

Morguesort
{2}

Créature-artefact : phyrexian et horreur
R

{UP} : Remplacez une cible du sort ou de la capacité ciblée par le Morguesort.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn clinquant
{1}{U}

Créature : drakôn
R

Vol
Quand le Drakôn clinquant arrive sur le champ de bataille, échangez le contrôle du Drakôn clinquant et de jusqu'à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Si vous ne le faites pas ou ne pouvez pas faire un échange, sacrifiez le Drakôn clinquant. Cette capacité se résout si sa cible devient illégale.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de sort
{2}{U}

Créature : humain et sorcier
R

Quand le Chercheur de sort arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn pèlerin
{4}{U}

Créature : drakôn
U

Vol
Quand le Drakôn pèlerin arrive sur le champ de bataille, dégagez jusqu'à cinq terrains.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprunteur intrépide

{1}{U}{U}

Créature : peuple fée et gredin

M

Flash

Vol

L'Emprunteur intrépide ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

Chapardage {1}{U}

Éphémère : aventure

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage lancevif

{1}{U}

Créature : humain et sorcier

M

Flash

Quand le Mage lancevif arrive sur le champ de bataille, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, prodige de Vryn

{1}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

M

{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. S'il y a au moins cinq cartes dans votre cimetière, exilez Jace, prodige de Vryn, puis renvoyez-le sur le champ de bataille, transformé, sous le contrôle de son propriétaire.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuée de fées

{1}{U}

Créature : peuple fée

C

Vol

Quand la Nuée de fées arrive sur le champ de bataille, dégagez jusqu'à deux terrains.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orvar, le Tout-forme

{3}{U}

Créature légendaire : changeforme

M

Changelin

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, s'il cible au moins un autre permanent que vous contrôlez, créez un jeton qui est une copie d'un de ces permanents.

Quand un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser de cette carte, créez un jeton qui est une copie d'un permanent ciblé.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spécimen pris dans la glace

{1}{U}

Créature : horreur

R

Défenseur

Le Spécimen pris dans la glace arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs « glace » sur lui.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, retirez un marqueur « glace » du Spécimen pris dans la glace. Ensuite, s'il n'a plus de marqueur « glace » sur lui, transformez-le.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palinchrone

{5}{U}{U}

Créature : illusion

R

Vol

Quand le Palinchrone arrive sur le champ de bataille, dégagez jusqu'à sept terrains.

{2}{U}{U} : Renvoyez le Palinchrone dans la main de son propriétaire.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation

{U}

Rituel

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez mélanger.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Âge de l'Éternité

{X}{X}{U}{U}{U}

Rituel

R

Exilez X cartes de créature ciblées depuis votre cimetière. Pour chaque carte exilée de cette manière, créez un jeton qui est une copie de cette carte, excepté que c'est un zombie 4/4 noir.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination

{U}

Rituel

C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parchemin de marchand

{1}{U}

Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémère bleue, révélez cette carte et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonde gitaxienne

{UP}

Rituel

C

{UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)
Regardez la main d'un joueur ciblé.
Piochez une carte

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale temporelle

{4}{U}{U}

Rituel

R

Exilez la spirale temporelle. Chaque joueur mélange sa main et son cimetière à sa bibliothèque puis pioche 7 cartes. Vous dégagez jusqu'à six terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canyon des Griffons

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Dégagez un griffon ciblé. Si c'est une créature, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tombe

Terrain

M

{T}: Ajoutez {C}{C}. La Tombe de Balin vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué

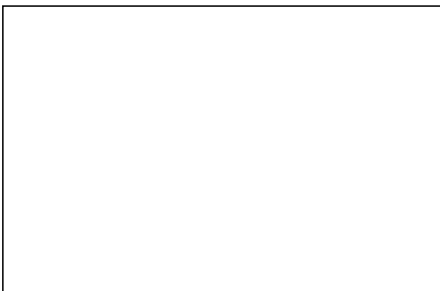
Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



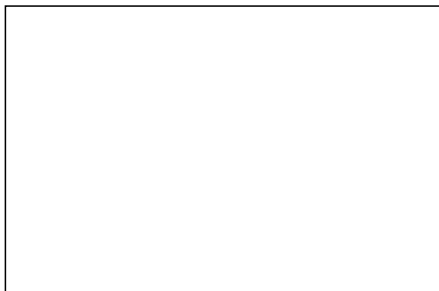
Terrain

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

Guet des nuages



Terrain : site

C

Le Guet des nuages arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque site sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grottilletière



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Régénérez un insecte, un rat, une araignée ou un écureuil ciblé. (La prochaine fois qu'il devrait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Laboratoire du projet Jusant



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{U}, {T} : Renvoyez un sorcier ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

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

Sanctuaire mystique



Terrain : île

C

{T} : Ajoutez {U}.)

Le Sanctuaire mystique arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres îles.

Quand le Sanctuaire mystique arrive sur le champ de bataille dégagée, vous pouvez mettre une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine de Mishra



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Cimetière d'éléphant



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Régénérez l'éléphant ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance



Terrain

C

La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1.

(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cristal-mémoire

{3}



Artefact

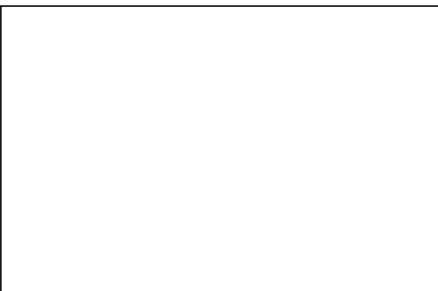
R

Les coûts de rappel coûtent {2} de moins.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fers vedalkens

{3}



Artefact

M

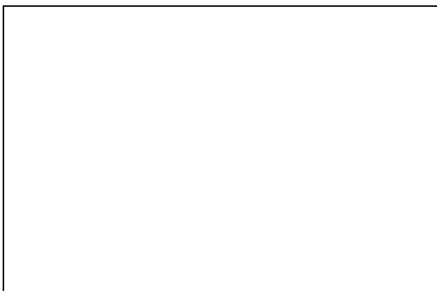
Vous pouvez choisir de ne pas dégager les Fers vedalkens pendant votre étape de dégagement.

{2}, {T} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec une force inférieure ou égale au nombre d'îles que vous contrôlez aussi longtemps que les Fers vedalkens restent engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médailon de saphir

{2}



Artefact

R

Les sorts bleus que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lotus doré

{5}



Artefact

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toupie de divination du sensei

{1}



Artefact

U

{1} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.
{T} : Piochez une carte et mettez ensuite la Toupie de divination du sensei au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narset, déchireuse des voiles

{1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Narset

R

Aucun adversaire ne peut piocher plus d'une carte par tour.

{-2} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte non-créature non-terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de piraterie

{U}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Une créature ciblée acquiert la traversée des îles jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être bloquée tant le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Un joueur ciblé se défait d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vision de Silundi

{2}{U}

Éphémère

U

Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'éphémère ou de rituel parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chiquenaude de force

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son lanceur ne paye {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Claquement

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Dégagez jusqu'à deux terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet à sorts

{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clepsydre

{U}

Éphémère

C

Rappel {3} (Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous jouez ce sort. Si vous faites ainsi, mettez cette carte dans votre main au moment où elle se résout.) Choisissez un marqueur sur un permanent ciblé ou une carte en suspension ciblée. Retirez ce marqueur de ce permanent ou de cette carte ou mettez un autre de ces marqueurs sur lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement cryptique

{1}{U}{U}{U}

Éphémère

R

Choisissez deux ?
? Contrecarrez un sort ciblé.
? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.
? Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.
? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence mystique

{3}{U}{U}

Éphémère

R

Choisissez trois. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.
? Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.
? Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dons non-donnés

{3}{U}

Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à quatre cartes avec des noms différents et révélez-les. Un adversaire ciblé choisit deux de ces cartes. Mettez les cartes choisies dans votre cimetière et le reste dans votre main. Puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En plein Roulis

{1}{U}

Éphémère

C

Kick {1}{U} (Vous pouvez payer {1}{U} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si ce sort a été kické, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Erreur de calcul

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {2}.
Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fait ou fiction

{3}{U}

Éphémère

U

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque.
Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez un tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faillie cyclonique

{1}{U}

Éphémère

R

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.
Surcharge {6}{U} (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

Faux-pas mental

{UP}

Éphémère

U

({{UP}} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)
Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin du conte

{1}{U}

Éphémère

R

Contrecarrez une capacité activée ciblée, une capacité déclenchée ciblée ou un sort légendaire ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de négation

{1}{U}{U}

Éphémère

R

Si ce n'est pas votre tour, vous pouvez exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Contrecarrez le sort non-créature ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flux thermique

{U}

Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Un permanent non-neigeux ciblé devient neigeux jusqu'à la fin du tour.

? Un permanent neigeux ciblé n'est pas neigeux jusqu'à la fin du tour.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Imbrogllo de mixture

{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé.
Transmutation {1}{U}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydrosalve

{U}

Éphémère

U

Choisissez l'un -
? Contrecarrez un sort ciblé s'il est rouge.
? Détruisez un permanent ciblé s'il est rouge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion

{1}{U}

Éphémère

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intuition

{2}{U}

Éphémère

R

Cherchez trois cartes dans votre bibliothèque et révélez-les. Un adversaire choisit l'une. Mettez cette carte dans votre main et le reste dans votre cimetière. Mélangez ensuite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malaise

{U}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -3/-0 jusqu'à la fin du tour.
Transmutation {1}{U}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeux d'esprit

{U}

Éphémère

C

Rappel {2}{U}
Engagez un artefact ciblé, une créature ciblée ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

N?ud logique

{X}{U}{U}

Éphémère

C

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {X}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percesort

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-ménages

{U}

Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recherche effrénée

{2}{U}

Éphémère

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes. Dégagez jusqu'à trois terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repli

{U}{U}

Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Renvoyez ensuite une autre créature ciblée dans la main de son propriétaire à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toquade de Wöhlrajh

{U}

Éphémère

R

Rappel {2}

Changez le texte d'un permanent ciblé en remplaçant toutes les occurrences d'un mot de couleur avec un autre ou d'un type de terrain de base avec un autre jusqu'à la fin du tour. (Par exemple, vous pouvez changer « créature non-rouge » par « créature non-verte » ou « traversée des plaines » par « traversée des marais ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la recherche d'Azcanta

{1}{U}

Enchantement légendaire

R

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière. Ensuite, si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière, vous pouvez transformer À la recherche d'Azcanta.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trou de mémoire

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire au lieu du cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de la mer

{1}{U}

Enchantement

C

Flash

Quand l'Augure de la mer arrive sur le champ de bataille, regard 2, puis piochez une carte.

{2}{U}, sacrifiez l'Augure de la mer : Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée de parallaxe

{2}{U}{U}

Enchantement

R

Évanescence 5

Retirez un marqueur « sursis » de la Marée de parallaxe :
Exilez un terrain ciblé.

Quand la Marée de parallaxe quitte le champ de bataille,
chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les
cartes qu'il possède exilées avec la Marée de parallaxe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traîtrise

{3}{U}{U}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Quand la Traîtrise arrive sur le champ de bataille, dégagez
jusqu'à cinq terrains.

Vous contrôlez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast