Géant craque-os {2}{R}

Créature : géant R

À chaque fois que le Géant craque-os devient la cible d'un sort, le Géant craque-os inflige 2 blessures au contrôleur de ce sort.

Piétineur {1}{R}
<i>Éphémère : aventure</i>

Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour-ci.
Piétineur inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant craque-os {2}{R}

Créature : géant R

À chaque fois que le Géant craque-os devient la cible d'un sort, le Géant craque-os inflige 2 blessures au contrôleur de ce sort.

Piétineur {1}{R}
<i>Éphémère : aventure</i>

Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour-ci.
Piétineur inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant craque-os {2}{R}

Créature : géant R

À chaque fois que le Géant craque-os devient la cible d'un sort, le Géant craque-os inflige 2 blessures au contrôleur de ce sort.

Piétineur {1}{R}
<i>Éphémère : aventure</i>

Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour-ci.
Piétineur inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant craque-os {2}{R}

Créature : géant R

À chaque fois que le Géant craque-os devient la cible d'un sort, le Géant craque-os inflige 2 blessures au contrôleur de ce sort.

Piétineur {1}{R}
<i>Éphémère : aventure</i>

Les blessures ne peuvent être prévenues ce tour-ci.
Piétineur inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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}
<i>Éphémère : aventure</i>

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

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}
<i>Éphémère : aventure</i>

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

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}
<i>Éphémère : aventure</i>

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

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}
<i>Éphémère : aventure</i>

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agente sans éclat {1}{G}{U}

Créature-artefact : humain et gredin R

Cascade

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agente sans éclat {1}{G}{U}

Créature-artefact : humain et gredin R

Cascade

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agente sans éclat {1}{G}{U}

Créature-artefact : humain et gredin R

Cascade

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agente sans éclat {1}{G}{U}

Créature-artefact : humain et gredin R

Cascade

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bruits de sabots déferlants

Rituel R

Suspension 4 ? {G} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {G} et exilez-la avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand vous retirez le dernier, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
Créez deux jetons de créature 4/4 verte Rhinocéros avec le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bruits de sabots déferlants

Rituel R

Suspension 4 ? {G} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {G} et exilez-la avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand vous retirez le dernier, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
Créez deux jetons de créature 4/4 verte Rhinocéros avec le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bruits de sabots déferlants

Rituel R

Suspension 4 ? {G} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {G} et exilez-la avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand vous retirez le dernier, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
Créez deux jetons de créature 4/4 verte Rhinocéros avec le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bruits de sabots déferlants

Rituel R

Suspension 4 ? {G} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {G} et exilez-la avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand vous retirez le dernier, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
Créez deux jetons de créature 4/4 verte Rhinocéros avec le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expertise de Kari Zev {1}{R}{R}

Rituel R

Acquérez le contrôle d'une cible, créature ou véhicule, jusqu'à la fin du tour. Dégagez-le. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expertise de Kari Zev {1}{R}{R}

Rituel R

Acquérez le contrôle d'une cible, créature ou véhicule, jusqu'à la fin du tour. Dégagez-le. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expertise de Kari Zev {1}{R}{R}

Rituel R

Acquérez le contrôle d'une cible, créature ou véhicule, jusqu'à la fin du tour. Dégagez-le. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur des dieux {1}{R}{R}

Rituel R

La Fureur des dieux inflige 3 blessures à chaque créature. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur des dieux {1}{R}{R}

Rituel R

La Fureur des dieux inflige 3 blessures à chaque créature. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trahison inévitable

Rituel R

Suspension 3 ? {1}{U}{U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {1}{U}{U} et exilez-la avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Cherchez dans la bibliothèque d'un adversaire ciblé une carte de créature et mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trahison inévitable

Rituel R

Suspension 3 ? {1}{U}{U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {1}{U}{U} et exilez-la avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Cherchez dans la bibliothèque d'un adversaire ciblé une carte de créature et mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trahison inévitable

Rituel R

Suspension 3 ? {1}{U}{U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {1}{U}{U} et exilez-la avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Cherchez dans la bibliothèque d'un adversaire ciblé une carte de créature et mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vision ancestrale

Rituel R

Suspension 4 ? {U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {U} et exilez-la avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand vous retirez le dernier, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
Le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vision ancestrale

Rituel R

Suspension 4 ? {U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {U} et exilez-la avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand vous retirez le dernier, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
Le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vision ancestrale

Rituel R

Suspension 4 ? {U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {U} et exilez-la avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand vous retirez le dernier, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
Le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage

Terrain : forêt et île R

Au moment où le Bassin d'élevage 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage

Terrain : forêt et île R

Au moment où le Bassin d'élevage 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

Chutes de soufre

Terrain R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre

Terrain R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur

Terrain : île et montagne R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur

Terrain : île et montagne R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée

Terrain R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Mont enraciné

Terrain R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

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

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

Mont enraciné

Terrain R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

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

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

Port de l'arrière-pays

Terrain **R**

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays

Terrain **R**

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Triome de Ketria

Terrain forêt et île et montagne R

({T}: Ajoutez {G}, {U} ou {R}.)
Le Triome de Ketria arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

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

Triome de Ketria

Terrain forêt et île et montagne R

({T}: Ajoutez {G}, {U} ou {R}.)
Le Triome de Ketria arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome de Ketria

Terrain forêt et île et montagne R

({T}: Ajoutez {G}, {U} ou {R}.)
Le Triome de Ketria arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissoudre {1}{U}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissoudre {1}{U}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffée de violence {1}{R}{G}

Éphémère C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffée de violence {1}{R}{G}

Éphémère **C**

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffée de violence {1}{R}{G}

Éphémère **C**

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffée de violence {1}{R}{G}

Éphémère **C**

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Quandrix {1}{G}{U}

Éphémère **R**

Choisissez deux ?
? Renvoyez une cible, créature ou planeswalker, dans la main de son propriétaire.
? Contrecarrez un sort d'artefact ou d'enchantement ciblé.
? Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée.
? Un joueur ciblé mélange jusqu'à trois cartes ciblées de son cimetière dans sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Quandrix {1}{G}{U}

Éphémère R

Choisissez deux ?
? Renvoyez une cible, créature ou planeswalker, dans la main de son propriétaire.
? Contrecarrez un sort d'artefact ou d'enchantement ciblé.
? Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée.
? Un joueur ciblé mélange jusqu'à trois cartes ciblées de son cimetière dans sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu // Glace {1}{R}{1}{U}

Éphémère R

Feu
{1}{R}
Le Feu inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.

Glace
{1}{U}
Engagez un permanent ciblé.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu // Glace {1}{R}{1}{U}

Éphémère R

Feu
{1}{R}
Le Feu inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.

Glace
{1}{U}
Engagez un permanent ciblé.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu // Glace {1}{R}{1}{U}

Éphémère R

Feu
{1}{R}
Le Feu inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.

Glace
{1}{U}
Engagez un permanent ciblé.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu // Glace {1}{R}{1}{U}

Éphémère R

Feu
{1}{R}
Le Feu inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.

Glace
{1}{U}
Engagez un permanent ciblé.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conforme à la prédiction {2}{U}

Enchantement R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « temps » sur Conforme à la prédiction.
Une fois par tour, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana d'un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à X que vous lancez, X étant le nombre de marqueurs « temps » sur Conforme à la prédiction.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ionisation {1}{U}{R}

Éphémère R

Contrecarrez un sort ciblé. L'Ionisation inflige 2 blessures au contrôleur de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conforme à la prédiction {2}{U}

Enchantement R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « temps » sur Conforme à la prédiction.
Une fois par tour, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana d'un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à X que vous lancez, X étant le nombre de marqueurs « temps » sur Conforme à la prédiction.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conforme à la prédiction {2}{U}

Enchantement R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « temps » sur Conforme à la prédiction.
Une fois par tour, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana d'un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à X que vous lancez, X étant le nombre de marqueurs « temps » sur Conforme à la prédiction.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fureur {3}{R}{R}

Créature : élémental et incarnation M

Double initiative
Quand la Fureur arrive sur le champ de bataille, elle inflige 4 blessures réparties comme vous le voulez entre n'importe quel nombre de cibles, créatures et/ou planeswalkers.
Évocation ? Exilez une carte rouge de votre main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résilience {1}{G}{G}

Créature : élémental et incarnation M

Flash
Portée
Quand la Résilience arrive sur le champ de bataille, jusqu'à un joueur ciblé met toutes les cartes de son cimetière au-dessous de sa bibliothèque dans un ordre aléatoire.
Évocation ? Exilez une carte verte de votre main.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Subtilité {2}{U}{U}

Créature : élémental et incarnation M

Flash
Vol
Quand la Subtilité arrive sur le champ de bataille, choisissez jusqu'à un sort de créature ou de planeswalker ciblé. Son propriétaire le met au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque.
Évocation ? Exilez une carte bleue de votre main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Subtilité {2}{U}{U}

Créature : élémental et incarnation M

Flash
Vol
Quand la Subtilité arrive sur le champ de bataille, choisissez jusqu'à un sort de créature ou de planeswalker ciblé. Son propriétaire le met au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque.
Évocation ? Exilez une carte bleue de votre main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incubation // Incongruité {GU}{1}{G}{U}

Rituel / Éphémère U

Incubation
{GU}
Rituel

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Incongruité
{1}{G}{U}
Éphémère

Exilez une créature ciblée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Art pyromantique admirable {1}{R}{R}

Rituel R

L'Art pyromantique admirable inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.
<i>Maîtrise de sort</i> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, ce sort ne peut pas être contrecarré par des sorts ou des capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prise // Relâche {1}{U}{R}{4}{R}{W}

Rituel R

Prise
{1}{U}{R}
Acquérez le contrôle d'un permanent ciblé jusqu'à la fin du tour. Dégagez-le. Il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Relâche
{4}{R}{W}
Chaque joueur sacrifie un artefact, une créature, un enchantement, un terrain, et un planeswalker.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne guide-âmes {1}

Artefact U

Quand la Lanterne guide-âmes arrive sur le champ de bataille, exilez une carte ciblée depuis un cimetière.
{T}, sacrifiez la Lanterne guide-âmes : Exilez le cimetière de chaque adversaire.
{1}, {T}, sacrifiez la Lanterne guide-âmes : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électrodominance {X}{R}{R}

Éphémère R

Electrodominance inflige X blessures à n'importe quelle cible. Vous pouvez lancer une carte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X depuis votre main sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation {1}{BP}{BP}

Éphémère U

({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)
Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort // Enterré {R}{2}{R}

Éphémère C

Mort
{R}
Mort inflige 2 blessures à une créature ciblée.

Enterré
{2}{R}
Renvoyez une créature ciblée que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort // Enterré {R}{2}{R}

Éphémère C

Mort
{R}
Mort inflige 2 blessures à une créature ciblée.

Enterré
{2}{R}
Renvoyez une créature ciblée que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide gluant {G}{U}{U}

Éphémère R

Contrecarrez un sort ciblé, une capacité activée ou déclenchée ciblée. (Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transformation // Brûlage {2}{U}{1}{R}

Éphémère U

Transformation
{2}{U}
Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée perd toutes ses capacités et devient une anomalie rouge avec une force et une endurance de base de 0/1.

Brûlage
{1}{R}
Le Brûlage inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast