

Batailleur escouflener

{4}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol, célérité

À chaque fois que le Batailleur escouflener attaque, vous pouvez payer {5}{R}{R}. Si vous faites ainsi, dégagez toutes les créatures attaquantes et cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Métamorphe phyrexian

{3}{UP}

Créature-artefact : phyrexian et changeforme

R

{{UP} peut être payé au choix avec {U} ou 2 points de vie.)

Vous pouvez faire que le Métamorphe phyrexian arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact ou n'importe qu'elle creature sur le champ de bataille, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ogre factieux

{2}{R}{R}

Créature : ogre et guerrier

R

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, cette créature gagne +2/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. (Elle peut attaquer et {T} ce tour-ci.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la sérénité

{4}{W}{W}{W}

Créature : ange

M

Vol

Quand l'Ange de la sérénité arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler jusqu'à trois autres créatures ciblées du champ de bataille et/ou cartes de créature des cimetières.

Quand l'Ange de la sérénité quitte le champ de bataille, renvoyez les cartes exilées dans les mains de leurs propriétaires.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faux prophète {2}{W}{W}



Créature : humain et clerc **R**

Quand le Faux prophète meurt, exilez toutes les créatures.

2/2

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 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

Héros intrépide {2}{W}



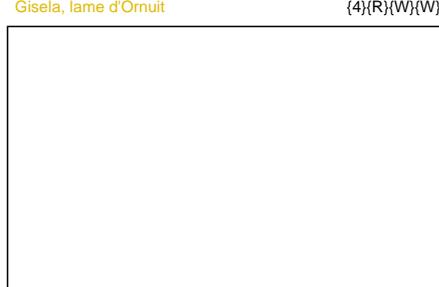
Créature : humain et soldat **R**

{T} : Détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gisela, lame d'Ornuit {4}{R}{W}{W}



Créature légendaire : ange **R**

Vol, initiative

Si une source devait infliger des blessures à un adversaire ou à un permanent qu'un adversaire contrôle, cette source inflige le double de ces blessures à ce joueur ou à ce permanent à la place.

Si une source devait infliger des blessures à vous ou à un permanent que vous contrôlez, prévenez la moitié de ces blessures, arrondie à l'unité supérieure.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médomaï le Sans-âge

{4}{W}{U}

Créature légendaire : sphinx

M

Vol

À chaque fois que Médomaï le Sans-âge inflige des blessures de combat à un joueur, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Médomaï le Sans-âge ne peut pas attaquer pendant les tours supplémentaires.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de tourmental

{3}{UR}{UR}{UR}

Créature : horreur

R

Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{UR}{UR}{UR}{UR} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature bleue ou rouge de votre main.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de Buttechardon

{1}{WU}{WU}{WU}

Créature : sangami et chevalier

R

Flash

Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.

1/3

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

Ruhan des Fomori

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

Créature légendaire : géant et guerrier **M**

Au début du combat pendant votre tour, choisissez un adversaire au hasard. Ruhan des Fomori attaque ce joueur pendant ce combat si possible.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaut stroboscopique

{R}

Rituel **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

Assaut implacable

{2}{R}{R}

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désastre en fusion

{X}{R}{R}

Rituel **R**

Kick {R} (Vous pouvez payer un {R} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)
Si ce sort a été kické, il a la fraction de seconde. (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou de capacités activées qui ne sont pas des capacités de mana.)
Le Désastre en fusion inflige X blessures à chaque créature sans le vol et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu de tout bois

{3}{R}

Rituel

R

Dégagez une créature ciblée. Cette phase principale est suivie d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une phase principale supplémentaire.

Flashback {2}{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Un monde en guerre

{3}{R}{R}

Rituel

R

La première phase principale post-combat ce tour-ci est suivie d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une phase principale supplémentaire. Au début de ce combat, dégagez toutes les créatures qui ont attaqué ce tour-ci.
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exiliez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tremblement de terre

{X}{R}

Rituel

R

Le Tremblement de terre inflige X blessures à chaque créature sans le vol et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fabrication

{2}{U}

Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu

{2}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépuration planaire

{3}{W}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez tous les permanents non-terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement d'austérité

{4}{W}{W}



Rituel

R

Choisissez deux ?
? Détruisez tous les artefacts.
? Détruisez tous les enchantements.
? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est inférieure ou égale à 3.
? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation

{2}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures.

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

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

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

Brisants shivâns

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Les Brisants shivâns vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

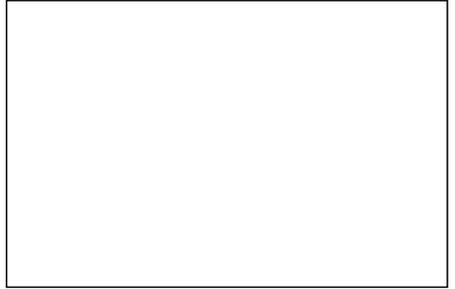
R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colonnade céleste



Terrain

R

La Colonnade céleste arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{3}{W}{U} : Jusqu'à la fin du tour, la Colonnade céleste devient une créature 4/4 blanche et bleue Élémental avec le vol et la vigilance. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain



Terrain

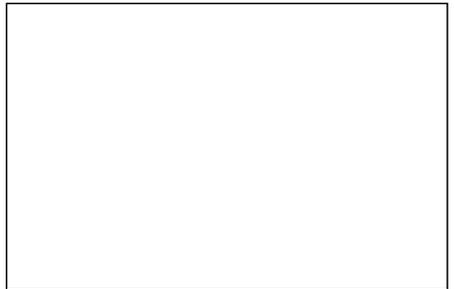
R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.

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

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

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

Forge de campagne



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}. La Forge de campagne vous inflige 1 blessure.

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

Forteresse des tueurs



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{R}{W}, {T} : Une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert la vigilance et la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

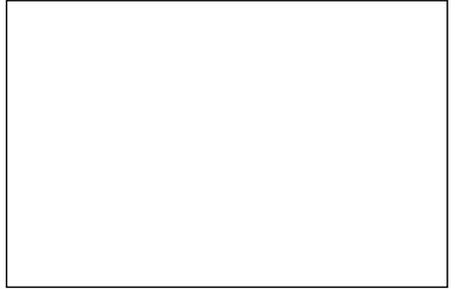
R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



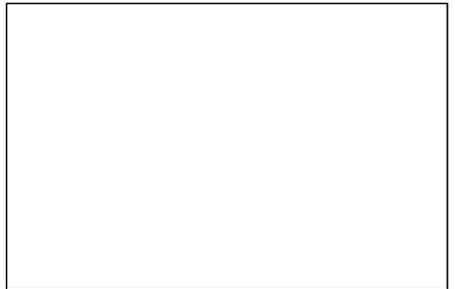
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Labyrinthe du halo

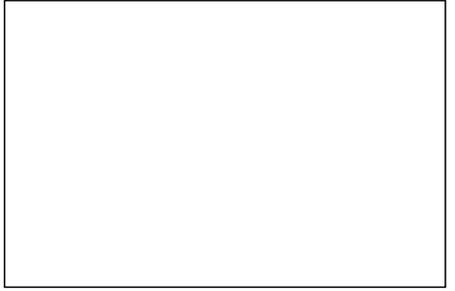


Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W}. N'activez que si vous contrôlez au moins une île.
{T} : Ajoutez {U}. N'activez que si vous contrôlez au moins une plaine.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes d'Adarkar

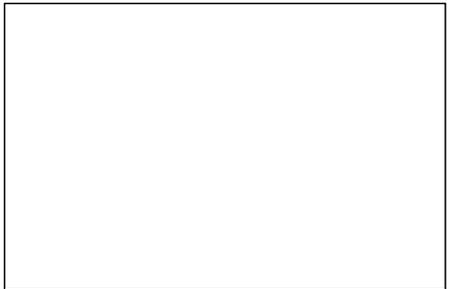


Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Les Landes d'Adarkar vous infligent 1 blessure.

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

Palais d'opale



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Si vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, il arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal au nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

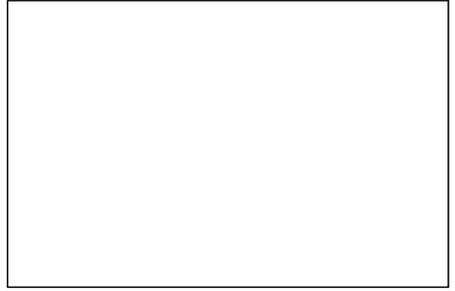


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

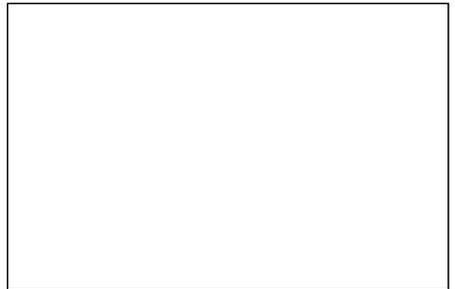


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

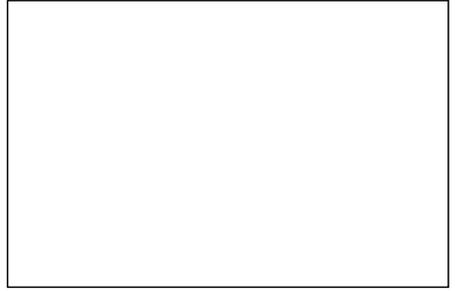


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises



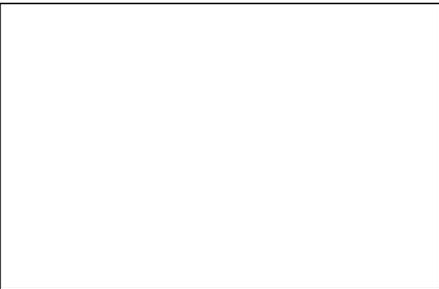
Terrain

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

Plaine

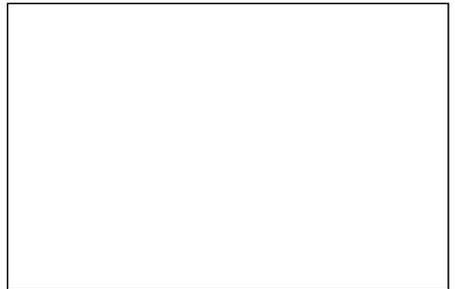


Terrain de base : plaine
{W}

C

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

Temple du triomphe



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vésuva



Terrain

R

Vous pouvez faire que Vésuva arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel terrain sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}

Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}

Artefact : équipement

U

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)

Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arche de mana

{1}

Artefact

R

L'arche de mana ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

Au début de votre entretien, vous pouvez payer {4}. Si vous faites ainsi, dégagez l'Arche de mana.

Au début de votre étape de pioche, si l'Arche de mana est engagée, elle vous inflige 1 blessure.

{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de pionnier

{2}

Artefact : équipement

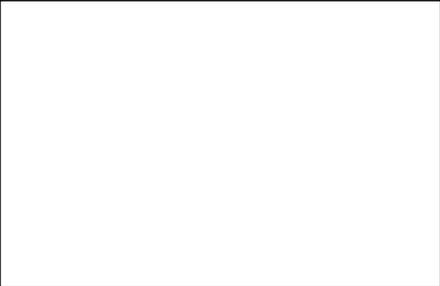
U

La créature équipée a la traversée des terrains non-base. (Elle ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un terrain non-base.)

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

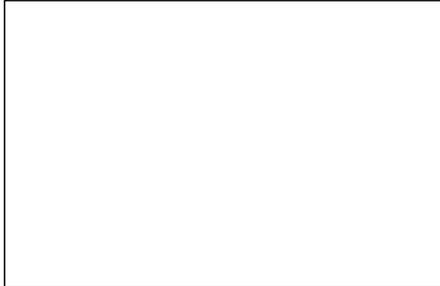
Cachet d'Azorius {2}



Artefact U
 {1}, {T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

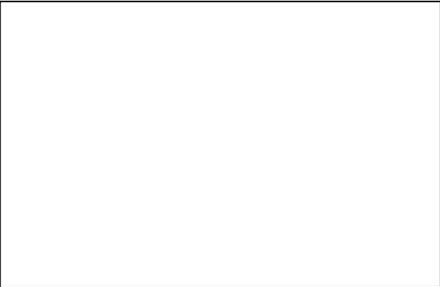
Cachet de Boros {2}



Artefact U
 {1}, {T} : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

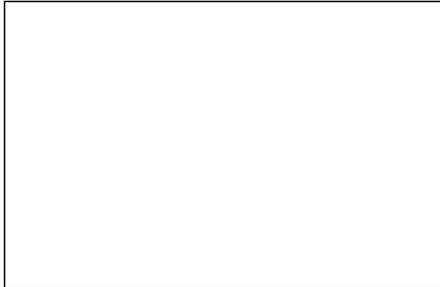
Cachet d'Izzet {2}



Artefact C
 {1}, {T} : Ajoutez {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de frémisoie {3}

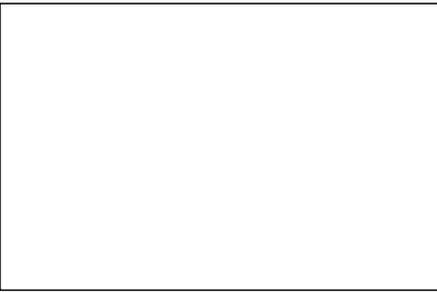


Artefact : équipement U
 La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
 Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral

{4}



Artefact

R

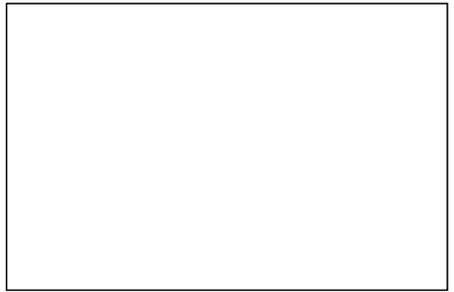
Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Espace confiné

{3}



Artefact

R

Pas plus de deux créatures ne peuvent vous attaquer à chaque combat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dynamo thran

{4}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeur de soleil

{3}



Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +4/+0.

{R}{W}, détachez le Forgeur de soleil : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémère rouge ou blanche avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4 et lancez cette carte sans payer son coût de mana. Puis mélangez. Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heaume du champion

{3}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+2.
Tant que la créature équipée est légendaire, elle a la défense talismanique. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}

Artefact : équipement

U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Huritefeu

{3}

Artefact : équipement

U

La créature équipée a la double initiative. (Elle inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)
Équipement {2} {{2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lithoforce usée

{3}

Artefact

U

La Lithoforce usée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lotus doré

{5}

Artefact

R

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, le brandon

{3}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra

M

{+1} : Chandra, le brandon inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

{-2} : Quand vous lancez votre prochain sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

{-6} : Chandra, le brandon inflige 6 blessures à chacune des jusqu'à six cibles.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toupie de divination du sensei

{1}

Artefact

U

{1} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.

{T} : Piochez une carte et mettez ensuite la Toupie de divination du sensei au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tezzeret le Chercheur

{3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Tezzeret

M

{+1} : Dégagez jusqu'à deux artefacts ciblés.

{-X} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

{-5} : Les artefacts que vous contrôlez deviennent des créatures-artefacts avec une force et endurance de base de 5/5 jusqu'à la fin du tour.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani, meneur de la bande

{1}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani **M**

{+1} : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

{-3} : Une créature ciblée acquiert le vol et la double initiative jusqu'à la fin du tour.

{-8} : Créez X jetons de créature 2/2 blanche Chat, X étant votre total de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ral Zarek

{2}{U}{R}

Planeswalker légendaire : Ral **M**

{+1} : Engagez un permanent ciblé, puis dégagez un autre permanent ciblé.

{-2} : Ral Zarek inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

{-7} : Jouez cinq fois à pile ou face. Jouez un tour supplémentaire après celui-ci à chaque fois que vous faites face.

4/

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

Frénésie fatale

{2}{R}

Éphémère **R**

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert le piétinement et gagne +X/+0, X étant sa force. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur psychotique

{1}{R}

Éphémère

C

Une créature multicolore ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tremblement de lave

{X}{R}{R}

Éphémère

R

Le Tremblement de lave inflige X blessures à chaque créature sans le vol et à chaque planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surenflamment

{3}{R}

Éphémère : arcane

U

À chaque fois que le permanent ciblé devrait, ce tour-ci, infliger des blessures à un permanent ou un joueur, il inflige à la place le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur.
Imprégnation d'arcane {2}{R}{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hybridation rapide

{U}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pongidification

{U}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Grand singe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condamnation

{W}

Éphémère

U

Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

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

Retour au pays

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

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

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

Usure // Déchiqueture

{1}{R}

Éphémère

U

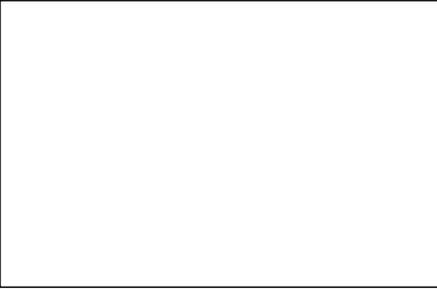
Détruisez un artefact ciblé.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escalade de violence

{2}{R}



Enchantement

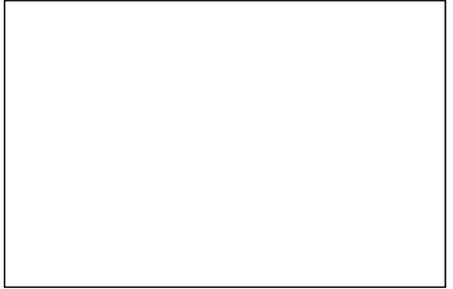
R

{3}{R}{R} : Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une phase principale supplémentaire. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

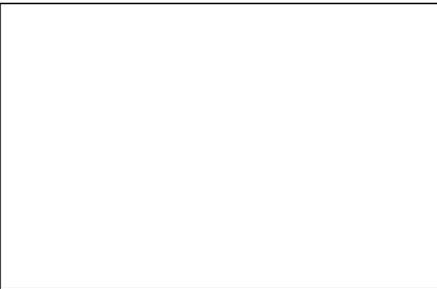
U

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

Violence gratuite

{2}{R}{R}{R}



Enchantement

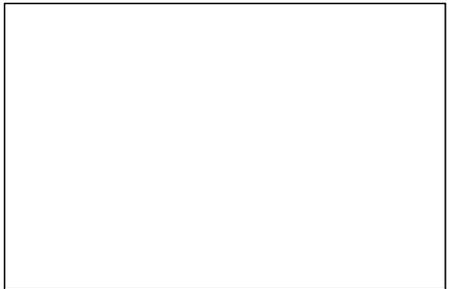
R

Si une créature que vous contrôlez devait infliger des blessures à un permanent ou à 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

Voyage vers le néant

{1}{W}



Enchantement

C

Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée.
Quand le Voyage vers le néant 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

