

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

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

Iroas, dieu de la Victoire

{2}{R}{W}



Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au rouge et au blanc est inférieure à 7, Iroas n'est pas une créature.

Les créatures que vous contrôlez ont la menace.

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées aux créatures attaquantes que vous contrôlez.

7/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Iroas, dieu de la Victoire

{2}{R}{W}



Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au rouge et au blanc est inférieure à 7, Iroas n'est pas une créature.

Les créatures que vous contrôlez ont la menace.

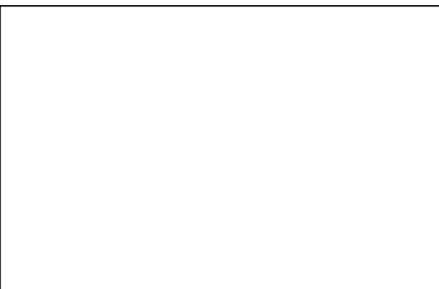
Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées aux créatures attaquantes que vous contrôlez.

7/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Iroas, dieu de la Victoire

{2}{R}{W}



Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au rouge et au blanc est inférieure à 7, Iroas n'est pas une créature.

Les créatures que vous contrôlez ont la menace.

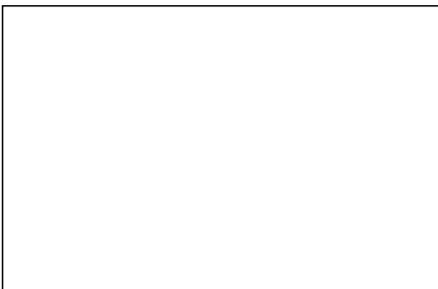
Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées aux créatures attaquantes que vous contrôlez.

7/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Iroas, dieu de la Victoire

{2}{R}{W}



Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au rouge et au blanc est inférieure à 7, Iroas n'est pas une créature.

Les créatures que vous contrôlez ont la menace.

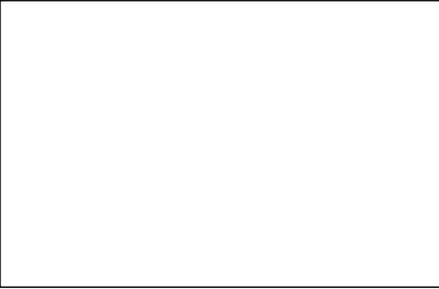
Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées aux créatures attaquantes que vous contrôlez.

7/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême

{1}{W}{W}{U}



Rituel

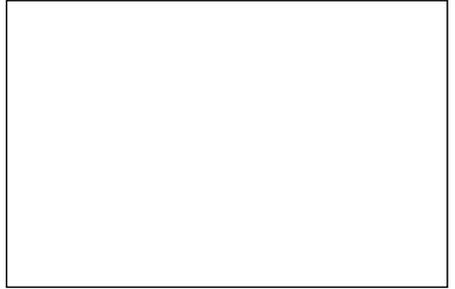
R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême

{1}{W}{W}{U}



Rituel

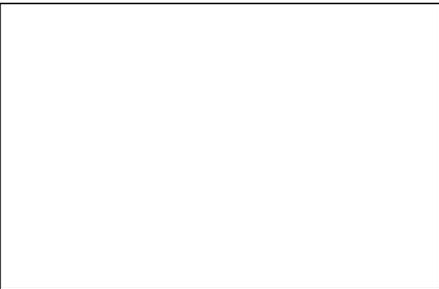
R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême

{1}{W}{W}{U}



Rituel

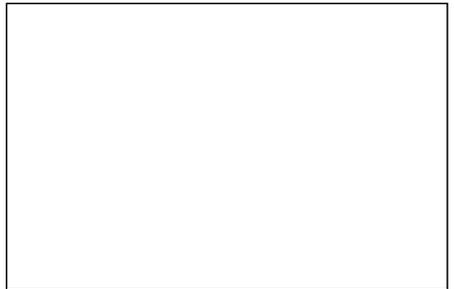
R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême

{1}{W}{W}{U}



Rituel

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



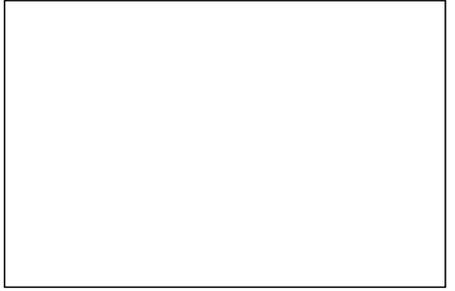
Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana



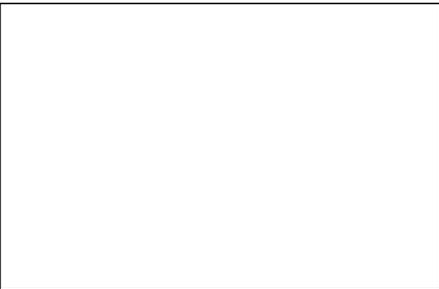
Terrain

M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana



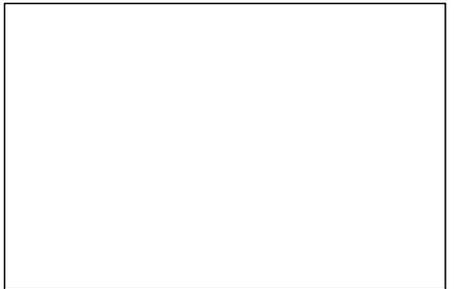
Terrain

M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana



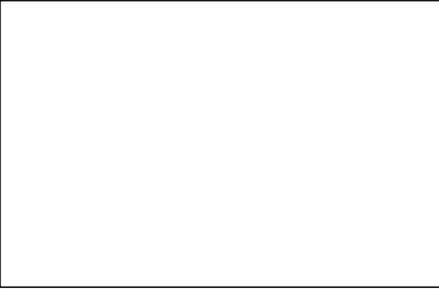
Terrain

M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana



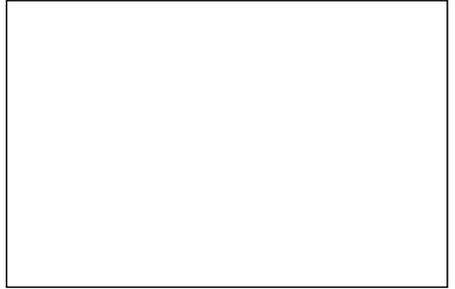
Terrain

M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



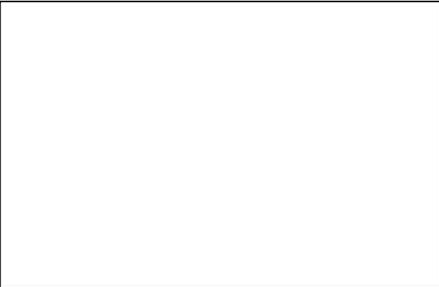
Terrain : montagne et plaine

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



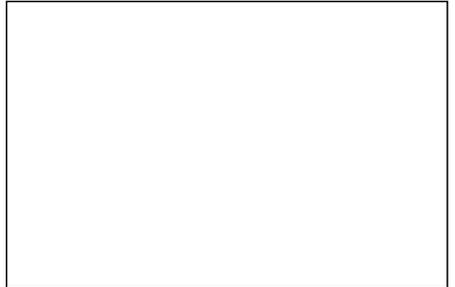
Terrain : montagne et plaine

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

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

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

Temple de l'illumination



Terrain

R

Le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination



Terrain

R

Le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination



Terrain

R

Le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination



Terrain

R

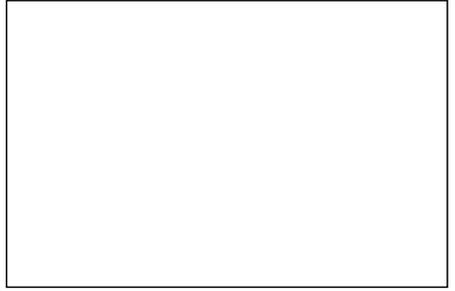
Le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation



Terrain

R

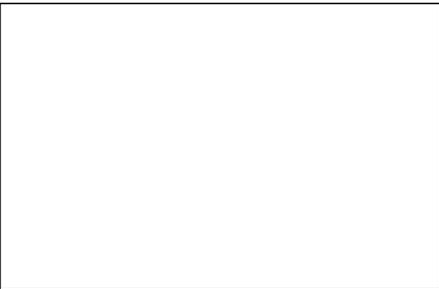
Le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation



Terrain

R

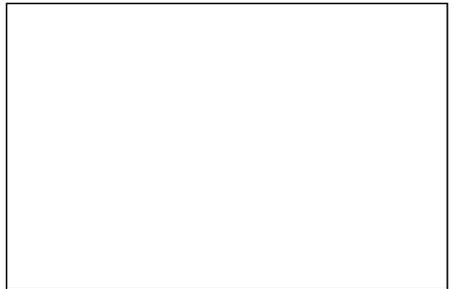
Le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation



Terrain

R

Le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation



Terrain

R

Le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du triomphe



Terrain

R

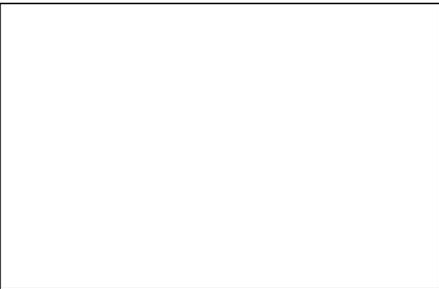
Le Temple du triomphe arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple du triomphe arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du triomphe



Terrain

R

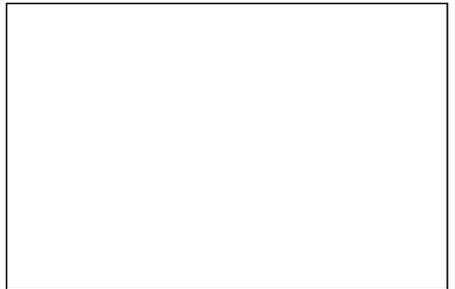
Le Temple du triomphe arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple du triomphe arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du triomphe



Terrain

R

Le Temple du triomphe arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple du triomphe arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du triomphe



Terrain

R

Le Temple du triomphe arrive sur le champ de bataille engagé.

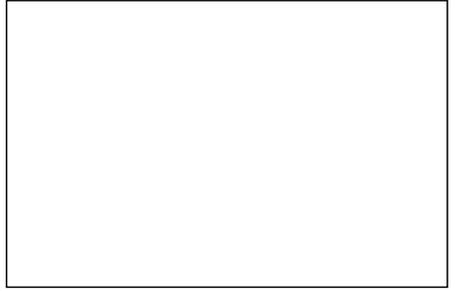
Quand le Temple du triomphe arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma

{1}{R}



Éphémère

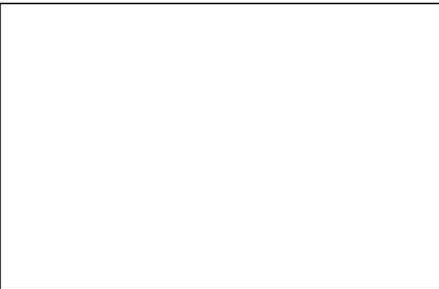
C

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma

{1}{R}



Éphémère

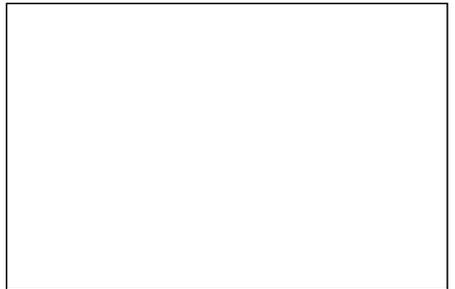
C

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma

{1}{R}



Éphémère

C

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma

{1}{R}

Éphémère

C

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

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 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

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

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

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

Enchaîné aux rochers

{W}

Enchantement : aura

R

Enchanter : une montagne que vous contrôlez
Quand Enchaîné aux rochers arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce qu'Enchaîné aux rochers quitte le champ de bataille. (Cette créature revient sous le contrôle de son propriétaire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchaîné aux rochers

{W}

Enchantement : aura

R

Enchanter : une montagne que vous contrôlez
Quand Enchaîné aux rochers arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce qu'Enchaîné aux rochers quitte le champ de bataille. (Cette créature revient sous le contrôle de son propriétaire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchaîné aux rochers

{W}

Enchantement : aura

R

Enchanter : une montagne que vous contrôlez
Quand Enchaîné aux rochers arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce qu'Enchaîné aux rochers quitte le champ de bataille. (Cette créature revient sous le contrôle de son propriétaire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchaîné aux rochers

{W}

Enchantement : aura

R

Enchanter : une montagne que vous contrôlez
Quand Enchaîné aux rochers arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce qu'Enchaîné aux rochers quitte le champ de bataille. (Cette créature revient sous le contrôle de son propriétaire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de bannissement

{2}{W}



Enchantement

U

Quand la Lumière de bannissement arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Lumière de bannissement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de bannissement

{2}{W}



Enchantement

U

Quand la Lumière de bannissement arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Lumière de bannissement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de bannissement

{2}{W}



Enchantement

U

Quand la Lumière de bannissement arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Lumière de bannissement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de bannissement

{2}{W}



Enchantement

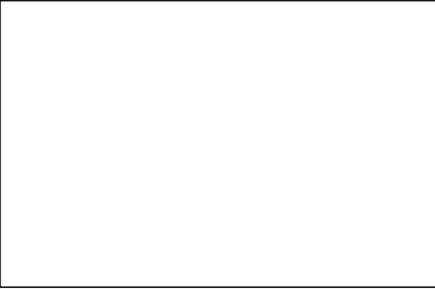
U

Quand la Lumière de bannissement arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Lumière de bannissement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de détention

{1}{W}{U}



Enchantement

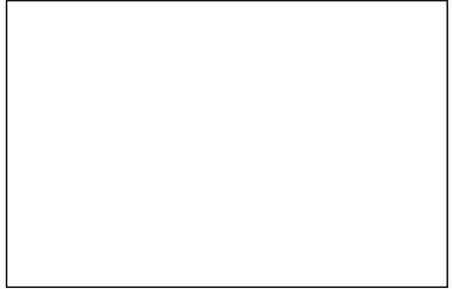
R

Quand la Sphère de détention arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé qui n'est pas nommé Sphère de détention et tous les autres permanent ayant le même nom que ce permanent.
Quand la Sphère de détention quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de leur propriétaire, les cartes exilées sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de détention

{1}{W}{U}



Enchantement

R

Quand la Sphère de détention arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé qui n'est pas nommé Sphère de détention et tous les autres permanent ayant le même nom que ce permanent.
Quand la Sphère de détention quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de leur propriétaire, les cartes exilées sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de détention

{1}{W}{U}



Enchantement

R

Quand la Sphère de détention arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé qui n'est pas nommé Sphère de détention et tous les autres permanent ayant le même nom que ce permanent.
Quand la Sphère de détention quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de leur propriétaire, les cartes exilées sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de détention

{1}{W}{U}



Enchantement

R

Quand la Sphère de détention arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé qui n'est pas nommé Sphère de détention et tous les autres permanent ayant le même nom que ce permanent.
Quand la Sphère de détention quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de leur propriétaire, les cartes exilées sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Syncope

{X}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {X}. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Syncope

{X}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {X}. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Syncope

{X}{U}



Éphémère

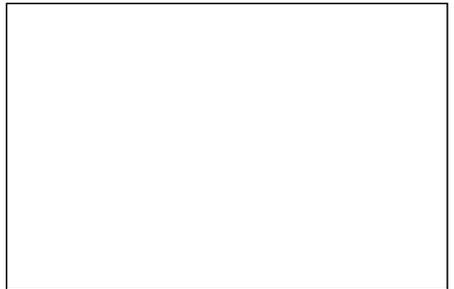
C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {X}. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Syncope

{X}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {X}. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Théobole

{1}{W}



Éphémère

R

Exilez un enchantement ciblé. Si la carte exilée est une carte de dieu, cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son contrôleur n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les, puis ce joueur mélange sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Théobole

{1}{W}



Éphémère

R

Exilez un enchantement ciblé. Si la carte exilée est une carte de dieu, cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son contrôleur n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les, puis ce joueur mélange sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Théobole

{1}{W}



Éphémère

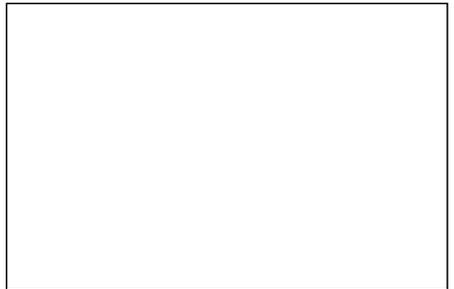
R

Exilez un enchantement ciblé. Si la carte exilée est une carte de dieu, cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son contrôleur n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les, puis ce joueur mélange sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduire au silence

{W}{U}{U}



Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduire au silence

{W}{U}{U}



Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduire au silence

{W}{U}{U}



Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduire au silence

{W}{U}{U}



Éphémère

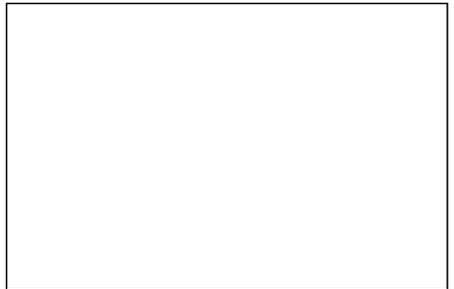
R

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblez la légion !

{3}{R}{W}



Enchantement

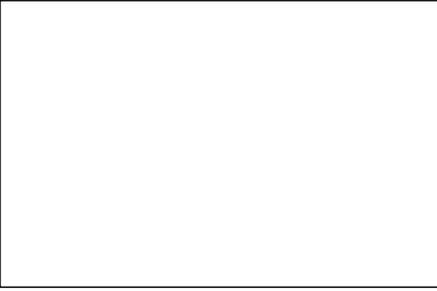
R

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

Rassemblez la légion !

{3}{R}{W}



Enchantement

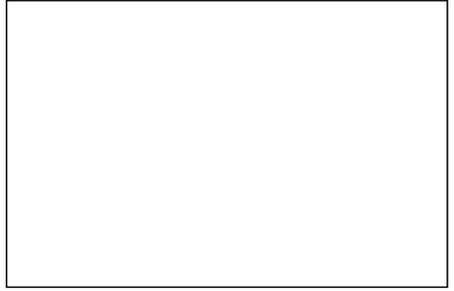
R

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

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

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