

Escoufflenter d'acier

{6}



Créature-artefact : dragon

R

Vol

{2} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

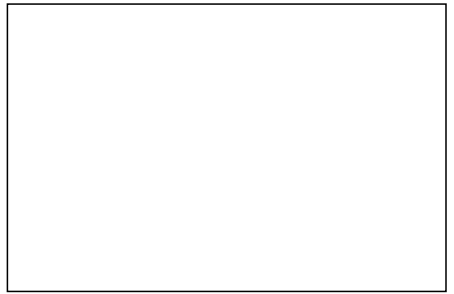
{X} : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana de X dont le contrôleur a subi des blessures de combat par cette créature ce tour-ci. N'activez qu'une seule fois par tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre solennel

{4}



Créature-artefact : golem

R

Quand cette créature 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 cette créature meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine guivrétreinte

{6}



Créature-artefact : phyrexian et guivre

M

Contact mortel, lien de vie

Quand la Machine guivrétreinte meurt, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le contact mortel et un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le lien de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth piétonnerre

{4}{G}{G}



Créature : bête

R

Piétinement

Lieutenant ? Tant que vous contrôlez votre commandant, le Baloth piétonnerre gagne +2/+2 et les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont le piétinement.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloths déchainés

{4}{G}{G}

Créature : bête

R

Piétinement

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, créez un jeton de créature 4/4 verte Bête.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre argothienne

{3}{G}

Créature : guivre

R

Piétinement

Quand la Guivre Argothienne arrive sur le champ de bataille, n'importe quel joueur peut sacrifier un terrain. Si un joueur fait ainsi, mettez la Guivre Argothienne au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coursière de Kruphix

{1}{G}{G}

Créature-enchantement : centaure

R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Vous pouvez jouer les terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.

<Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre de la pénombre

{5}{G}{G}

Créature : guivre

R

Piétinement

Quand la Guivre de la pénombre meurt, créez un jeton de créature 6/6 noire Guivre avec le piétinement.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre omnivore

{4}{G}{G}

Créature : hydre

M

À chaque fois que l'Hydre omnivore inflige des blessures de combat à un adversaire, elle inflige autant de blessures à chaque autre adversaire.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de racines

{1}{G}

Créature : plante et mur

C

Défenseur

Mettez un marqueur -0/-1 sur le Mur de racines : Ajoutez {G}. N'activez cette capacité qu'une seule fois par tour.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'amadou

{G}

Créature : plante et mur

C

Défenseur

Sacrifiez le Mur d'amadou : Ajoutez {R}{R}. {R}, sacrifiez le Mur d'amadou : Il inflige 2 blessures à une créature ciblée qu'il bloque.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis

{G}

Créature : oiseau

R

Vol

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Polukranos, dévoreur de mondes

{2}{G}{G}

Créature légendaire : hydre

M

{X}{X}{G} : Monstruosité X.

Quand Polukranos, dévoreur de mondes devient monstrueux, il inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de créatures ciblées que vos adversaires contrôlent. Chacune de ces créatures inflige à Polukranos un nombre de blessures égal à sa force.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylvin de Brisengraine

{2}{G}{G}{G}

Créature : sylvin

R

Piétinement

Quand le Sylvin de Brisengraine meurt, renvoyez-le dans la main de son propriétaire.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Primus chutebois

{5}{G}{G}{G}

Créature : sylvin et shaman

R

Piétinement

Quand le Primus chutebois arrive sur le champ de bataille, détruisez un permanent non-créature ciblé.

Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bûcheron orque

{R}

Créature : orque

C

{T}, sacrifiez une forêt : Ajoutez trois manas de n'importe quelle combinaison de {R} et/ou {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon à la salve de flammes

{4}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois que le Dragon à la salve de flammes attaque, vous pouvez payer {X}{R}. Si vous faites ainsi, le Dragon à la salve de flammes inflige X blessures à n'importe quelle cible.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escoufflenfer du Bogardân

{6}{R}{R}

Créature : dragon

M

Flash

Vol

Quand l'Escoufflenfer du Bogardân arrive sur le champ de bataille, il inflige 5 blessures réparties comme vous le voulez entre n'importe quel nombre de cibles.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon fulgurant

{2}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

Écho {2}{R}{R}

{R}: Le Dragon fulgurant gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier du tyran

{5}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol, célérité

Lieutenant ? Tant que vous contrôlez votre commandant, le Familier du tyran gagne +2/+2 et a « À chaque fois que le Familier du tyran attaque, il inflige 7 blessures à une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle. »

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau du trône

{4}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

Détrônement (À chaque fois que cette créature attaque le joueur qui a le total de points de vie le plus élevé ou qui partage le total de points de vie le plus élevé, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

À chaque fois que le Fléau du trône attaque pour la première fois à chaque tour, s'il attaque le joueur qui a le total de points de vie le plus élevé ou qui partage le total de points de vie le plus élevé, dégagez toutes les créatures attaquantes. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre en fusion

{1}{R}

Créature : hydre

R

{1}{R}{R} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre en fusion.

{T}, retirez tous les marqueurs +1/+1 de l'Hydre en fusion : Elle inflige un nombre de blessures à n'importe quelle cible égal au nombre de marqueurs +1/+1 retiré de cette manière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorille beringeï

{R}

Créature : grand singe

U

Le Gorille beringeï gagne +1/+2 tant que vous contrôlez une forêt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru languefeu

{3}{R}

Créature : kavru

U

Quand le Kavru languefeu arrive sur le champ de bataille, il inflige 4 blessures à la créature ciblée.

4/2

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

Skizzik

{3}{R}

Créature : élémental

U

Kick {R}

Piétinement, célérité

Au début de l'étape de fin, si le Skizzik n'a pas été kické, sacrifiez-le.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phénix des nuées cendreuse

{2}{R}{R}

Créature : phénix

M

Vol

Quand le Phénix des nuées cendreuse meurt, renvoyez-le sur le champ de bataille face cachée.

Mue {4}{R}{R} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)

Quand le Phénix des nuées cendreuse est retourné face visible, il inflige 2 blessures à chaque joueur.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan de la fournaise

{4}{R}{R}

Créature : géant

R

{R} : Le Titan de la fournaise gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que le Titan de la fournaise arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, il inflige 3 blessures réparties comme vous le désirez entre une, deux ou trois cibles.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tuktuk l'Explorateur

{2}{R}

Créature légendaire : goblin

R

Célérité

Quand Tuktuk l'Explorateur meurt, créez Tuktuk le Réparé, un jeton de créature-artefact légendaire 5/5 incolore Gobelin et Golem.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Deus de la Calamité

{RG}{RG}{RG}{RG}{RG}

Créature : esprit et avatar

R

Piétinement

À chaque fois que le Deus de la Calamité inflige au moins 6 blessures à un adversaire, détruisez un terrain ciblé que ce joueur contrôle.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Wumpus shivân

{3}{R}

Créature : bête

R

Piétinement

Quand le Wumpus shivân arrive sur le champ de bataille, n'importe quel joueur peut sacrifier un terrain. Si un joueur fait ainsi, mettez le Wumpus shivân au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide de Zhur-Taa

{R}{G}

Créature : humain et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

À chaque fois que vous engagez le Druide de Zhur-Taa pour du mana, il inflige 1 blessure à chaque adversaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire de Brûle-Arbre

{RG}{RG}

Créature : humain et shaman

C

Quand l'Émissaire de Brûle-Arbre arrive sur le champ de bataille, ajoutez {R}{G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Radha, héritière de Keld

{R}{G}

Créature légendaire : elfe et guerrier

R

À chaque fois que Radha, héritière de Keld attaque, vous pouvez ajouter {R}{R}.

{T} : Ajoutez {G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstruosité à l'attaque-éclair

{3}{R}{G}

Créature : monstruosité

R

Piétinement, célérité

Au début de l'étape de fin, le propriétaire de la Monstruosité à l'attaque-éclair la mélange dans sa bibliothèque.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruric Thar, l'insoumis

{4}{R}{G}

Créature légendaire : ogre et guerrier

R

Vigilance, portée

Ruric Thar, l'insoumis attaque à chaque combat si possible.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort non-créature, Ruric Thar inflige 6 blessures à ce joueur.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Xénagos, dieu de la Débauche

{3}{R}{G}

Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au rouge et au vert est inférieure à sept, Xénagos n'est pas une créature.

Au début du combat pendant votre tour, une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert la célérité et gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force de cette créature.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrasement de ronces

{2}{G}{G}

Rituel

U

Détruisez un permanent non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moisissure rampante

{2}{G}{G}

Rituel

U

Détruisez un artefact ciblé, un enchantement ciblé ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama

{2}{G}

Rituel : arcane

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tornade du désert

{4}{G}{G}

Rituel

U

Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama

{2}{G}

Rituel : arcane

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voir ce qui n'est pas écrit

{4}{G}{G}

Rituel

M

Révéléz les huit cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi elles. Mettez le reste dans votre cimetière.

Férocité ? Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, vous pouvez mettre sur le champ de bataille deux cartes de créature au lieu d'une.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil

{X}{G}

Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décès soudain

{X}{R}

Rituel

R

Choisissez une couleur. Le Décès soudain inflige X blessures à chaque créature de la couleur choisie.

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

Pillage

{1}{R}{R}

Rituel

U

Détruisez un artefact ciblé ou un terrain ciblé. Il ne peut pas être régénéré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Tremblement de terre agressif

{X}{R}

Rituel

R

Le Tremblement de terre agressif inflige X blessures à chaque créature sans l'équitation et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tornade sauvage

{X}{R}{G}

Rituel

U

La Tornade sauvage inflige X blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décimation

{2}{R}{G}

Rituel

R

Détruisez un artefact ciblé, une créature ciblée, un enchantement ciblé et un terrain ciblé. (Vous ne pouvez pas lancer ce sort à moins que vous n'ayez des choix légaux pour toutes ses cibles.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trou dans la coque

{R}{G}

Rituel

U

Choisissez l'un ?

? Détruisez un artefact ciblé.

? Détruisez un enchantement ciblé.

? Détruisez un artefact ciblé et un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



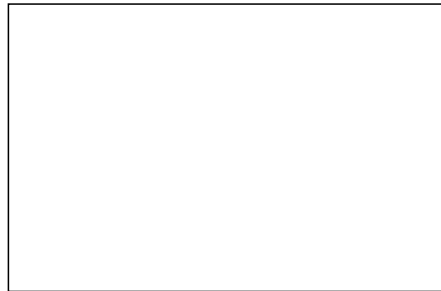
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



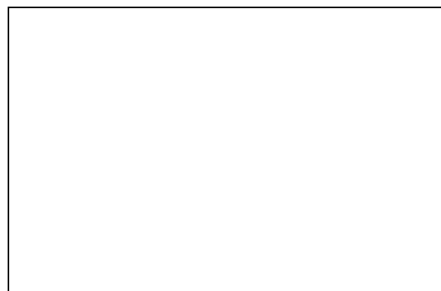
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garenne au Loup de Kessig



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{X}{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +X/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt de Karpluse



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;";amp;gt;C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;
<img width=&amp;quot;65&amp;quot;
align=&amp;quot;center&amp;quot;
src=&amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&amp;
amp;quot;&amp;gt;&amp;gt;&amp;</center&a

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de fangemousse



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.)

Le Pont de fangemousse arrive sur le champ de bataille engagé.

$\{T\}$: Ajoutez $\{G\}$.

{G}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 10.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des mandrins



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

Porte de la guilde de Gruul



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.

$\{T\}$: Ajoutez $\{R\}$ ou $\{G\}$.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ravin enragé



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

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

{2RG} : Jusqu'à la fin du tour, ce terrain devient une créature 3/3 rouge et verte Élémental avec « À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. » C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skarrg, les Fosses de rage



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge du Kazandou



Terrain

U

Le Refuge du Kazandou arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge du Kazandou arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

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

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valakut, la Cime en fusion



Terrain

M

Ce terrain arrive engagé.

À chaque fois qu'une montagne que vous contrôlez arrive, si vous contrôlez au moins cinq autres montagnes, vous pouvez faire que ce terrain inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

{T} : Ajoutez {R}.

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

Vallée de Moussefeu



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Freyalise, Fureur de Llanowar

{3}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Freyalise

R

{+2} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Druide avec « {T} : Ajoutez {G}. »

{-2} : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

{-6} : Piochez une carte pour chaque créature verte que vous contrôlez.

Freyalise, Fureur de Llanowar peut être votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Daretti, savant ferrailleur

{3}{R}

Planeswalker légendaire : Daretti

M

{+2} : Défaussez-vous de jusqu'à deux cartes, puis piochez autant de cartes.

{-2} : Sacrifiez un artefact. Si vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

{-10} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'un artefact est mis dans votre cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez cette carte sur le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Daretti, savant ferrailleur peut être votre commandant.

Chandra, pyromaitresse

{2}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra

M

{+1} : Chandra, pyromaitresse inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker, et 1 blessure à jusqu'à une créature ciblée que ce joueur ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle. Cette créature ne peut pas bloquer ce tour-ci.

{+0} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la jouer ce tour-ci.

{-7} : Exilez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. Choisissez une carte d'éphémère ou de rituel exilée de cette manière et copiez-la trois fois. Vous pouvez lancer les copies sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Koth du Marteau

{2}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Koth

M

{+1} : Dégagez une montagne ciblée. Elle devient une créature 4/4 rouge Élémental jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{-2} : Ajoutez {R} pour chaque montagne que vous contrôlez.

{-5} : Vous gagnez un emblème avec « Les montagnes que vous contrôlez ont '{T}' : Ce terrain inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domri Rade

{1}{R}{G}

Planeswalker légendaire : Domri

M

{+1} : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main.

{-2} : Une créature ciblée que vous contrôlez se bat avec une autre créature ciblée.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez ont la double initiative, le piétinement, la défense talismanique et la célérité. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur matérialiste

{G}

Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage

{2}{G}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête

{2}{G}

Éphémère

M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signal aux clans

{R}{G}

Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque trois cartes de créatures et révélez-les. Si vous avez cherché trois cartes avec des noms différents, choisissez-en une au hasard et mettez-la dans votre main. Mélangez le reste dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouragan stellaire

{X}{R}{R}

Éphémère

R

L'Ouragan stellaire inflige X blessures à chaque créature.

Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage primordiale

{1}{G}

Enchantement

U

Les créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux de la Yavimaya

{1}{R}{G}

Enchantement

U

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.
Sacrifiez les Feux de la Yavimaya : La créature ciblée
gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast