

Akroma, ange de la Fureur

{5}{R}{R}{R}

Créature légendaire : ange

M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Vol, piétinement, protection contre le blanc et contre le bleu

{R} : Akroma, ange de la Fureur gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Mue {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mue.)

6/6

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

Escouflenfer tyran

{4}{R}{R}

Créature : dragon

M

Vol, piétinement

À chaque fois que l'Escouflenfer tyran inflige des blessures de combat à un joueur, acquérez le contrôle de tous les artefacts que ce joueur contrôle.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins vingt artefacts, vous gagnez la partie.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akroma, ange de la Colère

{5}{W}{W}{W}

Créature légendaire : ange

M

Vol, initiative, vigilance, piétinement, célérité, protection contre le noir, protection contre le rouge

6/6

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 soltari

{2}{W}

Créature : soltari et soldat

R

Distorsion

À chaque fois que le Champion soltari attaque, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carabin du front

{2}{W}

Créature : humain et clerc

R

À chaque fois que le Carabin du front et au moins deux autres créatures attaquent, les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Sacrifiez le Carabin du front : Contrecarrez un sort ciblé avec {X} dans son coût de mana à moins que son contrôleur ne paie {3}.

3/3

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

Odric, maître tacticien {2}{W}{W}



Créature légendaire : humain et soldat R

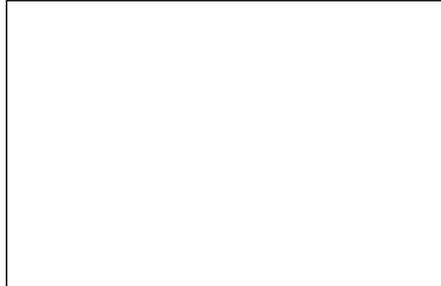
Initiative

À chaque fois qu'Odric, maître tacticien et au moins trois autres créatures attaquent, vous choisissez quelles créatures bloquent ce combat et comment elles bloquent.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirlidiane {4}{W}



Créature : élémental R

Vol

Quand la Sirlidiane quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature ciblées de force inférieure ou égale à 2 de votre cimetière.

Évocation {5}{W} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle loyale {W}



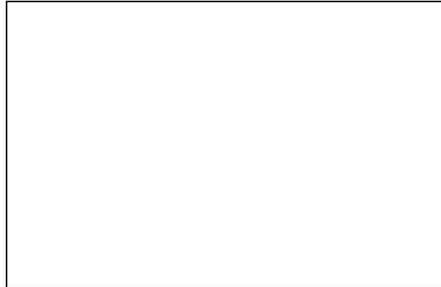
Créature : humain et soldat R

Quand la Sentinelle loyale bloque une créature, détruisez cette créature et la Sentinelle loyale.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agrus Kos, vétéran wojek {3}{R}{W}



Créature légendaire : humain et soldat R

À chaque fois qu'Agros Kos, vétéran wojek attaque, les créatures rouges attaquantes gagnent +2/+0 et les créatures blanches attaquantes gagnent +0/+2 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anax et Cymède

{1}{R}{W}

Créature légendaire : humain et soldat

R

Initiative, vigilance

☂Héroïque☂ ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible Anax et Cymède, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brion Bonbras

{2}{R}{W}

Créature légendaire : géant et guerrier

R

Lien de vie

{R}, {T}, sacrifiez une autre créature : Brion Bonbras inflige un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée à un joueur ciblé ou à un planeswalker ciblé.

4/4

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

Forge-bataille de Boros

{5}{R}{W}

Créature : minotaure et soldat

R

Au début de chaque combat, jusqu'à une créature ciblée attaque ou bloque pendant ce combat si possible, et jusqu'à une créature ciblée ne peut ni attaquer ni bloquer pendant ce combat.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Francs-tireurs soltaris

{2}{W}{R}



Créature : soltari et soldat

R

Distorsion

{0} : La prochaine fois que les Francs-tireurs soltaris devraient infliger des blessures de combat à un adversaire ce tour-ci, il inflige ces blessures à une créature ciblée à la place.

3/2

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

Ghildmage de Solcastel

{R}{W}



Créature : humain et sorcier

U

{1}{R}{W} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

{2}{R}{W} : Créez un jeton de créature 1/1 rouge et blanche Soldat avec la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hallebardiers wojek

{R}{W}



Créature : humain et soldat

C

<i>Bataillon</i> ? À chaque fois que les Hallebardiers wojek et au moins deux autres créatures attaquent, les Hallebardiers wojek acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héliaste de Boros

{RW}{RW}{RW}

Créature : minotaure et sorcier

R

À chaque fois que l'Héliaste de Boros subit des blessures, il inflige autant de blessures à une cible, créature ou joueur.

{RW} : L'Héliaste de Boros acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

3/3

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

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 attaquantes que vous contrôlez gagnent +2/+0.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Primelame viashino

{1}{R}{W}

Créature : viashino et soldat

C

Célérité

Quand le Primelame viashino arrive sur le champ de bataille, il gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

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

Représentation de la destinée

{RW}

Créature : sangami

R

{RW} : La Représentation de la destinée devient un sangami et esprit avec une force et une endurance de base de 2/2.

{RW}{RW}{RW} : Si la Représentation de la destinée est un esprit, elle devient un sangami et esprit et guerrier avec une force et une endurance de base de 4/4.

{RW}{RW}{RW}{RW}{RW}{RW} : Si la Représentation de la destinée est un guerrier, elle devient un sangami et esprit et guerrier et avatar avec une force et une endurance de base de 8/8, le vol et l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tajic, lame de la Légion

{2}{R}{W}

Créature légendaire : humain et soldat

R

Indestructible

À chaque fois que Tajic, lame de la Légion et au moins deux autres créatures attaquent, Tajic gagne +5/+5 jusqu'à la fin du tour.

2/2

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

Troupier d'étincelles

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

Créature : élémental et soldat

R

Piétinement, lien de vie, célérité

Au début de l'étape de fin, sacrifiez le Troupier d'étincelles.

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte blasphématoire

{8}{R}

Rituel

R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature sur le champ de bataille.

L'Acte blasphématoire inflige 13 blessures à chaque créature.

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

Don du forge-acier

{W}

Rituel

U

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

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

Castel Kher



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{R}, {T} : Créez un jeton de créature 0/1 rouge Kobold appelé Kobolds de Castel Kher.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cratère météoritique



Terrain

R

{T} : Choisissez une couleur d'un permanent que vous contrôlez. Ajoutez un mana de cette couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château d'Eiganjo



Terrain légendaire

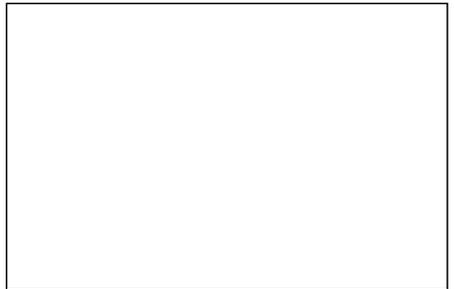
R

{T} : Ajoutez {W}.

{W}, {T} : Prévenez les prochaines 2 blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à une créature légendaire ciblée.

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

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

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

Hauts de Ventabrupt



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exiliez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Les Hauts de Ventabrupt arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {W}.

{W}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si vous avez attaqué avec au moins trois créatures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes empiétantes



Terrain

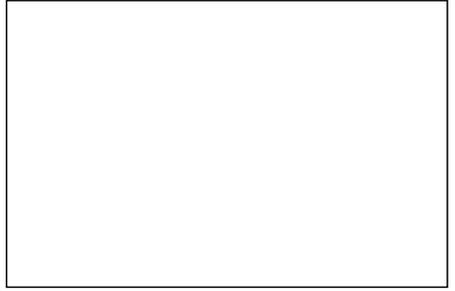
U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T}, sacrifiez les Landes empiétantes : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



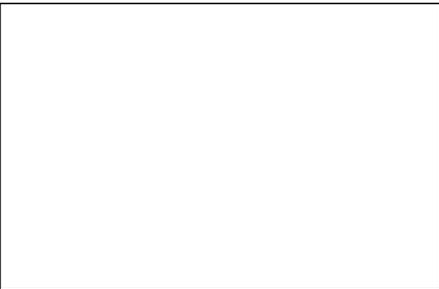
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



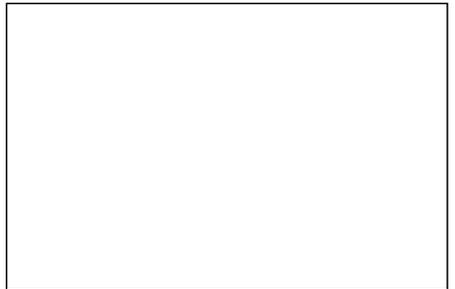
Terrain de base : montagne

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

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

Nykthos, reliquaire de Nyx



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pics vacillants



Terrain

C

Les Pics vacillants arrivent sur le champ de bataille engagés.

Quand les Pics vacillants arrivent sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

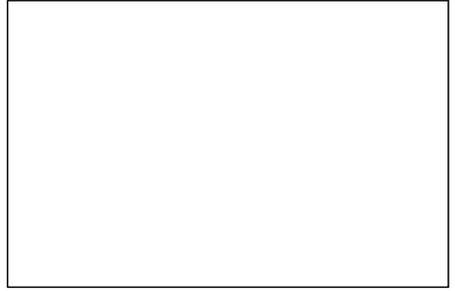


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

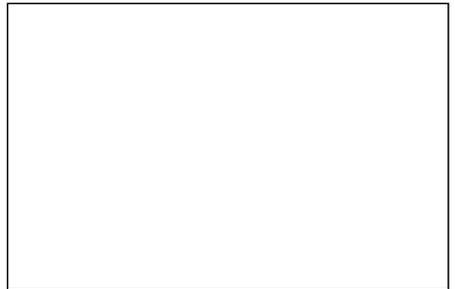


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

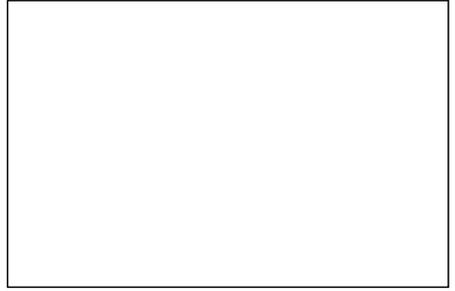


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

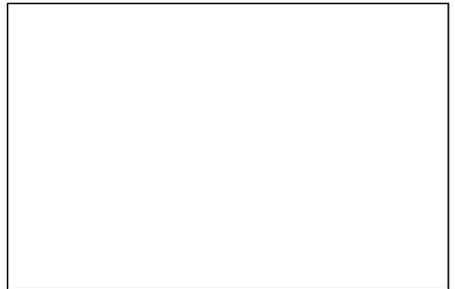


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde de Boros arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shinka, forteresse sanglante



Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {R}.

{R}, {T} : Une créature légendaire ciblée acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

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

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

Tour de commandement



Terrain

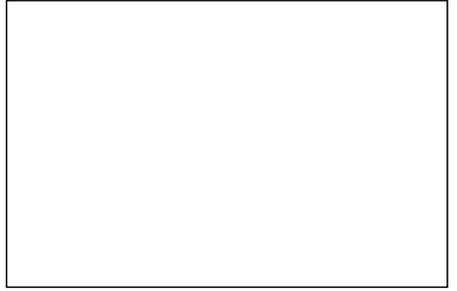
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



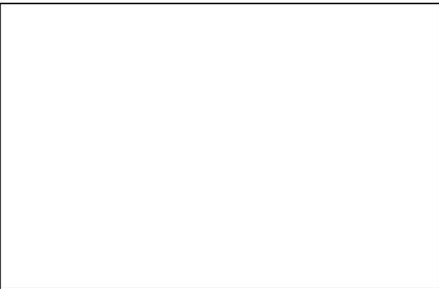
Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine de Mishra



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

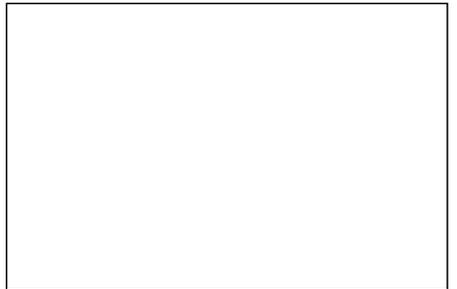
{1} : L'Usine de Mishra devient une créature-artefact 2/2 Ouvrier spécialisé jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{T} : Une créature Ouvrier spécialisé ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cache de Boros

{2}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dynamo thran

{4}



Artefact

U

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

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

Épée des Ténèbres et de la Lumière

{3}



Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le blanc et le noir.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez 3 points de vie et vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique

{3}



Artefact

R

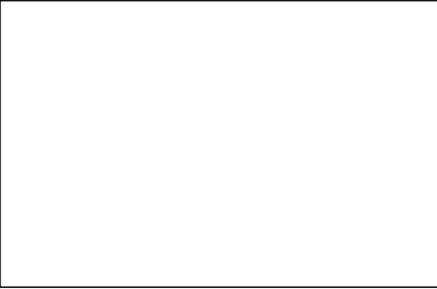
Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lotus doré

{5}



Artefact

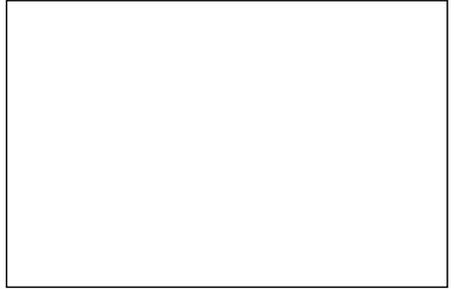
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne

{1}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/-1.

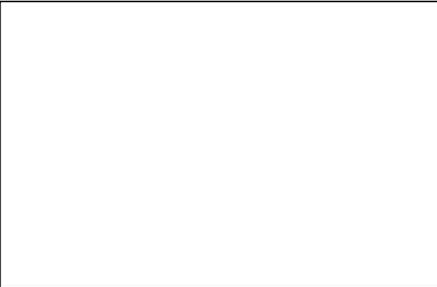
À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémorial d'Akroma

{7}



Artefact légendaire

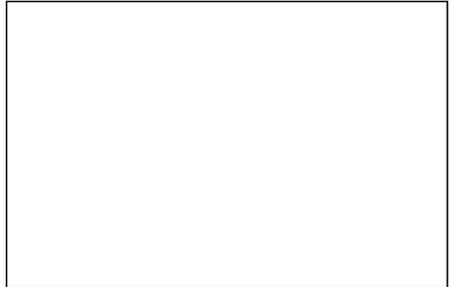
M

Les créatures que vous contrôlez ont le vol, l'initiative, la vigilance, le piétinement, la célérité, la protection contre le noir et contre le rouge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relique de la Coalition

{3}



Artefact

R

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

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Relique de la Coalition.

Au début de votre première phase principale, retirez tous les marqueurs « charge » de la Relique de la Coalition.

Ajoutez un mana de la couleur de votre choix pour chaque marqueur « charge » retiré de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runeclé de Boros

{3}

Artefact

U

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

{R}{W} : La Runeclé de Boros devient une créature-artefact 1/1 rouge et blanche soldat avec la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance d'Héliode

{1}{W}{W}

Artefact-enchantement légendaire

R

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

{1}{W}{W}, {T} : Détruisez une créature ciblée qui vous a infligé des blessures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don du ciel

{1}{W}{W}

Artefact légendaire : équipement

M

La créature équipée gagne +3/+3.

À chaque fois que la créature équipée bloque ou devient bloquée par au moins une créature, vous pouvez exiler de ces créatures.

Les adversaires ne peuvent pas lancer de cartes ayant le même nom que les cartes exilées par le Don du ciel.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sablier d'écurage

{3}{W}{W}

Artefact

R

{T}, sacrifiez le Sablier d'écurage : Détruisez tous les permanents excepté les artefacts et les terrains. N'activez que pendant votre entretien.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani Crinièredor

{2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani **M**

{+1} : Vous gagnez 2 points de vie.

{-1} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

{-6} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature blanche Avatar avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égale à votre total de points de vie. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elsbeth, championne du Soleil

{4}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth **M**

{+1} : Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

{-3} : Détruisez toutes les créatures de force supérieure ou égale à 4.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont le vol. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elsbeth Tirel

{3}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth **M**

{+2} : Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature que vous contrôlez

{-2} : Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

{-5} : Détruisez tous les autres permanents excepté les terrains et les jetons.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elsbeth, chevalière errante

{2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth **M**

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

{+1} : Une créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

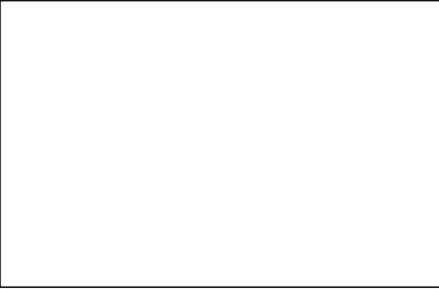
{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Les artefacts, les créatures, les enchantements et les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}



Éphémère

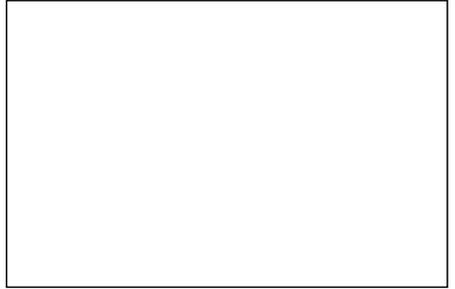
U

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

Préceptrice éclairée

{W}



Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condamnation

{W}



Éphémère

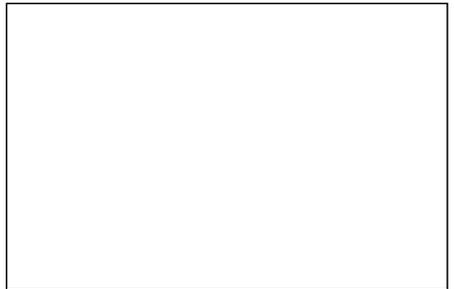
U

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

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

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

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

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

Contribution foncière

{W}

Enchantement

M

Au début de votre entretien, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main, puis mélanger.

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

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

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

