

Arbitre silencieux

{4}

Créature-artefact : construction

R

Pas plus d'une créature ne peut attaquer à chaque combat.  
Pas plus d'une créature ne peut bloquer à chaque combat.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Colère

{3}{R}

Créature : incarnation

U

Célérité

Tant que La Colère est dans votre cimetière et que vous contrôlez une montagne, les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune pyromancien

{1}{R}

Créature : humain et shaman

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manticore conquérante

{4}{R}{R}

Créature : manticore

R

Vol

Quand la Manticore conquérante arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oréades nées des forges
{2}{R}{R}

Créature-enchantement : nymphe
U

Constellation ? À chaque fois que les Oréades nées des forges ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les Oréades nées des forges infligent 1 blessure à n'importe quelle cible.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange faucheur de mort
{4}{W}{W}

Créature : ange
R

Vol

{W}{W} : La créature ciblée gagne l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscrite maître-dragon
{R}

Créature : humain et shaman
M

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins six terrains, créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbitre angélique
{5}{W}{W}

Créature : ange
R

Vol

Chaque adversaire qui a lancé un sort ce tour-ci ne peut pas attaquer avec des créatures.

Chaque adversaire qui a attaqué avec une créature ce tour-ci ne peut pas lancer de sorts.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carabin du front

{2}{W}

Créature : humain et clerc

R

Bataillon ? 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

Héliode, dieu du Soleil

{3}{W}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au blanc est inférieure à cinq, Héliode n'est pas une créature.

Les autres créatures que vous contrôlez ont la vigilance.

{2}{W}{W} : Créez un jeton de créature-enchantement 2/1 blanche Clerc.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étudiante de la guerre

{W}

Créature : humain et chevalier

R

Montée de niveau {W} {W} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-6> Initiative (3/3)

[Niveau 7+> Double initiative (4/4)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Valeur

{3}{W}

Créature : incarnation

P

Initiative

Tant que La Valeur est dans votre cimetière et que vous contrôlez une plaine, les créatures que vous contrôlez ont l'initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage poudrevent

{3}{W}

Créature : sangami et sorcier

R

Vol

À chaque fois que le Mage poudrevent attaque, exilez une autre créature ciblée. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin à la lame d'argent

{1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier

R

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)

Tant que le Paladin à la lame d'argent est associé à une autre créature, les deux créatures ont la double initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des vents

{3}{W}

Créature : esprit

R

Vol

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Séraphine de l'épée

{3}{W}

Créature : ange

R

Vol

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à la Séraphine de l'épée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan solaire
{4}{W}{W}

Créature : géant
M

Vigilance

À chaque fois que le Titan solaire arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

6/6

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

Basandra, séraphine de combat
{3}{R}{W}

Créature légendaire : ange
R

Vol

Les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts pendant le combat.

{R} : La créature ciblée attaque ce tour-ci si possible.

4/4

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

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

Mage des haies duergar

{2}{RW}

Créature : nain et shaman

U

Quand le Mage des haies duergar arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux montagnes, vous pouvez détruire un artefact ciblé.

Quand le Mage des haies duergar arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux plaines, vous pouvez détruire un enchantement ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueur de trompe chantonnier

{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

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

Tajic, lame de la Légion

{2}{R}{W}

Créature légendaire : humain et soldat

R

Indestructible

Bataillon ? 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

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

Man?uvre du diable

{X}{R}{R}

Rituel

R

La Man?uvre du diable inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Flashback {X}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évangélisation

{4}{W}

Rituel

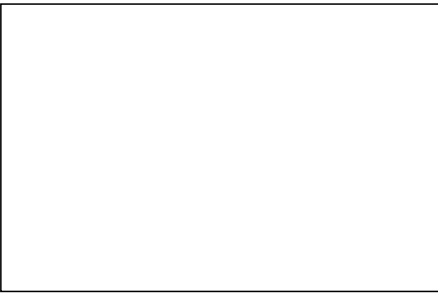
R

Rappel {2}{W}{W}

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée au choix d'un adversaire qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Fonderie sacrée



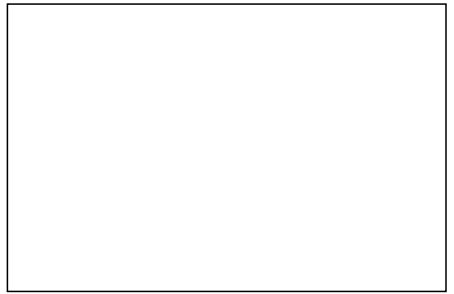
Terrain : montagne et plaine

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

### 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



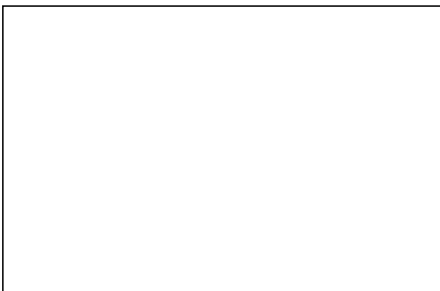
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



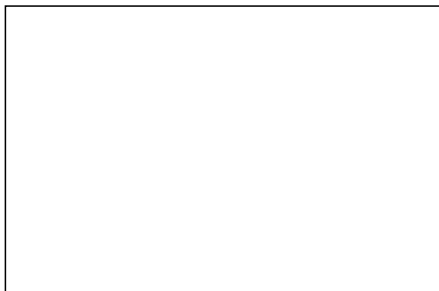
Terrain de base : montagne

**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



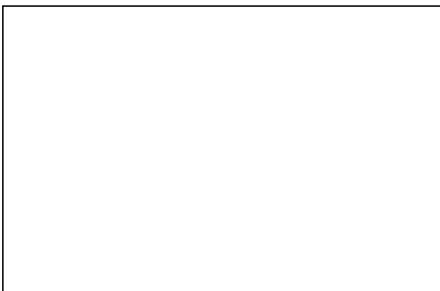
Terrain de base : montagne

**C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



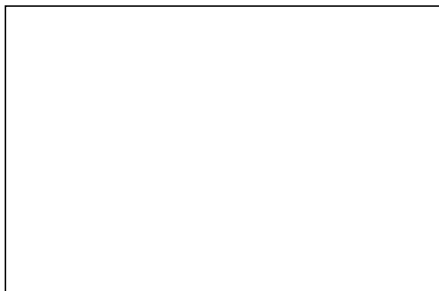
Terrain de base : montagne

**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



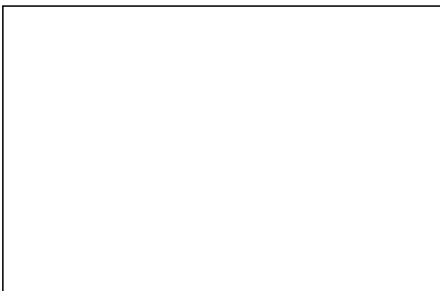
Terrain de base : montagne

**C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



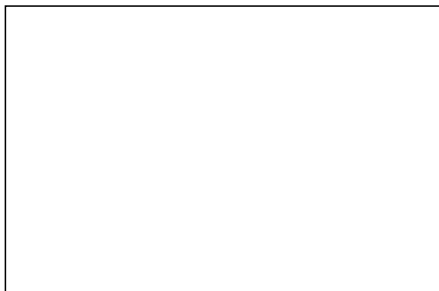
Terrain de base : montagne

**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



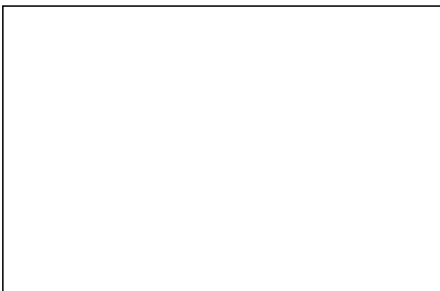
Terrain de base : montagne

**C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



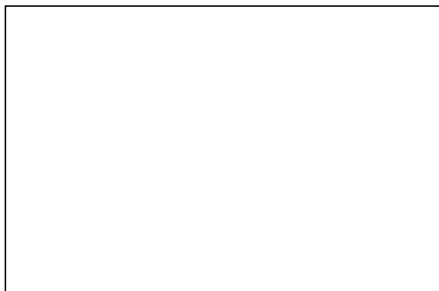
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

**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

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

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

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros



Terrain : porte  
Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

C

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



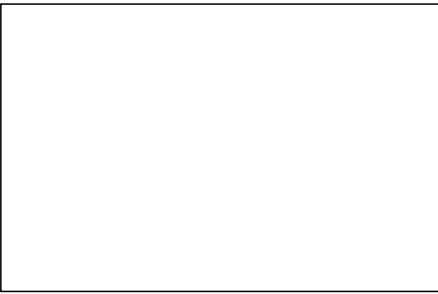
Terrain  
{T} : Ajoutez {C}.  
{2}{R}{W}, {T} : Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole du voyageur

{1}



Artefact

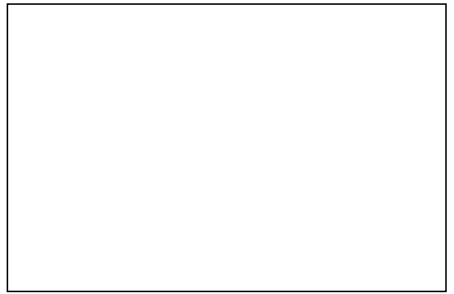
C

{2}, {T} : sacrifiez la Babiole du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chausse-trapes

{3}



Artefact

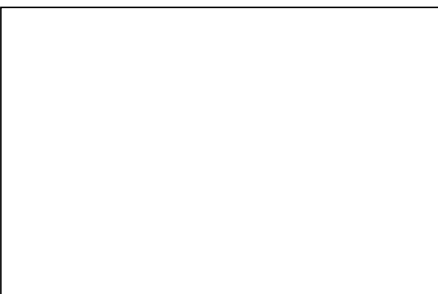
U

À chaque fois qu'une créature attaque, les Chausse-trapes lui infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerf-volant du voyageur

{2}



Artefact

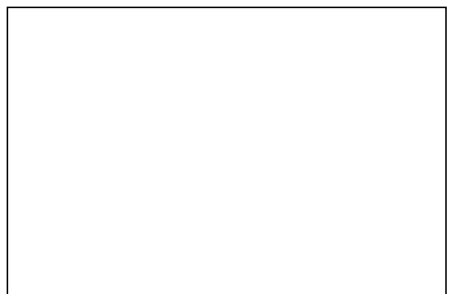
R

{3}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runeclé de Boros

{3}



Artefact

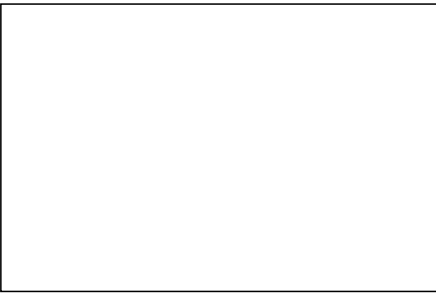
U

{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

Sceptre isochronique

{2}



Artefact

U

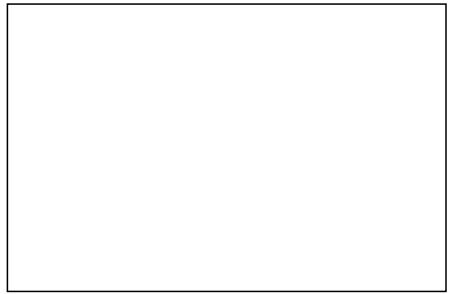
Empreinte ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annexe de Norn

{3}{WP}{WP}



Artefact

R

{W/P} peut être payé au choix avec {W} ou 2 points de vie.)

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie {W/P} pour chacune de ces créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère armillaire

{2}



Artefact

C

{2}, {T}, sacrifiez la Sphère armillaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

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

Chandra Nalaàr

{3}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra

M

{+1} : Chandra Nalaàr inflige 1 blessure à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé.

{-X} : Chandra Nalaàr inflige X blessures à une créature ciblée.

{-8} : Chandra Nalaàr inflige 10 blessures à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé et à chaque créature que ce joueur contrôle ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle.

6/

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

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

Choc

{R}

Éphémère

C

Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu punitif

{1}{R}

Éphémère

U

Le Feu punitif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. À chaque fois qu'un adversaire gagne des points de vie, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Feu punitif depuis votre cimetière dans votre main.

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

Foudre

{R}

Éphémère

R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

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

Rituel pyrélique

{1}{R}

Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}.

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

Berceuse de pollen

{1}{W}

Éphémère

U

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, les créatures que ce joueur contrôle ne se dégagent pas pendant sa prochaine étape de dégagement. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement

{1}{W}

Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échange au berceau

{2}{W}

Éphémère de clan : changeforme

U

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur crée un jeton de créature 1/1 incolore Changeforme avec le changelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Libération

{1}{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échardes d'ailes

{1}{W}{W}

Éphémère

U

Un joueur ciblé sacrifie une créature attaquante.  
Déluge

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présente d'Ajani

{W}

Éphémère

C

Obstination ? Ce sort coûte {2}{W} de plus à lancer pour chaque cible après la première.  
N'importe quel nombre de créatures ciblées gagnent chacune +1/+1 et acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne les détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rédemption des égarés

{1}{W}

Éphémère

U

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, renvoyez la Rédemption des égarés dans la main de son propriétaire. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silence

{W}

Éphémère

R

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Représailles

{1}{W}

Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée de force supérieure ou égale à 4. Elle ne peut pas être régénérée.

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.

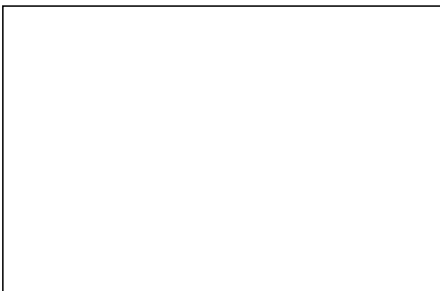
? Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair d'intimidation

{1}{R}{W}



Éphémère

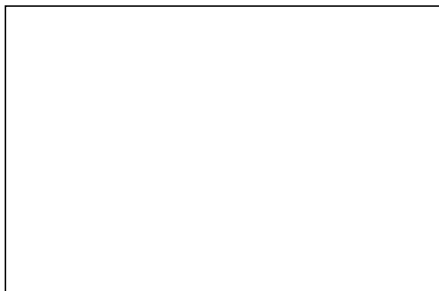
U

L'Éclair d'intimidation inflige 3 blessures à une créature ciblée. Les autres créatures ne peuvent pas attaquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de lumemines

{2}{W}{W}



Enchantement

R

À chaque fois qu'au moins une créature attaque, le Champ de lumemines inflige à chacune de ces créatures un nombre de blessures égal au nombre de créature attaquantes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autorité incontestable

{2}{W}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Quand l'Autorité incontestable arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

La créature enchantée a la protection contre les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de l'épuisement

{2}{W}{W}



Enchantement : aura et malédiction

U

Enchanter : joueur

Le joueur enchanté ne peut pas lancer plus d'un sort par tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marque d'asile

 $\{1\}\{W\}$ 

## Enchantment

## R

Prévenez toutes les blessures non-combat qui devraient être infligées aux créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de sécurité

 $\{4\}\{W\}$ 

Enchantment

U

Les créatures ne peuvent vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie {X} pour chacune de ces créatures, X étant le nombre d'enchantelements que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Prison fantomale

 $\{2\}\{W\}$ 

Enchantment

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Rassemblez la légion !

 $\{3\}\{R\}\{W\}$ 

Enchantment

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

