

Aurélia, archétype de justice

{2}{R}{W}

Créature légendaire : ange

M

Vol

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

Au début du combat pendant votre tour, choisissez jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez. Jusqu'à la fin du tour, cette créature gagne +2/+0, acquiert le piétinement si elle est rouge, et acquiert la vigilance si elle est blanche.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aurélia, archétype de justice

{2}{R}{W}

Créature légendaire : ange

M

Vol

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

Au début du combat pendant votre tour, choisissez jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez. Jusqu'à la fin du tour, cette créature gagne +2/+0, acquiert le piétinement si elle est rouge, et acquiert la vigilance si elle est blanche.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aurélia, archétype de justice

{2}{R}{W}

Créature légendaire : ange

M

Vol

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

Au début du combat pendant votre tour, choisissez jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez. Jusqu'à la fin du tour, cette créature gagne +2/+0, acquiert le piétinement si elle est rouge, et acquiert la vigilance si elle est blanche.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier du juge

{WU}

Créature : oiseau

U

Vol

Sacrifiez le Familier du juge : Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier du juge {WU}



Créature : oiseau U

Vol

Sacrifiez le Familier du juge : Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier du juge {WU}



Créature : oiseau U

Vol

Sacrifiez le Familier du juge : Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier du juge {WU}



Créature : oiseau U

Vol

Sacrifiez le Familier du juge : Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hallebardiers wojek {R}{W}



Créature : humain et soldat C

&lt;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

Hallebardiers wojek

{R}{W}



Créature : humain et soldat

C

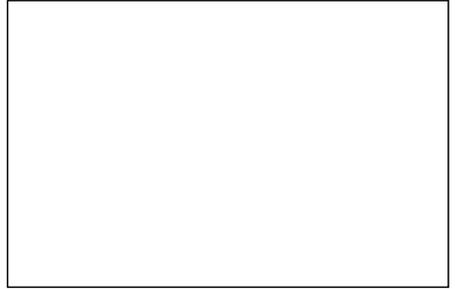
&lt;i>&gt;Bataillon&lt;/i> ? À chaque fois que les Hallebardiers wojek et au moins deux autres créatures attaquent, les Hallebardiers wojek acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hallebardiers wojek

{R}{W}



Créature : humain et soldat

C

&lt;i>&gt;Bataillon&lt;/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

Hallebardiers wojek

{R}{W}



Créature : humain et soldat

C

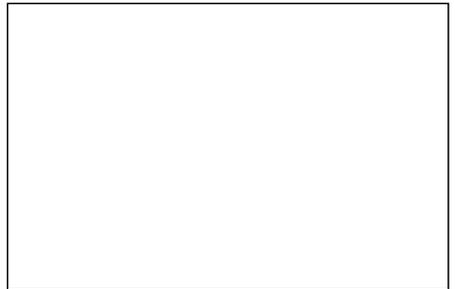
&lt;i>&gt;Bataillon&lt;/i> ? À chaque fois que les Hallebardiers wojek et au moins deux autres créatures attaquent, les Hallebardiers wojek acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justificatrice filelame

{R}{W}



Créature : humain et soldat

R

Double initiative, vigilance, piétinement

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justificatrice filelame {R}{W}



Créature : humain et soldat R  
Double initiative, vigilance, piétinement

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justificatrice filelame {R}{W}



Créature : humain et soldat R  
Double initiative, vigilance, piétinement

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justificatrice filelame {R}{W}



Créature : humain et soldat R  
Double initiative, vigilance, piétinement

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tajic, lame de la Légion {2}{R}{W}



Créature légendaire : humain et soldat R  
Indestructible  
&lt;&gt;Bataillon&lt;/&gt; ? 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

Tajic, lame de la Légion

{2}{R}{W}



Créature légendaire : humain et soldat

R

Indestructible

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

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

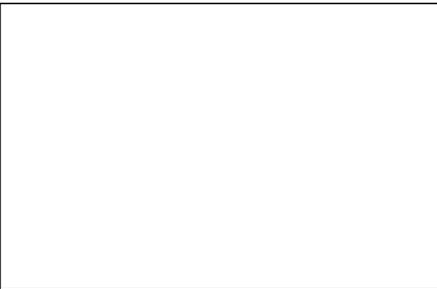
R

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

Tajic, lame de la Légion

{2}{R}{W}



Créature légendaire : humain et soldat

R

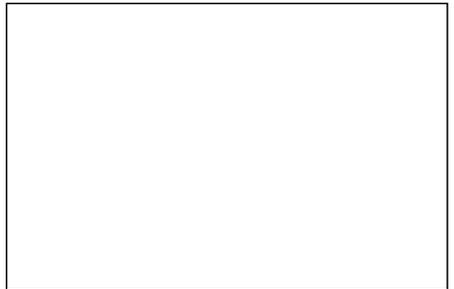
Indestructible

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

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

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

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine 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

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

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine 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

Fontaine sacrée



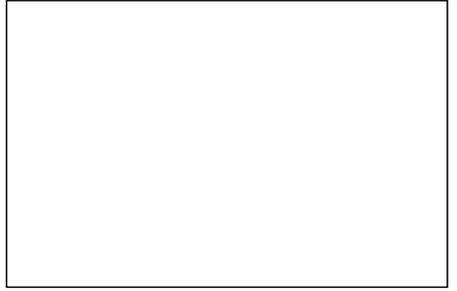
Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine 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

île



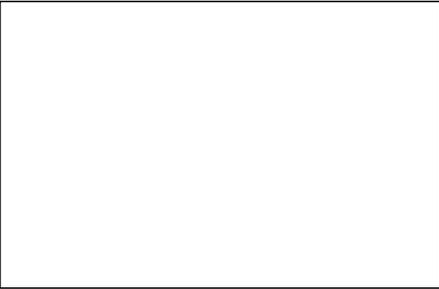
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



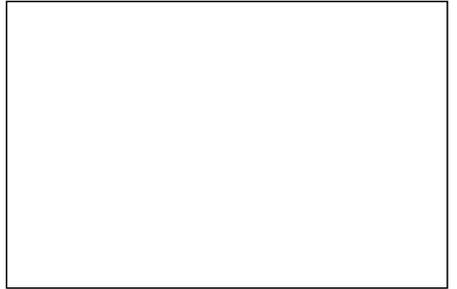
Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine 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

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



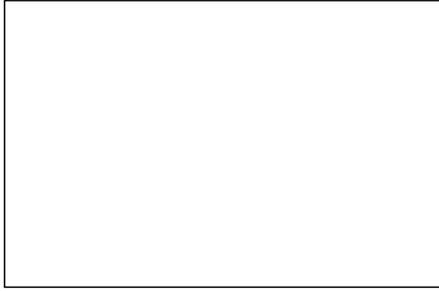
Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



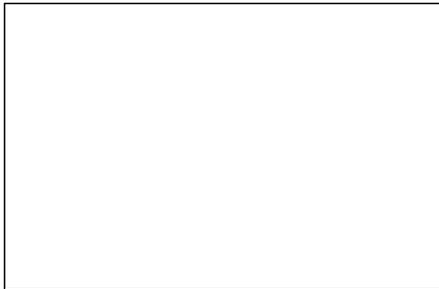
Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier des Paruns



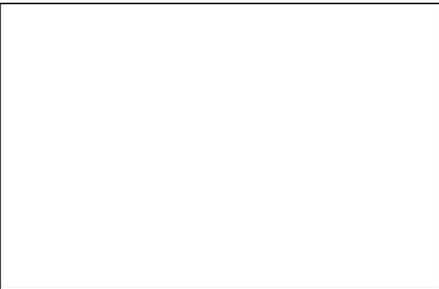
Terrain

M

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort multicolore.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

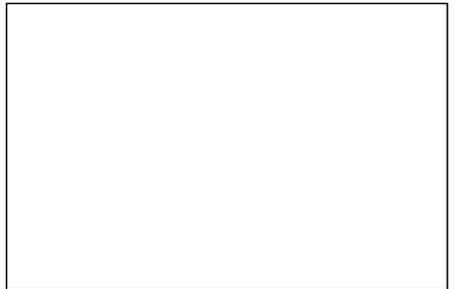


Terrain de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier des Paruns



Terrain

M

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort multicolore.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier des Paruns



Terrain

**M**

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort multicolore.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



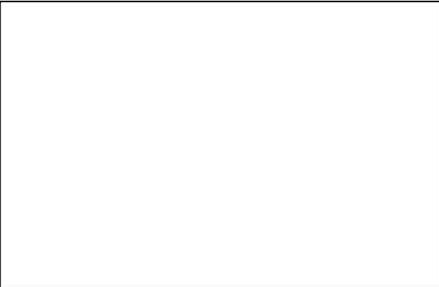
Terrain de base : plaine

**C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier des Paruns



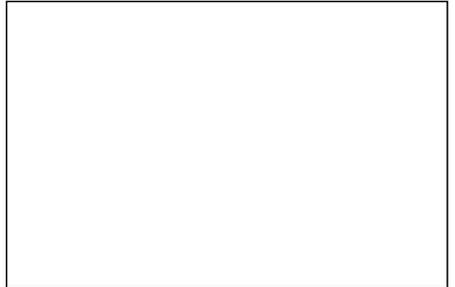
Terrain

**M**

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort multicolore.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

**C**

{W}

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

Charme d'Azorius

{W}{U}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

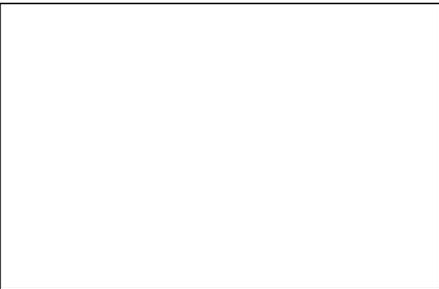
? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

? Piochez une carte.

? Mettez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solcastel, forteresse de la Légion



Terrain

U

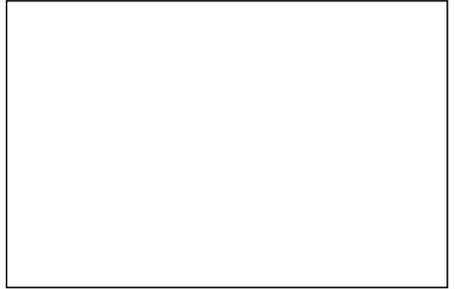
{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Azorius

{W}{U}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

? Piochez une carte.

? Mettez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme d'Azorius

{W}{U}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

? Piochez une carte.

? Mettez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

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

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

Charme de Boros

{R}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Le Charme de Boros inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

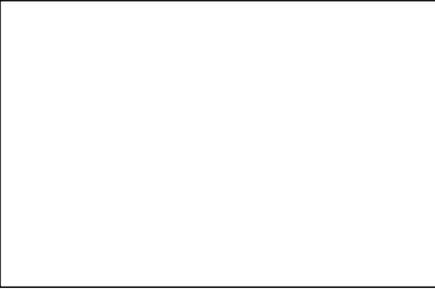
? Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réaction // Résurgence

{RW}{RW}{3}{R}{W}



Éphémère / Rituel

R

&lt;b>Réaction</b>  
{RW}{RW}  
Éphémère

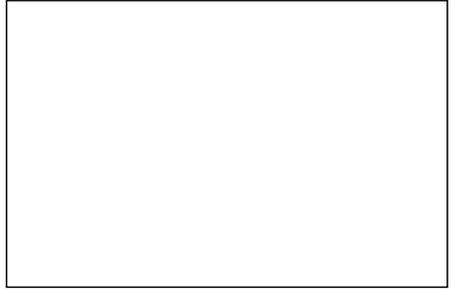
La Réaction inflige 5 blessures à la créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

&lt;b>Résurgence</b>  
{3}{R}{W}  
Rituel

Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative et la  
Magic the Gathering © Wizards of the Coast  
vigilance jusqu'à fin de tour. Cette phase principale est  
suivie d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une  
phase principale supplémentaire.

Réaction // Résurgence

{RW}{RW}{3}{R}{W}



Éphémère / Rituel

R

&lt;b>Réaction</b>  
{RW}{RW}  
Éphémère

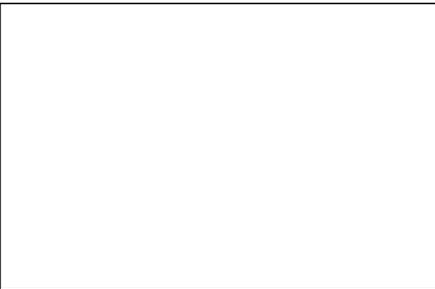
La Réaction inflige 5 blessures à la créature attaquante ou  
bloqueuse ciblée.

&lt;b>Résurgence</b>  
{3}{R}{W}  
Rituel

Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative et la  
Magic the Gathering © Wizards of the Coast  
vigilance jusqu'à fin de tour. Cette phase principale est  
suivie d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une  
phase principale supplémentaire.

Réaction // Résurgence

{RW}{RW}{3}{R}{W}



Éphémère / Rituel

R

&lt;b>Réaction</b>  
{RW}{RW}  
Éphémère

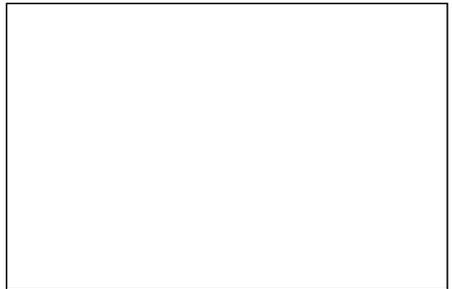
La Réaction inflige 5 blessures à la créature attaquante ou  
bloqueuse ciblée.

&lt;b>Résurgence</b>  
{3}{R}{W}  
Rituel

Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative et la  
Magic the Gathering © Wizards of the Coast  
vigilance jusqu'à fin de tour. Cette phase principale est  
suivie d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une  
phase principale supplémentaire.

Réaction // Résurgence

{RW}{RW}{3}{R}{W}



Éphémère / Rituel

R

&lt;b>Réaction</b>  
{RW}{RW}  
Éphémère

La Réaction inflige 5 blessures à la créature attaquante ou  
bloqueuse ciblée.

&lt;b>Résurgence</b>  
{3}{R}{W}  
Rituel

Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative et la  
Magic the Gathering © Wizards of the Coast  
vigilance jusqu'à fin de tour. Cette phase principale est  
suivie d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une  
phase principale supplémentaire.

Rétablir la paix

{1}{W}{U}



Éphémère

U

Renvoyez chaque créature qui a infligé des blessures ce tour-ci dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rétablir la paix

{1}{W}{U}



Éphémère

U

Renvoyez chaque créature qui a infligé des blessures ce tour-ci dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rétablir la paix

{1}{W}{U}



Éphémère

U

Renvoyez chaque créature qui a infligé des blessures ce tour-ci dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rétablir la paix

{1}{W}{U}



Éphémère

U

Renvoyez chaque créature qui a infligé des blessures ce tour-ci dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

