

Assaillant duergar {RW}



Créature : nain et soldat C

Sacrifiez l'Assaillant duergar : Il inflige 1 blessure à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

1/1

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

Assaillant duergar {RW}



Créature : nain et soldat C

Sacrifiez l'Assaillant duergar : Il inflige 1 blessure à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

1/1

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

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

Joueur de trompe chantonnerre

{R}{W}

Créature : humain et soldat **U**

{T} : Une créature ciblée ne peut ni attaquer ni bloquer ce tour-ci.

2/1

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

Joueur de trompe chantonnerre

{R}{W}

Créature : humain et soldat **U**

{T} : Une créature ciblée ne peut ni attaquer ni bloquer ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueur de trompe chantonnerre

{R}{W}



Créature : humain et soldat

U

{T} : Une créature ciblée ne peut ni attaquer ni bloquer ce tour-ci.

2/1

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

Légionnaire chevalier céleste

{1}{R}{W}



Créature : humain et chevalier

C

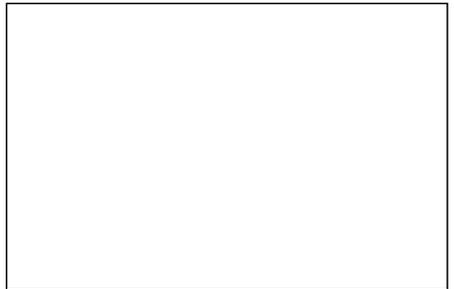
Vol, célérité

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

Légionnaire chevalier céleste {1}{R}{W}



Créature : humain et chevalier C
Vol, célérité

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nobilis de la guerre {RW}{RW}{RW}{RW}{RW}



Créature : esprit et avatar R
Vol
Les créatures attaquant que vous contrôlez gagnent +2/+0.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nobilis de la guerre {RW}{RW}{RW}{RW}{RW}



Créature : esprit et avatar R
Vol
Les créatures attaquant que vous contrôlez gagnent +2/+0.

3/4

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

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

Recrue boros

{RW}

Créature : goblin et soldat

C

{RW} peut être payé au choix avec {R} ou {W}.

Initiative

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recrue boros

{RW}

Créature : goblin et soldat

C

{RW} peut être payé au choix avec {R} ou {W}.

Initiative

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recrue boros

{RW}

Créature : goblin et soldat

C

{RW} peut être payé au choix avec {R} ou {W}.

Initiative

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recrue boros {R}{W}



Créature : goblin et soldat C
 ({R}{W} peut être payé au choix avec {R} ou {W}.)
 Initiative

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeresse crinefeu {2}{R}{W}



Créature : ange R
 Vol
 <i>Bataillon</i> ? 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
 <i>Bataillon</i> ? 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
 <i>Bataillon</i> ? 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

Vagues d'agressivité

{3}{RW}{RW}

Rituel

R

Dégagez toutes les créatures qui ont attaqué ce tour-ci. Cette phase principale est suivie d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une phase principale supplémentaire.
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagues d'agressivité

{3}{RW}{RW}

Rituel

R

Dégagez toutes les créatures qui ont attaqué ce tour-ci. Cette phase principale est suivie d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une phase principale supplémentaire.
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

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

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

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

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

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 **C**
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

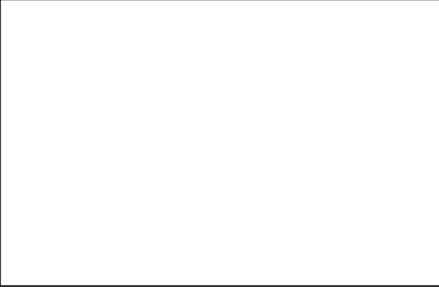
Plaine



Terrain de base : plaine **C**
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

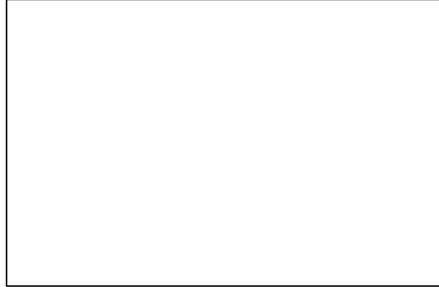
Plaine



Terrain de base : plaine **C**
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prisme prophétique **{2}**



Artefact **C**
Quand le Prisme prophétique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prisme prophétique

{2}



Artefact

C

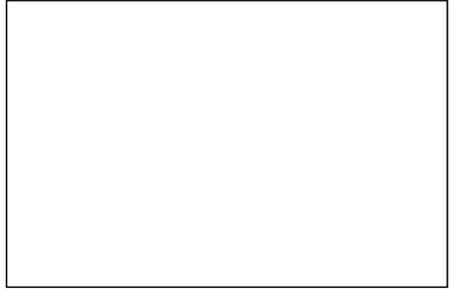
Quand le Prisme prophétique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

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

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.

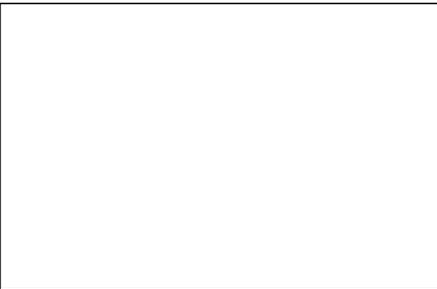
? Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

? 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.

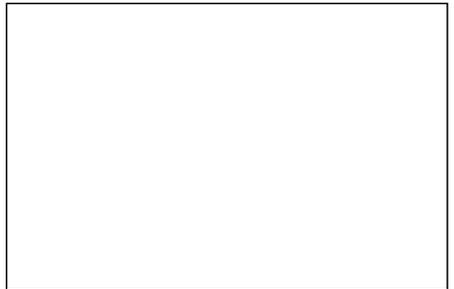
? Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

? 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

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

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

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

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

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

Ajani le Vengeur

{2}{R}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani

M

{+1} : Un permanent ciblé ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

{-2} : Ajani le Vengeur inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

{-7} : Détruisez tous les terrains qu'un joueur ciblé contrôle.

3/

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

Ajani le Vengeur

{2}{R}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani

M

{+1} : Un permanent ciblé ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

{-2} : Ajani le Vengeur inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

{-7} : Détruisez tous les terrains qu'un joueur ciblé contrôle.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Double tranche

{1}{RW}

Éphémère

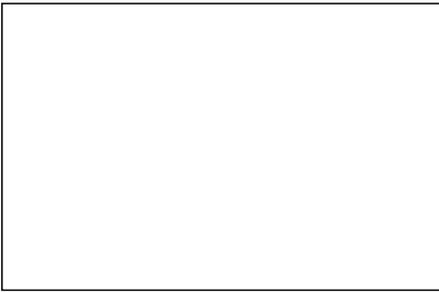
C

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

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

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

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

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

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

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

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

Plaie du nobiliis

{2}{RW}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est rouge, elle gagne +1/+1 et elle a « {RW} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. »

Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaie du nobiliis

{2}{RW}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est rouge, elle gagne +1/+1 et elle a « {RW} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. »

Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast