

Akroma, ange de la Fureur

{5}{R}{R}{R}

Créature légendaire : ange

M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Vol, piétinement, protection contre le blanc et contre le bleu

{R} : Akroma, ange de la Fureur gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Mue {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mue.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corps de bombardiers

{1}{R}

Créature : humain et soldat

C

<i>Bataillon&i> ? À chaque fois que le Corps de bombardiers et au moins deux autres créatures attaquent, le Corps de bombardiers inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archétype de l'agressivité

{1}{R}{R}

Créature-enchantement : humain et guerrier

U

Les créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent le piétinement et ne peuvent pas avoir ou acquérir le piétinement.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé akroen

{R}

Créature : humain et soldat

C

<i>Héroïque&i> ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Croisé akroen, créez un jeton de créature 1/1 rouge Soldat avec la célérité.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappeur Poingdefeu

{1}{R}

Créature : humain et soldat

U

<i>>Bataillon</i> ? À chaque fois que le Frappeur Poingdefeu et au moins deux autres créatures attaquent, une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avacyn, ange de l'espoir

{5}{W}{W}{W}

Créature légendaire : ange

M

Vol, vigilance, indestructible
Les autres permanents que vous contrôlez ont l'indestructible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archétype du courage

{1}{W}{W}

Créature-enchantement : humain et soldat

U

Les créatures que vous contrôlez ont l'initiative.
Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent l'initiative et ne peuvent pas avoir ou acquérir l'initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carabin du front

{2}{W}

Créature : humain et clerc

R

<i>>Bataillon </i> ? À chaque fois que le Carabin du front et au moins deux autres créatures attaquent, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
Sacrifiez le Carabin du front : Contrecarrez un sort ciblé avec {X} dans son coût de mana à moins que son contrôleur ne paie {3}.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavaliers de Gavonie

{2}{W}{W}

Créature : humain et chevalier

R

Vigilance

Au moment où les Cavaliers de Gavonie arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Les créatures Humain que vous contrôlez ont la protection contre les créatures du type choisi.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anax et Cymède

{1}{R}{W}

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

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

Aurelia, la Meneuse de guerre

{2}{R}{R}{W}{W}

Créature légendaire : ange

M

Vol, vigilance, célérité

À chaque fois qu'Aurelia, la chef de guerre attaque pour la première fois chaque tour, dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Solcastel

{R}{W}



Créature : humain et sorcier

U

{1}{R}{W} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

{2}{R}{W} : Créez un jeton de créature 1/1 rouge et blanche Soldat avec la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hallebardiers wojek

{R}{W}



Créature : humain et soldat

C

<i>Bataillon</i> ? À chaque fois que les Hallebardiers wojek et au moins deux autres créatures attaquent, les Hallebardiers wojek acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gisela, lame d'Ornuil

{4}{R}{W}{W}



Créature légendaire : ange

R

Vol, initiative

Si une source devait infliger des blessures à un adversaire ou à un permanent qu'un adversaire contrôle, cette source inflige le double de ces blessures à ce joueur ou à ce permanent à la place.

Si une source devait infliger des blessures à vous ou à un permanent que vous contrôlez, prévenez la moitié de ces blessures, arrondie à l'unité supérieure.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héliaste de Boros

{RW}{RW}{RW}



Créature : minotaure et sorcier

R

À chaque fois que l'Héliaste de Boros subit des blessures, il inflige autant de blessures à une cible, créature ou joueur.

{RW} : L'Héliaste de Boros acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hoplites akroens

{R}{W}

Créature : humain et soldat

U

À chaque fois que les Hoplites akroens attaquent, ils gagnent +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures attaquant que vous contrôlez.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de Feuréal

{R}{W}

Créature : humain et chevalier

U

Vigilance

{R}{W} : Le Paladin de Feuréal gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

{R}{W} : Le Paladin de Feuréal acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légionnaire chevalier céleste

{1}{R}{W}

Créature : humain et chevalier

C

Vol, célérité

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tajic, lame de la Légion

{2}{R}{W}

Créature légendaire : humain et soldat

R

Indestructible

<i>Bataillon</i> ? À chaque fois que Tajic, lame de la Légion et au moins deux autres créatures attaquent, Tajic gagne +5/+5 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation

{2}{W}{W}

Rituel

Détruisez toutes les créatures.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère éclatante

Terrain

La Cordillère éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.
{T} : Ajoutez {R}.
{T}, retirez un marqueur « charge » de la Cordillère éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère éclatante

Terrain

La Cordillère éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.
{T} : Ajoutez {R}.
{T}, retirez un marqueur « charge » de la Cordillère éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère éclatante

Terrain

La Cordillère éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.
{T} : Ajoutez {R}.
{T}, retirez un marqueur « charge » de la Cordillère éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère éclatante



Terrain

U

La Cordillère éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.
{T} : Ajoutez {R}.
{T}, retirez un marqueur « charge » de la Cordillère éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garnison de Boros



Terrain

U

La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



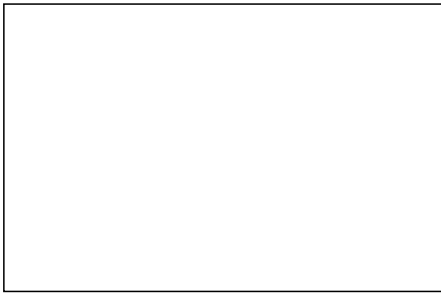
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



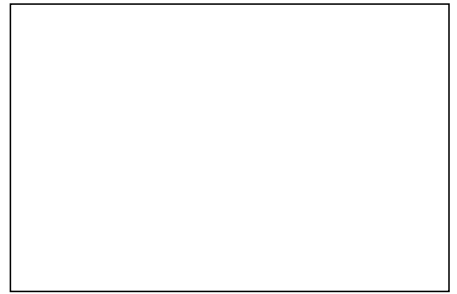
Terrain de base : montagne

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

Montagne



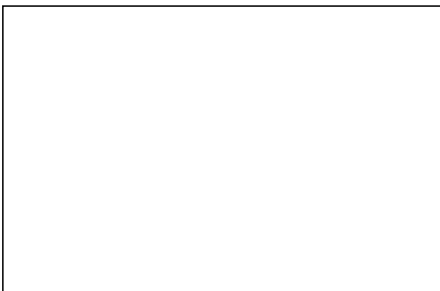
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



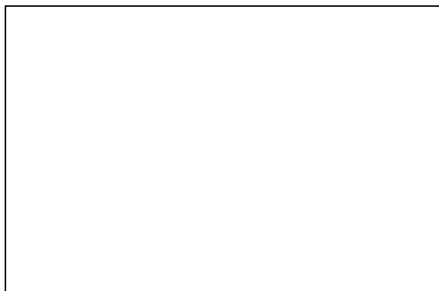
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

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

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

Prairie éclatante



Terrain

U

La Prairie éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.

{T} : Ajoutez {W}.

{T}, retirez un marqueur « charge » de la Prairie éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie éclatante



Terrain

U

La Prairie éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.

{T} : Ajoutez {W}.

{T}, retirez un marqueur « charge » de la Prairie éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie éclatante



Terrain

U

La Prairie éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.

{T} : Ajoutez {W}.

{T}, retirez un marqueur « charge » de la Prairie éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie éclatante



Terrain

U

La Prairie éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.

{T} : Ajoutez {W}.

{T}, retirez un marqueur « charge » de la Prairie éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir d'immortalité

{1}



Artefact

U

{2}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans la bibliothèque de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solcastel, forteresse de la Légion



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}{R}{W}, {T} : Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de guerre et de paix

{3}



Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et le blanc.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée de guerre et de paix inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans sa main et vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte dans votre main.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance d'argent de lune

{4}

Artefact : équipement

R

La créature équipée a l'initiative.

À chaque fois que la créature équipée attaque, créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.

Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récompense de la foi

{3}{W}

Éphémère

R

Renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes de permanent de votre cimetière qui ont été mises, ce tour-ci, dans votre cimetière depuis le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémorial d'Akroma

{7}

Artefact légendaire

M

Les créatures que vous contrôlez ont le vol, l'initiative, la vigilance, le piétinement, la célérité, la protection contre le noir et contre le rouge.

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

Flèches de la justice

{2}{RW}

Éphémère

U

Les Flèches de la justice infligent 4 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gloire martiale

{R}{W}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour.
Une créature ciblée gagne +0/+3 jusqu'à la fin du tour.

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

Maîtrise de l'art de la guerre

{2}{RW}{RW}

Éphémère

R

Ne lancez ce sort qu'avant la déclaration des attaquants. Vous choisissez quelles créatures attaquent ce tour-ci. Vous choisissez quelles créatures bloquent ce tour-ci et comment ces créatures bloquent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ralliement des justes

{1}{R}{W}

Éphémère

C

<i>Irradiance</i> ? Dégagez une créature ciblée et chaque autre créature qui partage une couleur avec elle. Ces créatures gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblez la légion !

{3}{R}{W}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « rassemblement » sur Rassemblez la légion !. Créez ensuite un jeton de créature 1/1 rouge et blanche Soldat avec la célérité pour chaque marqueur « rassemblement » sur Rassemblez la légion !.

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

Scintillation de bataille

{4}{R}{W}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la restauration
{3}{W}

Créature : ange
R

Flash
Vol

Quand l'Ange de la restauration arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une créature non-ange ciblée que vous contrôlez, puis renvoyer cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine des vieillards
{4}{W}{W}

Créature : humain et soldat
R

Vigilance

Les autres créatures Soldat que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Quand le Capitaine des vieillards arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadière angélique
{3}{W}{W}

Créature : ange
M

Vol

Tant que vous contrôlez un humain, la Brigadière angélique a la défense talismanique et l'indestructible.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisée d'Odric
{2}{W}

Créature : humain et soldat
U

La force et l'endurance de la Croisée d'Odric sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand abolisseur

{W}{W}

Créature : humain et clerc

R

Pendant votre tour, vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ou activer les capacités d'artefacts, de créatures ou d'enchantements.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin sigillé

{W}{W}

Créature : humain et chevalier

U

Initiative

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Odric, maître tacticien

{2}{W}{W}

Créature légendaire : humain et soldat

R

Initiative

À chaque fois qu'Odric, maître tacticien et au moins trois autres créatures attaquent, vous choisissez quelles créatures bloquent ce combat et comment elles bloquent.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévotion grandissante

{3}{W}{W}

Rituel

R

Créez cinq jetons de créature 1/1 blanche Humain. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, créez dix de ces jetons à la place.

Flashback {7}{W}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de l'archange

{7}{W}

Rituel

M

Vous gagnez 2 points de vie pour chaque carte dans votre cimetière, puis vous mélangez votre cimetière à votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bracelets à lames

{1}

Artefact : équipement

C

La créature équipée gagne +1/+1.

Tant que la créature équipée est un humain ou un ange, elle a la vigilance.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trompe-la-mort

{3}{W}{W}

Rituel

U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière. Si c'est un ange, mettez deux marqueurs +1/+1 sur lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau de l'Immortalité

{5}{W}

Éphémère

R

Doublez le total de points de vie d'un joueur ciblé.

Mélangez le Flambeau de l'Immortalité dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisade cathare

{3}{W}{W}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau céleste

{3}{W}{W}{W}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+3.

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures de combat à un joueur, doublez le total de points de vie de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destinée angélique

{2}{W}{W}

Enchantement : aura

M

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +4/+4, a le vol et l'initiative, et elle est un ange en plus de ses autres types.

Quand la créature enchantée meurt, renvoyez la Destinée angélique dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast