

Meurtrisseur d'éclairs

{1}{R}



Créature : humain et berserker

U

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)

Tant que le Meurtrisseur d'éclairs est associé à une autre créature, les deux créatures ont la célérité.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meurtrisseur d'éclairs

{1}{R}



Créature : humain et berserker

U

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)

Tant que le Meurtrisseur d'éclairs est associé à une autre créature, les deux créatures ont la célérité.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meurtrisseur d'éclairs

{1}{R}



Créature : humain et berserker

U

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)

Tant que le Meurtrisseur d'éclairs est associé à une autre créature, les deux créatures ont la célérité.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meurtrisseur d'éclairs

{1}{R}



Créature : humain et berserker

U

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)

Tant que le Meurtrisseur d'éclairs est associé à une autre créature, les deux créatures ont la célérité.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de l'émancipation {1}{W}{W}



Créature : ange U

Vol

Quand l'Ange de l'émancipation arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de l'émancipation {1}{W}{W}



Créature : ange U

Vol

Quand l'Ange de l'émancipation arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de l'émancipation {1}{W}{W}



Créature : ange U

Vol

Quand l'Ange de l'émancipation arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de l'émancipation {1}{W}{W}



Créature : ange U

Vol

Quand l'Ange de l'émancipation arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

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

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

Champion de la paroisse {W}



Créature : humain et soldat R

À chaque fois qu'un autre humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Champion de la paroisse.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion de la paroisse {W}



Créature : humain et soldat R

À chaque fois qu'un autre humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Champion de la paroisse.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion de la paroisse {W}



Créature : humain et soldat R

À chaque fois qu'un autre humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Champion de la paroisse.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion de la paroisse {W}



Créature : humain et soldat R

À chaque fois qu'un autre humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Champion de la paroisse.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne aurioko {W}{W}



Créature : humain et clerc R

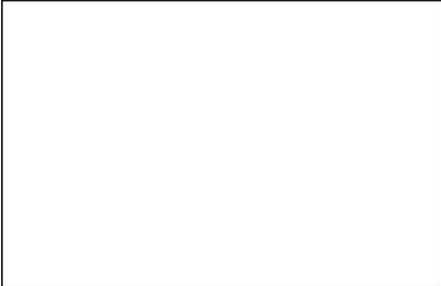
Protection contre le noir et contre le rouge

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne aurioko {W}{W}



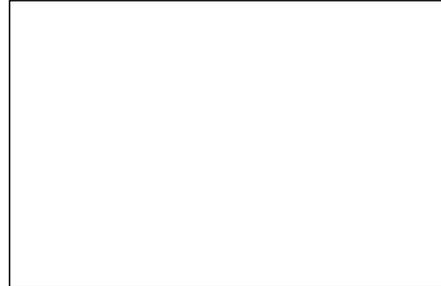
Créature : humain et clerc R

Protection contre le noir et contre le rouge
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soldat du panthéon {W}



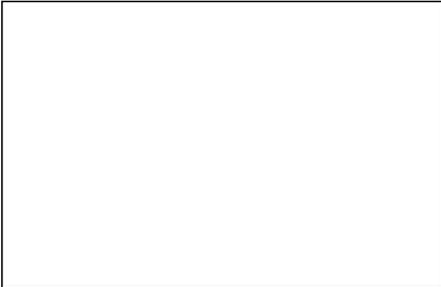
Créature : humain et soldat R

Protection contre le multicolore
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort multicolore, vous gagnez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne aurioko {W}{W}



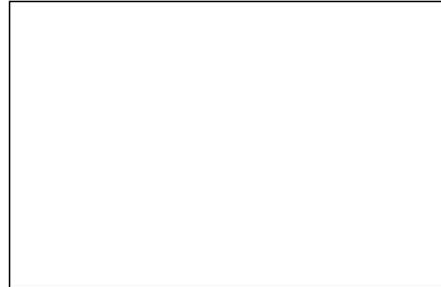
Créature : humain et clerc R

Protection contre le noir et contre le rouge
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soldat du panthéon {W}



Créature : humain et soldat R

Protection contre le multicolore
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort multicolore, vous gagnez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soldat du panthéon {W}

Créature : humain et soldat R

Protection contre le multicolore

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort multicolore, vous gagnez 1 point de vie.

2/1

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

Soldat du panthéon {W}

Créature : humain et soldat R

Protection contre le multicolore

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort multicolore, vous gagnez 1 point de vie.

2/1

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

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

Vengeresse crinefeu

{2}{R}{W}

Créature : ange

R

Vol

À chaque fois la Vengeresse crinefeu et au moins deux autres créatures attaquent, le Vengeresse crinefeu inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeresse crinefeu

{2}{R}{W}

Créature : ange

R

Vol

À chaque fois la Vengeresse crinefeu et au moins deux autres créatures attaquent, le Vengeresse crinefeu inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeresse crinefeu

{2}{R}{W}

Créature : ange

R

Vol

À chaque fois la Vengeresse crinefeu et au moins deux autres créatures attaquent, le Vengeresse crinefeu inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeresse crinefeu

{2}{R}{W}



Créature : ange

R

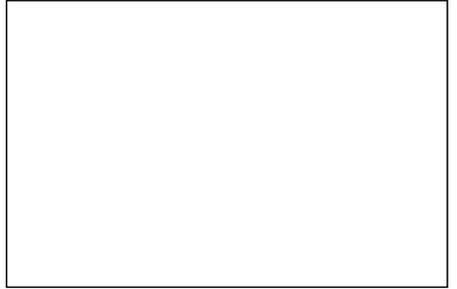
Vol

À chaque fois la Vengeresse crinefeu et au moins deux autres créatures attaquent, le Vengeresse crinefeu inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

3/3

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



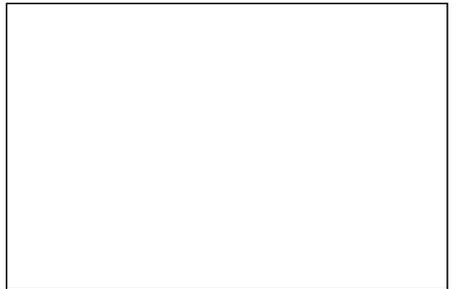
Terrain : montagne et plaine

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

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

Mesa aride



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



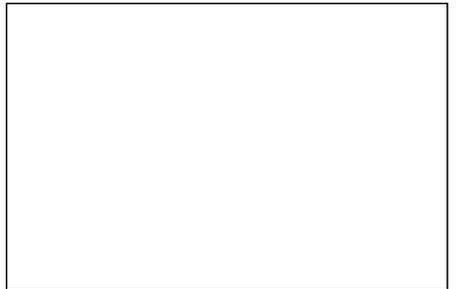
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

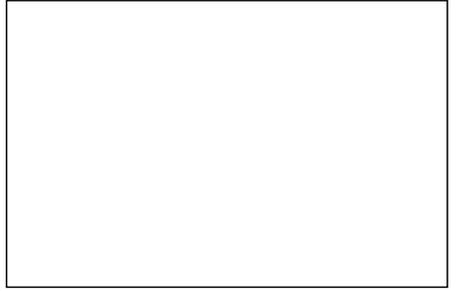


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

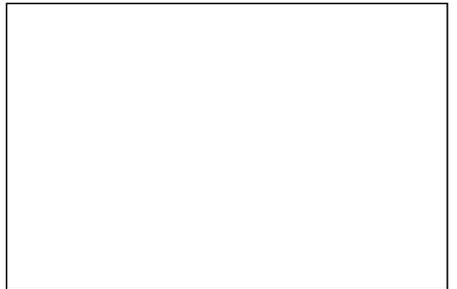


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

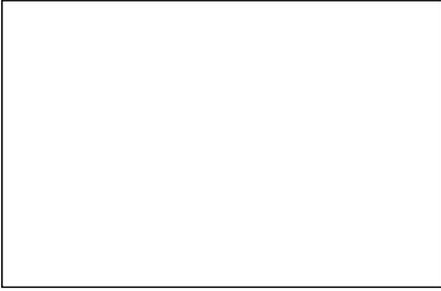


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

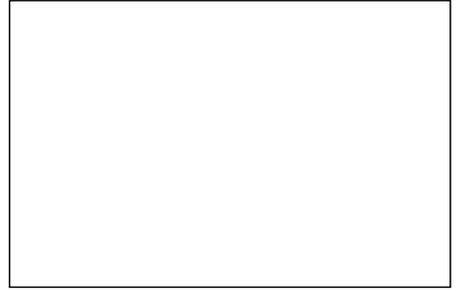


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

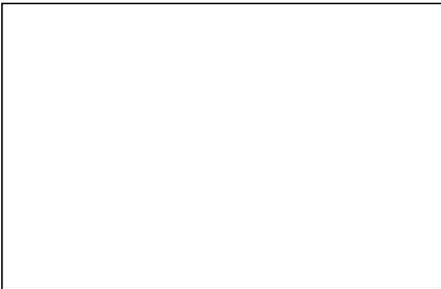


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

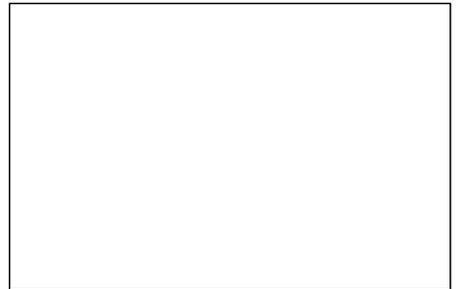


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

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

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

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

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

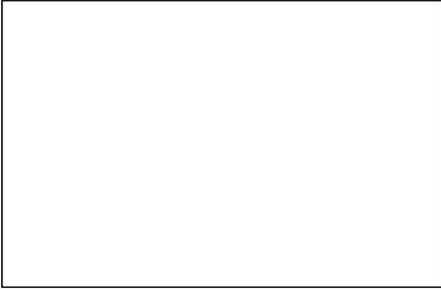
U

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

Égide des dieux

{1}{W}



Créature-enchantement : humain et soldat **R**

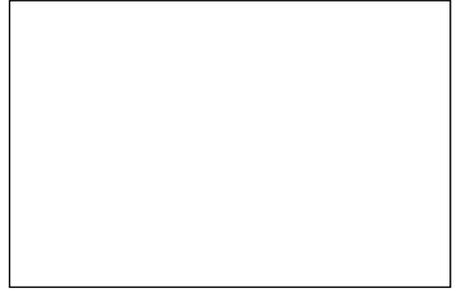
Vous avez la défense talismanique. (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Égide des dieux

{1}{W}



Créature-enchantement : humain et soldat **R**

Vous avez la défense talismanique. (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Égide des dieux

{1}{W}



Créature-enchantement : humain et soldat **R**

Vous avez la défense talismanique. (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Égide des dieux

{1}{W}



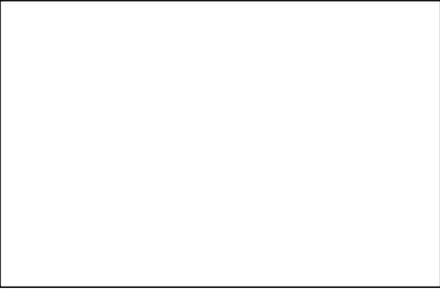
Créature-enchantement : humain et soldat **R**

Vous avez la défense talismanique. (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souveraine imposante {1}{W}



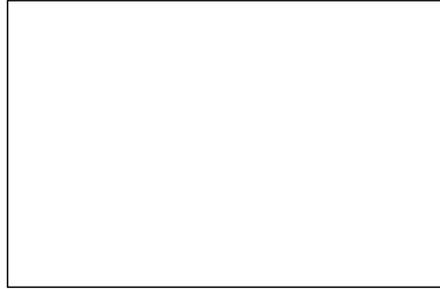
Créature : humain et noble R

Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagées.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souveraine imposante {1}{W}



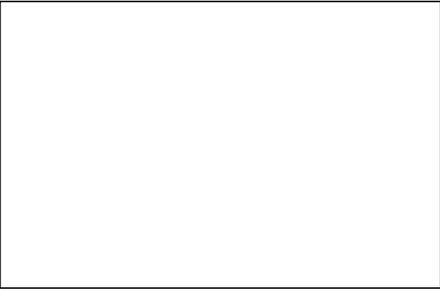
Créature : humain et noble R

Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagées.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souveraine imposante {1}{W}



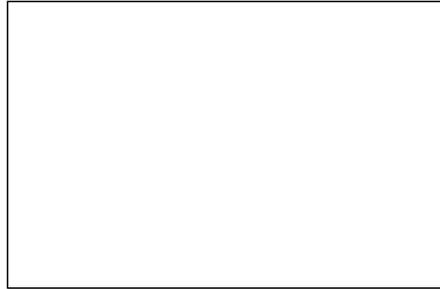
Créature : humain et noble R

Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagées.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thalia, gardienne de Thraben {1}{W}



Créature légendaire : humain et soldat R

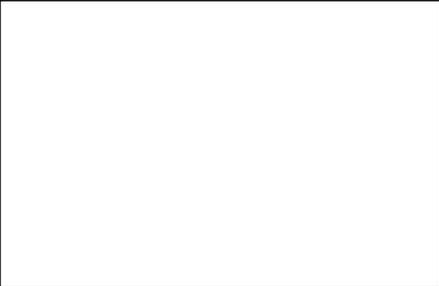
Initiative

Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thalia, gardienne de Thraben {1}{W}

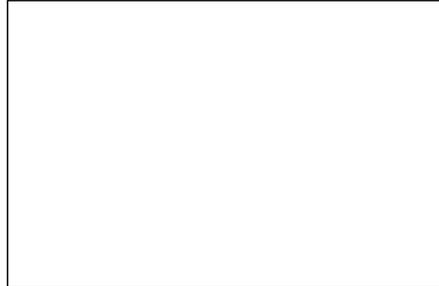


Créature légendaire : humain et soldat **R**
Initiative
Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thalia, gardienne de Thraben {1}{W}

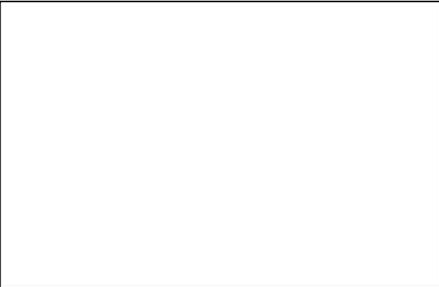


Créature légendaire : humain et soldat **R**
Initiative
Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thalia, gardienne de Thraben {1}{W}

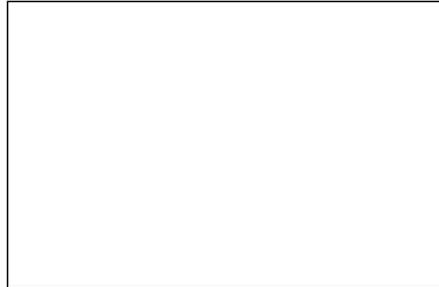


Créature légendaire : humain et soldat **R**
Initiative
Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil {W}



Éphémère **U**
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

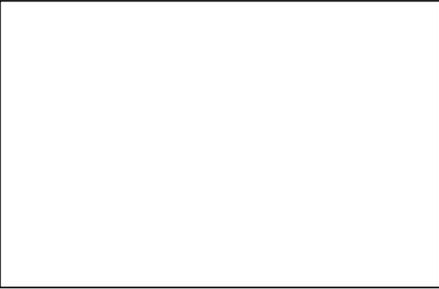
U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast