

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.

Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

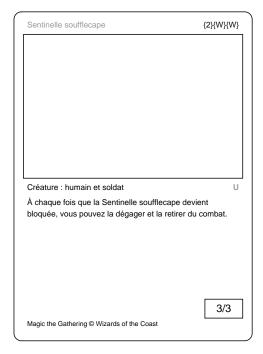
Pégase de cavalerie

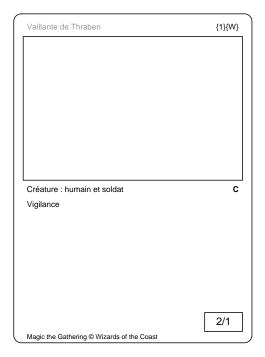
Créature : pégase

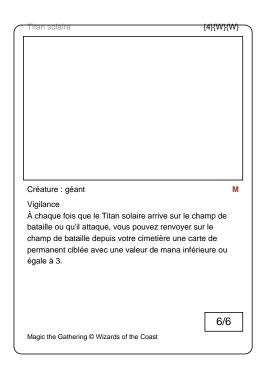
C

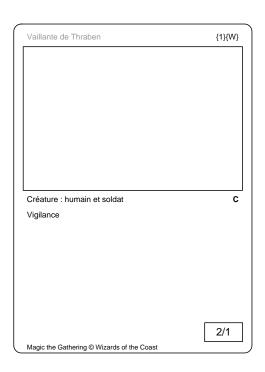
Vol

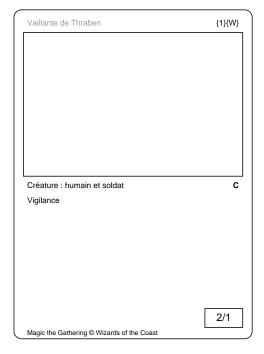
À chaque fois que le Pégase de cavalerie attaque, chaque humain attaquant acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

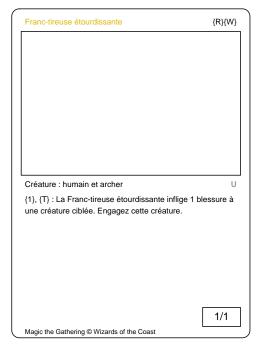












Anax et Cymède

Créature légendaire : humain et soldat

R
Initiative, vigilance
<i>Héroïque</i> ? 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

Franc-tireuse étourdissante

(R){W}

Créature : humain et archer

{1}, {T} : La Franc-tireuse étourdissante inflige 1 blessure à une créature ciblée. Engagez cette créature.

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 qu +2/+0.	e vous contrôlez gagnent
	3/4
Magic the Gathering © Wizards of t	he 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 d de 2/2.	e base
{RW}{RW}{ Si la Représentation de la destinée	
esprit, elle devient un sangami et esprit et guerrier av une force et une endurance de base de 4/4.	/ec
{RW}{RW}{RW}{RW}{RW}: Si la Représentatio	
destinée est un guerrier, elle devient un sangami et e et querrier et avatar avec une force et une endurance	•
haso do 9/8 la val at l'initiativa	, 40

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

1/1

Paladin de Feuréal	{R}{W}
Onfature a house in at about the	
Créature : humain et chevalier	U
Vigilance {R}{W}: Le Paladin de Feuréal gagne +2/+0 j	usau'à la fin
du tour.	aoqu a ia iiii
{R}{W}: Le Paladin de Feuréal acquiert l'initia fin du tour.	itive jusqu'à la
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vents de Rajh	{3}{W}{W}
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures qui Elles ne peuvent pas être régénér	ne sont pas enchantées.
Magic the Gathering © Wizards of the Co	

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

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{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 bat regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre	taille,
bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dess	sous
de votre bibliothèque.) {T} : Ajoutez {W}.	
[·] ·· ·]Outon [**].	

Nouvelle Bénalia		Plaine	
Terrain U		Terrain de base : plaine	С
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}.		(W)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

_	Plaine
Į	Terrain de base : plaine C
	{W}
	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		Porte de la guilde de Boros
Terrain de base : plaine C {W}		Terrain : porte C La Porte de la guilde de Boros arrive sur le champ de bataille engagée. {T} : Ajoutez {R} ou {W}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine		Porte de la guilde de Boros

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

_		
	Porte de la guilde de Boros	
	Terrain : porte	С
	La Porte de la guilde de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.	
	{T}: Ajoutez {R} ou {W}.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Jet de magma {1	}{R}		Condamnation	{W}
Éphémère	С		Éphémère	U
Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.			Mettez une créature attaquante ciblée au-dessibibliothèque de son propriétaire. Son contrôleu nombre de points de vie égal à son endurance.	ır gagne un
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

<i></i>	
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.	а
La Pyrokinésie inflige 4 blessures, réparties comme v	ous le
désirez entre nombre quel nombre de créatures ciblé	es.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Condamnation	{W}
Éphémère	U
Mettez une créature attaquante bibliothèque de son propriétaire. nombre de points de vie égal à s	Son contrôleur gagne un

De pied ferme	{W}	Instant d'héroïsme {1}	{W}
Éphémère	c	Éphémère	c
La créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Regard 2 (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)	5	. Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le lien de vi jusqu'à la fin du tour.	е
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Droiture	{W}
Éphémère	U
Une créature bloqueuse ciblée gagne +7/+7 jusqu'à l	a fin
du tour.	

Pourfendre le monstrueux	{3}{W}
Éphémère	
Détruisez une créature ciblée de force supérieure or	ı égale
à 4.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Récupération miraculeuse	{4}{W}	Epreuve de Purphoros {1}{R}
Éphémère Renvoyez la carte de créature ciblée dep sur le champ de bataille. Mettez un marquelle.	U uis votre cimetière	Enchantement : aura 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		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sans tenir compte	{W}
Éphémère	С
Prévenez toutes les blessures qu'une source de devrait infliger ce tour-ci.	e votre choix
actian imager oc tour on	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rage inextinguible	{2}{R}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne +2/+2 et ne peut pa	s bloquer.
Quand la Rage inextinguible est mise dans un cin	
depuis le champ de bataille, renvoyez la Rage ine dans la main de son propriétaire.	extinguible
Marie the Catherine @ Winesda of the Coor	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Guide griffon {2	}{W}		Maîtrise de la bataille	{2}{W}
Enchantement : aura	U		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.			Enchanter : créature La créature enchantée a la double initiative.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Liens de foi	{1}{W}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne +2/+2 tant qu'elle est u humain. Sinon, elle ne peut ni attaquer ni bloquer.	ın
numain. Onlon, elle ne peut m'attaquel ni bioquel.	
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	

