Les créatures que vous contrôlez ont la vigilance. Chaque créature que vous contrôlez peut bloquer une créature supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire privé {2}{W}

Enchantement R

Pendant votre tour, prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel léonin {W}{W}

Créature : chat et chevalier C

Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire privé {2}{W}

Enchantement R

Pendant votre tour, prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel léonin {W}{W}

Créature : chat et chevalier C

Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé mirran {1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier R

Double initiative, protection contre le noir et protection contre le vert

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héroïne de Fortcoutel {2}{W}{W}

Créature : humain et chevalier M

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)
À chaque fois que l'Héroïne de Fortcoutel attaque, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat, engagés et attaquants.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé mirran {1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier R

Double initiative, protection contre le noir et protection contre le vert

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héroïne de Fortcoutel {2}{W}{W}

Créature : humain et chevalier M

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)
À chaque fois que l'Héroïne de Fortcoutel attaque, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat, engagés et attaquants.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ordre du Criquet d'or {1}{W}

Créature : sangami et chevalier C

À chaque fois que l'Ordre du Criquet d'or attaque, vous pouvez payer {W}. Si vous faites ainsi, il acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Boros {R}{W}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.
? Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
? Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ordre du Criquet d'or {1}{W}

Créature : sangami et chevalier C

À chaque fois que l'Ordre du Criquet d'or attaque, vous pouvez payer {W}. Si vous faites ainsi, il acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Boros {R}{W}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.
? Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
? Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Furie d'Aurélia {X}{R}{W}

Éphémère M

La Furie d'Aurélia inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles. Engagez chaque créature blessée de cette manière. Les joueurs blessés de cette manière ne peuvent pas lancer de sort non-créature ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Initiative pour la légion {R}{W}

Enchantement M

Les créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+0.
Les créatures blanches que vous contrôlez gagnent +0/+1.

{R}{W}, Exilez l'Initiative pour la légion : Exilez toutes les créatures que vous contrôlez. Au début du prochain combat, renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous le contrôle de leur propriétaires, et ces créatures acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Initiative pour la légion {R}{W}

Enchantement M

Les créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+0.
Les créatures blanches que vous contrôlez gagnent +0/+1.

{R}{W}, Exilez l'Initiative pour la légion : Exilez toutes les créatures que vous contrôlez. Au début du prochain combat, renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous le contrôle de leur propriétaires, et ces créatures acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast