

Plume, l'affranchie

{R}{W}{W}

Créature légendaire : ange

R

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui cible une créature que vous contrôlez, exilez cette carte à la place de la mettre dans votre cimetière au moment où il se résout. Si vous faites ainsi, renvoyez-la dans votre main au début de la prochaine étape de fin.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artiste au four à tempête

{3}{R}

Créature : nain et shaman

U

L'Artiste au four à tempête gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez.

Sorcellerie ? À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton Trésor.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archère au brandon

{1}{R}

Créature : humain et archer

C

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature inflige 1 blessure à chaque adversaire.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin des rues

{2}{R}

Créature : gobelin et shaman

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature inflige 2 blessures à chaque adversaire.

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

Thermo-alchimiste

{1}{R}

Créature : humain et shaman

C

Défenseur

{T} : Le Thermo-alchimiste inflige 1 blessure à chaque adversaire.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, dégagez le Thermo-alchimiste.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangvapeur bouillonnant

{1}{R}

Créature : élémental

R

À chaque fois que vous lancez un sort rouge, si le Sangvapeur bouillonnant a moins de trois marqueurs +1/+1 sur lui, mettez un marqueur +1/+1 sur le Sangvapeur bouillonnant.

Retirez trois marqueurs +1/+1 du Sangvapeur bouillonnant : Ajoutez {R}{R}{R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaut stroboscopique

{R}

Rituel

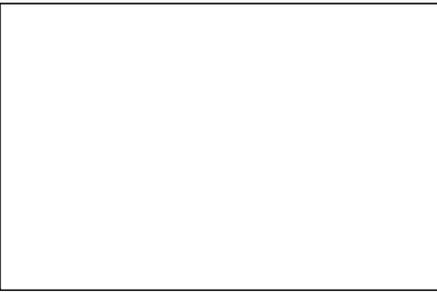
C

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

Colère ancestrale

{R}



Rituel

C

Une créature ciblée acquiert le piétinement et gagne $+X/+0$ jusqu'à la fin du tour, X étant 1 plus le nombre de cartes appelées Colère ancestrale dans votre cimetière. (Une créature avec le piétinement peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

Piochez une carte.

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

Embrassement de Chandra

{3}{R}{R}



Rituel

R

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessure égal à sa force à chaque autre créature et à chaque adversaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mitraille

{1}{R}



Rituel

C

La mitraille inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anéantir les puissants

{4}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures de force supérieure à la force d'une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Massacrer les forts

{1}{W}{W}

Rituel

U

Chaque joueur choisit n'importe quel nombre de créatures avec une force totale inférieure ou égale à 4 qu'il contrôle, puis sacrifie toutes les autres créatures qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrogance tragique

{3}{W}{W}

Rituel

R

Pour chaque joueur, vous choisissez parmi les permanents que ce joueur contrôle un artefact, une créature, un enchantement et un planeswalker. Puis chaque joueur sacrifie tous les autres permanents non-terrain qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canyon séché par le soleil

Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {R} ou {W}.
{1}, {T}, sacrifiez le Canyon séché par le soleil : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle des barbares



Terrain

U

{T} : Ajoutez {R}. Le Cercle des barbares vous inflige 1 blessure.

Seuil ? {R}, {T}, sacrifiez le Cercle des barbares : Il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. N'activez que s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

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

Champ de ruine



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Champ de ruine : Détruisez un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Chaque joueur cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille, puis mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimes aiguilles



Terrain

R

Les Cimes aiguilles arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

{2}{R}{W} : Les Cimes aiguilles deviennent une créature 2/1 rouge et blanche Élémental avec la double initiative jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eiganjo, siège de l'Empire



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {W}.
Transfert ? {2}{W}, défaussez-vous d'Eiganjo, siège de l'Empire : Il inflige 4 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dalles de Trokair



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {W}.
Quand les Dalles de Trokair sont mises dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esplanade des héros



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort légendaire.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix parmi les couleurs des permanents légendaires que vous contrôlez.
{3}, {T}, exiliez l'Esplanade des héros : une créature légendaire ciblée acquiert la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau du Commandement



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Flambeau du Commandement : Mettez votre commandant dans votre main depuis la zone de commandement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

Grève inondée



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

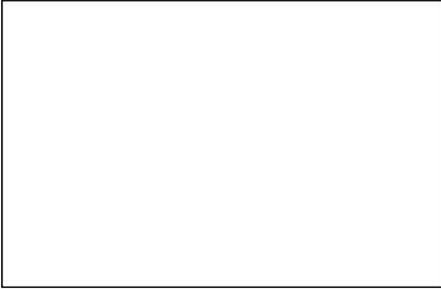


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage merveilleux



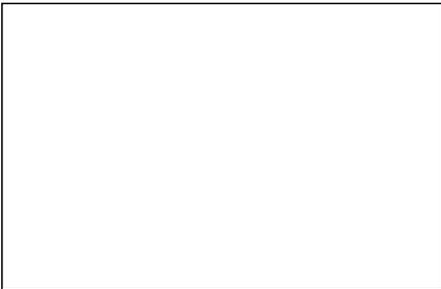
Terrain

R

{T}, sacrifiez le Passage merveilleux : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagez ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Bordepic



Terrain

R

{T} : Ajoutez {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

Plaines marécageuses



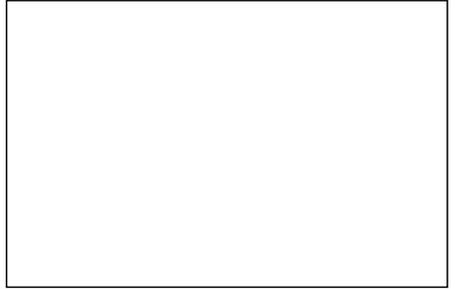
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie rocailleuse



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{RW}, {T} : Ajoutez {R}{R}, {R}{W} ou {W}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plateau



Terrain : montagne et plaine

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sokenzan, le Creuset de la défiance



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {R}.
Transfert ? {3}{R}, défaussez-vous du Sokenzan, le Creuset de la défiance : Créez deux jetons de créature 1/1 incolore Esprit. Ils acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour. Cette capacité coûte (1) de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



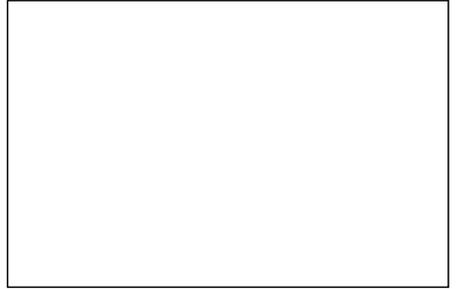
Terrain

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

Vue prismatique



Terrain

R

{T}, pay 1 point de vie, sacrifiez la Vue prismatique : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire



Terrain

U

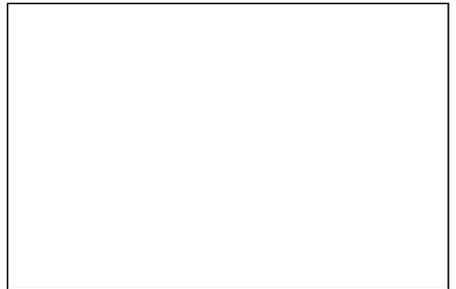
Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

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

Bottes de piedagile

{2}



Artefact : équipement

U

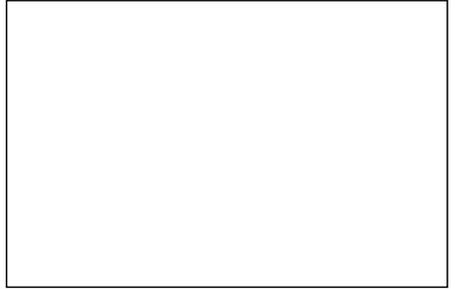
La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et (T) dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)

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

Cachet de Boros

{2}



Artefact

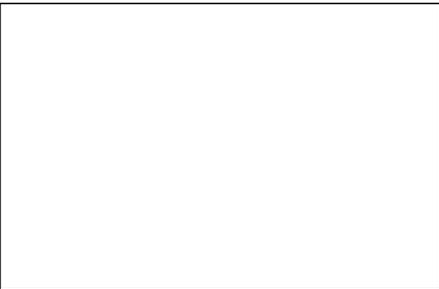
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}



Artefact

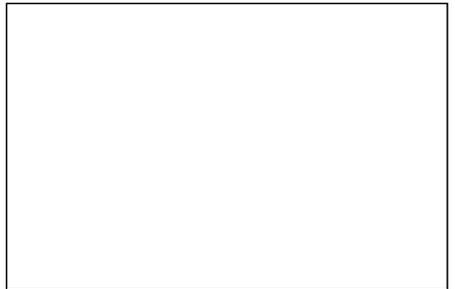
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

C?ur de froidacier

{2}



Artefact neigeux

U

Le C?ur de froidacier arrive sur le champ de bataille engagé.

Au moment où le C?ur de froidacier arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

(T) : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant du marbre

{2}

Artefact

C

Le Diamant du marbre arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {W}.

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

Épée de l'animiste

{2}

Artefact légendaire : équipement

R

La créature équipée gagne +1/+1.

À chaque fois que la créature équipée attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de conviction

{2}

Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}. Le Talisman de conviction vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urne de pensée

{2}



Artefact

U

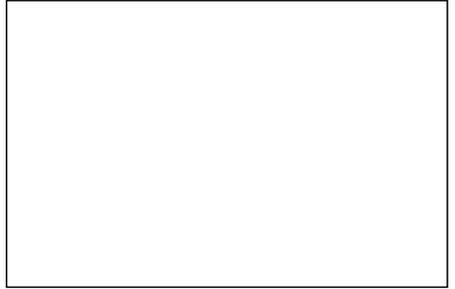
Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Construit pour détruire

{R}



Éphémère

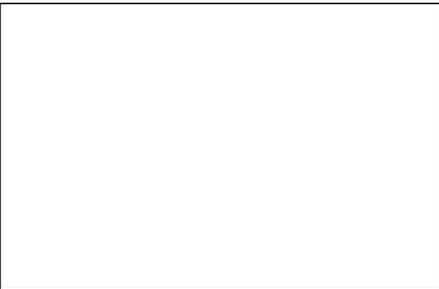
C

Une créature attaquante ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. Si c'est une créature-artefact, elle acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Asticoter

{1}{R}



Éphémère

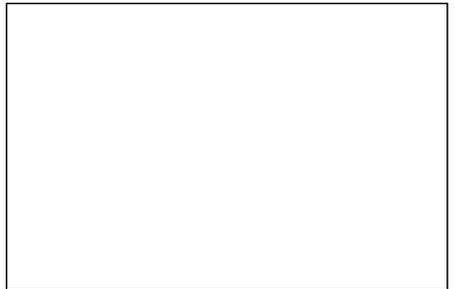
C

Une créature ciblée gagne +4/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Course de Samut

{R}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+1 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchainement de fureur

{1}{R}

Éphémère

U

Doublez la force de la créature ciblée jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux pourpres

{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée devient rouge et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion chaotique

{2}{R}

Éphémère

R

Le propriétaire d'un permanent ciblé le mélange à sa bibliothèque et révèle ensuite la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de permanent, il la met sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force brute

{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de titan

{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+1 jusqu'à la fin du tour.
Regard 1.

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

Hâte

{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée acquiert la célérité jusqu'à la fin du
tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hostilité empruntée

{R}



Éphémère

C

Intensification {3} (Payez ce coût pour chaque mode choisi après le premier.)

Choisissez l'un ou les deux ?

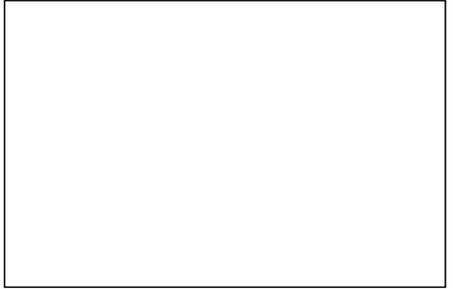
? Une créature ciblée gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage balduviane

{X}{R}



Éphémère

U

Une créature attaquante ciblée gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panique

{R}



Éphémère

C

Ne lancez ce sort que pendant le combat avant que les bloqueurs ne soient déclarés.

Une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage téméraire

{R}



Éphémère

U

La Rage téméraire inflige 4 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas et 2 blessures à une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résonance de l'impact

{1}{R}

Éphémère

R

La Résonance de l'impact inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de créatures ciblées, X étant le nombre le plus élevé de blessures infligées par une source à un permanent ou à un joueur ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la grâce des dieux

{W}

Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.
Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauagerie revigorée

{1}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?
? Une créature ciblée gagne +4/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.
? Deux créatures ciblées gagnent +2/+0 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abri

{1}{W}

Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ardeur des mortels

{W}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour. (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédition de l'apôtre

{1}{WP}

Éphémère

C

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

Un artefact ciblé ou une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre les artefacts ou contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bandage

{W}

Éphémère

C

Prévenez la prochaine 1 blessure qui devrait être infligée à n'importe quelle cible ce tour-ci.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier de la Foi

{W}

Éphémère

U

Le permanent ciblé que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Heure fatidique ? Si vous avez 5 points de vie ou moins, à la place, vous et chaque permanent que vous contrôlez acquérez la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadeau généreux

{2}{W}

Éphémère

U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Consécration

{W}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de l'aube

{1}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

? Régénérez une créature ciblée.

? Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux nivéens

{W}

Éphémère

C

Une créature ciblée devient blanche jusqu'à la fin du tour.

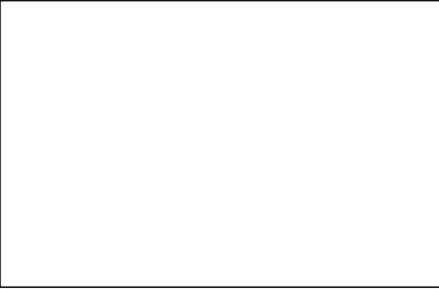
Engagez cette créature.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe provocatrice

{W}



Éphémère

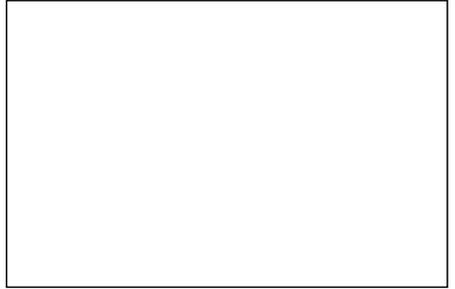
C

Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérison

{W}



Éphémère

C

Prévenez la prochaine 1 blessure qui devrait être infligée à n'importe quelle cible ce tour-ci.
Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de Loran

{W}



Éphémère

C

Une cible, artefact ou créature, acquiert la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haut fait de résistance

{1}{W}



Éphémère

C

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Elle acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Long retour au foyer

{1}{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence 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

Posture valeureuse

{1}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?
? Une créature ciblée acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)
? Détruisez une créature ciblée d'endurance supérieure ou égale à 4.

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

Sans une égratignure

{W}

Éphémère

U

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-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

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

Volonté inflexible

{1}{W}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

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

