Champion Kelde {2}{R}{R}

Créature : humain et barbare U

Célérité
Écho {2}{R}{R}
Quand le Champion Kelde arrive sur le champ de bataille, il inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru languefeu {3}{R}

Créature : kavru U

Quand le Kavru languefeu arrive sur le champ de bataille, il inflige 4 blessures à la créature ciblée.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde-caverne duergar {3}{R}

Créature : nain et guerrier U

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
{RW} : Le Garde-caverne duergar gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ogre menaçant {3}{R}{R}

Créature : ogre R

Piétinement, célérité
Quand l'Ogre menaçant arrive sur le champ de bataille, chaque joueur choisit un nombre en secret. Ces nombres sont ensuite révélés. Le ou les joueurs ayant choisi le nombre le plus élevé perdent chacun ce même nombre de points de vie. Si vous êtes l'un de ces joueurs, mettez deux marqueurs +1/+1 sur l'Ogre menaçant.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rorix ailelame {3}{R}{R}{R}

Créature légendaire : dragon U

Vol, célérité

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Licorne royale {2}{W}

Créature : licorne C

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde des âmes {W}

Créature : humain et clerc C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cérodon mâle {4}{R}{W}

Créature : bête U

Vigilance, célérité

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Filelame boros {R}{W}

Créature : humain et soldat U

Double initiative

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Boros {RW}{RW}

Créature : humain et sorcier U

{1}{R} : Une créature ciblée acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
{1}{W} : Une créature ciblée acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Filelame boros {R}{W}

Créature : humain et soldat U

Double initiative

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune cérodon {R}{W}

Créature : bête C

Vigilance, célérité

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lutin âtrefeu {RW}{RW}{RW}

Créature : gobelin et soldat U

Double initiative

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal du bûcher {2}{RW}{RW}{RW}

Créature : esprit et horreur R

Les autres créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.
À chaque fois que vous lancez un sort rouge, le Noble féal du bûcher inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.
À chaque fois que vous lancez un sort blanc, vous gagnez 3 points de vie.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique de la porte de guerre {1}{RW}

Créature : changeforme C

À chaque fois que vous lancez un sort qui est à la fois rouge et blanc, le Mimique de la porte de guerre a une force et une endurance de base de 4/2 jusqu'à la fin du tour et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Razia, archange de Boros {4}{R}{R}{W}{W}

Créature légendaire : ange R

Vol, vigilance, célérité
{T} : Les prochaines 3 blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à une créature ciblée que vous contrôlez sont infligées à une autre créature ciblée à la place.

6/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arc électrique {2}{R}

Rituel U

L'Arc électrique inflige 3 blessures réparties de la manière que vous choisissez entre une, deux ou trois cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cône de flammes {3}{R}{R}

Rituel U

Le Cône de flammes inflige 1 blessure à n'importe quelle cible, 2 blessures à une autre cible, et 3 blessures à une troisième cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charge téméraire {R}

Rituel C

Une créature ciblée gagne +3/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Flashback {2}{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Offensive gobeline {X}{1}{R}{R}

Rituel U

Créez X jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roulement de tonnerre {X}{R}{R}

Rituel U

Le Roulement de tonnerre inflige X blessures réparties comme vous le désirez parmi n'importe quel nombre de cibles.

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

Vengeance selon Akroma {4}{W}{W}

Rituel R

Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.
Recyclage {3}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

Terrain **C**

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

Terrain **C**

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

Cachet de Boros {2}

Artefact U

{1}, {T} : Ajoutez {R}{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

Relique de Progénitus {1}

Artefact U

{T} : Un joueur ciblé exile une carte depuis son cimetière.
{1}, exilez la Relique de Progénitus : Exilez tous les cimetières. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assemblée des fidèles {3}{W}

Éphémère U

Le joueur ciblé gagne 2 points de vie pour chaque créature sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Double tranche {1}{RW}

Éphémère C

Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour. (Elle inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tonnerre selon Orime {2}{W}

Éphémère C

Kick {R} (Vous pouvez payer {R} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)
Détruisez l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé. Si ce sort a été kické, il inflige un nombre de blessures égal au coût converti de mana de ce permanent à une créature ciblée.

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

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

Ordre // Chaos {3}{W}

Éphémère U

Ordre
{3}{W}
Exilez une créature attaquante ciblée.

Chaos
{2}{R}
Les créatures ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Man?uvre du capitaine {X}{R}{W}

Éphémère U

Les prochaines X blessures qui devraient être infligées à une cible, créature, planeswalker ou joueur ce tour-ci sont infligées à une autre cible, créature, planeswalker ou joueur, à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourneau de Rajh {1}{R}{R}{R}

Enchantement R

Si une source devait infliger des blessures à un permanent ou un joueur, elle inflige à la place le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gloire du combat {2}{R}{W}

Enchantement R

Tant que c'est votre tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0.
Tant que ce n'est pas votre tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peine de prison {1}{W}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous pouvez attacher la Peine de prison à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast