Ancienne idole de pierre {10}

Créature-artefact : golem R

Flash
Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature attaquante.
Piétinement
Quand l'Ancienne idole de pierre meurt, créez un jeton de créature-artefact 6/12 incolore Construction avec le piétinement.

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre solennel {4}

Créature-artefact : golem R

Quand le Simulacre solennel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.
Quand le Simulacre solennel meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer d'acier {6}

Créature-artefact : dragon R

Vol
{2} : L'Escouflenfer d'acier gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
{X} : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana de X dont le contrôleur a subi des blessures de combat par l'Escouflenfer d'acier ce tour-ci. N'activez qu'une seule fois par tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre vengeur {2}{R}{R}

Créature : esprit et dragon R

Vol
À chaque fois que l'Ancêtre vengeur arrive sur le champ de bataille ou attaque, incitez une créature ciblée. (Jusqu'à votre prochain tour, cette créature attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)
À chaque fois qu'une créature incitée attaque, elle inflige 1 blessure à son contrôleur.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Belliciste des frontières {3}{R}

Créature : humain et guerrier U

À chaque fois qu'au moins une créature attaque un de vos adversaires ou un planeswalker qu'il contrôle, ces créatures acquièrent la menace jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Etali, Tempête primordiale {4}{R}{R}

Créature légendaire : ancêtre et dinosaure R

À chaque fois qu'Etali, Tempête primordiale attaque, exilez la carte du dessus de la bibliothèque de chaque joueur, puis vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts parmi ces cartes sans payer leur coût de mana.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévoreur de ravages {5}{R}{R}

Créature : élémental R

Vol
Quand le Dévoreur de ravages arrive sur le champ de bataille, pour chaque adversaire, incitez jusqu'à une créature ciblée que cet adversaire contrôle. Mettez X marqueurs +1/+1 sur le Dévoreur de ravages, X étant la force totale des créatures incitées de cette manière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourmi agitatrice {2}{R}

Créature : insecte R

Au début de votre étape de fin, chaque joueur peut mettre deux marqueurs +1/+1 sur une créature qu'il contrôle. Incitez chaque créature sur laquelle des marqueurs ont été mis de cette manière. (Jusqu'à votre prochain tour, ces créatures attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kazuul, Tyran des Falaises {3}{R}{R}

Créature légendaire : ogre et guerrier U

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle attaque, si vous êtes le joueur défenseur, créez un jeton de créature 3/3 rouge Ogre à moins que le contrôleur de cette créature ne paie {3}.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Duo perfide {4}{R}{R}

Créature : diable M

Initiative
Si une source devrait infliger des blessures à un adversaire, elle inflige le double de ces blessures à ce joueur à la place.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taquineur effronté {4}{R}

Créature : gobelin R

Indestructible
À chaque fois que le Taquineur effronté subit des blessures, il inflige autant de blessures à l'adversaire ciblé.

{2}{R}, {T} : Le Taquineur effronté se bat contre une autre créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange des ruines {5}{W}{W}

Créature-artefact : ange U

Vol
Quand l'Ange des ruines arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à deux cibles, artefacts et/ou enchantements.
Recyclage de plaine {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avoquiste d'Orzhov {2}{W}

Créature : humain et conseiller U

Au début de votre entretien, chaque joueur peut mettre deux marqueurs +1/+1 sur une créature qu'il contrôle. Si un joueur fait ainsi, les créatures que ce joueur contrôlent ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez jusqu'à votre prochain tour.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyère dévouée {3}{W}

Créature : humain et soldat R

Flash
Quand l'Écuyère dévouée arrive sur le champ de bataille, prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées ce tour-ci.
À chaque fois que des blessures qui devaient vous être infligées sont prévenues, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur l'Écuyère dévouée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Darien, roi du Kjeldor {4}{W}{W}

Créature légendaire : humain et soldat R

À chaque fois que vous subissez des blessures, vous pouvez créer autant de jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escorte fantasmagorique {3}{W}

Créature : humain et détective R

Flash
Quand l'Escorte fantasmagorique meurt, si ce n'est pas un esprit, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec quatre marqueurs « charge » sur elle. C'est un esprit et détective. (Ce n'est plus un humain.)
{1}{W}, {T}, retirez un marqueur « charge » de l'Escorte fantasmagorique : Détruisez une créature ciblée qui vous a infligé des blessures ce tour-ci.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de l'Accord {3}{W}

Créature : humain et soldat R

Au début de l'étape de fin de chaque adversaire, si ce joueur contrôle plus de créatures que vous, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.
Au début de l'étape de fin de chaque adversaire, si ce joueur contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loran de la Troisième Voie {2}{W}

Créature légendaire : humain et artificier R

Vigilance
Quand Loran de la Troisième Voie arrive sur le champ de bataille, détruisez jusqu'à une cible, artefact ou enchantement.
{T} : Vous et un adversaire ciblé piochez chacun une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léonine en chasse {2}{W}

Créature : chat et archer R

Quand la Léonine en chasse arrive sur le champ de bataille, choisissez secrètement un adversaire.
Révélez le joueur choisi : Exilez une créature ciblée qui vous attaque si elle est contrôlée par le joueur choisi.
N'activez qu'une seule fois.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'augures {1}{W}

Créature : mur U

Défenseur
Quand le Mur d'augures arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Anya, ange impitoyable {3}{R}{W}

Créature légendaire : ange M

Vol
Anya, ange impitoyable gagne +3/+3 pour chaque adversaire dont le total de points de vie est inférieur à la moitié de total de points de vie de départ.
Tant que le total de points de vie d'un adversaire est inférieur à la moitié de son total de points de vie de départ, Anya à l'indestructible.

4/4

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

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

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

Affrontement spectaculaire {1}{R}

Rituel R

Mettez un marqueur « double initiative » sur une créature ciblée, puis incitez chaque créature qui a reçu un marqueur « double initiative » de cette manière. (Jusqu'à votre prochain tour, ces créatures attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible.) Surcharge {4}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « ciblé(e) » par « chaque » dans son texte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plume, arbitre radieuse {R}{W}{W}

Créature légendaire : ange M

Vol, lien de vie
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature qui cible uniquement Plume, arbitre radieuse, vous pouvez choisir n'importe quel nombre d'autres créatures que ce sort pourrait cibler et payer {2} pour chacune de ces créatures. Si vous faites ainsi, pour chacune de ces créatures, copiez ce sort. La copie cible cette créature. (Les copies de sorts de permanent deviennent des jetons.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouleversement des convenances {2}{R}{R}

Rituel R

Incitez toutes les créatures que vous ne contrôlez pas. (Jusqu'à votre prochain tour, ces créatures attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dilemme du prisonnier {3}{R}{R}

Rituel R

Chaque adversaire choisit secrètement silence ou mouchardage, puis les choix sont révélés. Si chaque adversaire a choisi silence, le Dilemme du prisonnier inflige 4 blessures à chacun d'eux. Si chaque adversaire a choisi mouchardage, le Dilemme du prisonnier inflige 8 blessures à chacun d'eux. Sinon, le Dilemme du prisonnier inflige 12 blessures à chaque adversaire qui a choisi silence.
Flashback {5}{R}{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promesse de fidélité {4}{W}

Rituel R

Chaque joueur met un marqueur « serment » sur une créature qu'il contrôle et sacrifie le reste. Aucune de ces créatures ne peut vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez tant qu'elle a un marqueur « serment » sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de la foule {2}{R}{R}

Rituel R

<i>Conseil secret</i> ? Chaque joueur vote secrètement pour un autre joueur, puis ces votes sont révélés. Pour chaque vote qu'un adversaire a reçu, le Verdict de la foule inflige 2 blessures à ce joueur et à chaque créature que ce joueur contrôle. Pour chaque vote que vous avez reçu, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réappropriation de Sevinne {2}{W}

Rituel R

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3, depuis votre cimetière. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, vous pouvez copier ce sort et choisir une nouvelle cible pour la copie.
Flashback {4}{W} (Vous pouvez lancer cette carte de votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents de Rajh {3}{W}{W}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures qui ne sont pas enchantées. Elles ne peuvent pas être régénérées.

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

Salle de guerre

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{3}, {T}, payez un nombre de points de vie égal au nombre de couleurs dans l'identité couleur de votre commandants : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Ardenval

Terrain R

Meduseld, château d'or d'Edoras arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine.

{T} : Ajoutez {W}.
{2}{W}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Labyrinthe de Skophos

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T} : Retirez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée du combat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacis calmerage

Terrain R

Au moment où le Lacis calmerage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de montagne ou de plaine de votre main. Si vous ne le faites pas, le Lacis calmerage arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes cendreuses

Terrain C

{T} : Ajoutez {C}.
Recyclage de terrain de base {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : 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

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire

Terrain U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

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

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

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

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

Le Temple du triomphe arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple du triomphe arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrains des charognards

Terrain : désert R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T}, sacrifiez un désert : Exilez tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Trône de la Cité Haute

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T}, sacrifiez le Trône de la Cité Haute : Vous devenez le monarque.

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

Tunnel d'accès

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{3}, {T} : Une créature ciblée de force inférieure ou égale à 3 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tunnel d'évasion

Terrain C

{T}, sacrifiez le Tunnel d'évasion : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.
{T}, sacrifiez le Tunnel d'évasion : Une créature ciblée de force inférieure ou égale à 2 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

Artefact U

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grimoire des légendes {2}

Artefact R

Le Grimoire des légendes arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « page » sur lui.
À chaque fois que votre commandant arrive sur le champ de bataille ou attaque, mettez un marqueur « page » sur le Grimoire des légendes.
{1}, {T}, retirez un marqueur « page » du Grimoire des légendes : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Note de rançon {1}

Artefact : indice R

Quand la Note de rançon arrive sur le champ de bataille, surveillez 1.
{2}, sacrifiez la Note de rançon : Choisissez l'un ?
? Voilez la carte du dessus de votre bibliothèque.
? Incitez une créature ciblée.
? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame assoiffée de sang {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +2+0 et est incitée. (Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un autre joueur que vous si possible.)
{1} : Attachez la Lame assoiffée de sang à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont {2}

Artefact U

{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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit {2}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urne de pensée {2}

Artefact C

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

{T} : Ajoutez {C}.

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

Elspeth, 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obligation perpétuelle {1}{W}

Éphémère R

Renvoyez sur le champ de bataille, sous son contrôle, une carte de créature ciblée depuis le cimetière d'un adversaire avec un marqueur « devoir » sur elle. Tant que cette créature a un marqueur « devoir » sur elle, elle est incitée, elle ne peut pas vous attaquer ou attaquer un permanent que vous contrôlez et ne peut pas bloquer les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sort bien mérité {3}{W}

Éphémère R

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à vous et aux planeswalkers que vous contrôlez par des sources que vous ne contrôlez pas. Si les blessures d'une source créature sont prévenues de cette manière, le Sort bien mérité inflige autant de blessures à cette créature. Si les blessures d'une source non-créature sont prévenues de cette manière, le Sort bien mérité inflige autant de blessures au contrôleur de cette source.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacrifice de Gideon {W}

Éphémère C

Choisissez une créature ou un planeswalker que vous contrôlez. Toutes les blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à vous et aux permanents que vous contrôlez sont infligées au permanent choisi à la place (s'il est encore sur le champ de bataille).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mordre à l'hameçon {2}{R}{W}

Éphémère R

Ne lancez ce sort que pendant le tour d'un adversaire et que pendant le combat.
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à vous et aux planeswalkers que vous contrôlez ce tour-ci. Dégagez toutes les créatures attaquantes et incitez-les. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paume déflectrice {R}{W}

Éphémère R

La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures. Si des blessures sont prévenues de cette manière, la Paume déflectrice inflige autant de blessures au contrôleur de cette source.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction d'opulence {R}

Enchantement : aura et malédiction U

Enchanter : joueur
À chaque fois que le joueur enchanté est attaqué, créez un jeton Or. Chaque adversaire attaquant ce joueur fait de même. (Un jeton Or. est un artefact avec « Sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impetus brillant {2}{R}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 et est incitée. (Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)
À chaque fois que la créature enchantée attaque, vous créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de l'orage en furie {3}{R}{R}

Enchantement U

Les créatures nommées Furie d'éclairs ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer les planeswalkers que vous contrôlez.
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur crée un jeton de créature 5/1 rouge Élémental appelé Furie d'éclairs. Il a le piétinement, la célérité et « Au début de l'étape de fin, sacrifiez cette créature. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talonnage {1}{R}

Enchantement R

Quand le Talonnage arrive sur le champ de bataille, suspectez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Tant que le Talonnage reste sur le champ de bataille, cette créature est aussi incitée.
Au début du combat pendant votre tour, si au moins deux joueurs ont perdu la partie, acquérez le contrôle de toutes les créatures incitées et/ou suspectées jusqu'à la fin du tour. Dégagez-les. Elles acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arc de rédemption {2}{W}

Enchantement : aura R

Enchanter : créature
La créature enchantée a l'indestructible et est incitée. (Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)
{1}{W} : Exilez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

V?u de foudre {2}{R}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2, a l'initiative et elle ne peut pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet spirituel {W}

Enchantement U

{W}, sacrifiez le Collet spirituel : Exilez une créature ciblée qui vous attaque ou qui attaque un planeswalker que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héritage de duelliste {2}{W}

Enchantement R

À chaque fois qu'un moins une créature attaque, vous pouvez faire qu'une créature attaquante ciblée acquière la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Les problèmes viennent par deux {2}{W}{W}

Enchantement R

Si un adversaire devait commencer un tour supplémentaire, ce joueur passe ce tour à la place.
À chaque fois qu'un adversaire vous attaque avec au moins deux créatures, qu'il pioche sa deuxième carte à chaque tour ou qu'il lance son deuxième sort à chaque tour, vous piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impetus martial {2}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et est incitée. (Elle attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)
À chaque fois que la créature enchantée attaque, chaque autre créature qui attaque un de vos adversaires gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Part du contrebandier {2}{W}

Enchantement R

Au début de chaque étape de fin, piochez une carte pour chaque adversaire qui a pioché au moins deux cartes ce tour-ci, puis créez un jeton Trésor pour chaque adversaire qui a fait arriver sur le champ de bataille, sous son contrôle, au moins deux terrains ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale {2}{W}

Enchantement 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

V?u de devoir {2}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2, a la vigilance et elle ne peut pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau de nettoiement {1}{W}

Enchantement U

Sacrifiez le Sceau de nettoiement : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nelly Borca, accusatrice impulsive {2}{R}{W}

Créature légendaire : humain et détective M

Vigilance
À chaque fois que Nelly Borca, accusatrice impulsive attaque, suspectez une créature ciblée. Puis incitez toutes les créatures suspectées. (Une créature suspectée a la menace et ne peut pas bloquer.)
À chaque fois qu'au moins une créature qu'un adversaire contrôle inflige des blessures de combat à au moins un de vos adversaires, vous et le contrôleur de ces créatures piochez chacun une carte.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast