Maîtres archers orques {1}{B}

Créature : orque et archer R

Flash
Quand les Maîtres archers orques arrivent sur le champ de bataille et à chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, excepté la première qu'il pioche à chacune de ses étapes de pioche, les Maîtres archers orques infligent 1 blessure à n'importe quelle cible. Puis, amassez des orques 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sheoldred, l'Apocalypse {2}{B}{B}

Créature légendaire : phyrexian et praetor M

Contact mortel
À chaque fois que vous piochez une carte, vous gagnez 2 points de vie.
À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, il perd 2 points de vie.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtres archers orques {1}{B}

Créature : orque et archer R

Flash
Quand les Maîtres archers orques arrivent sur le champ de bataille et à chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, excepté la première qu'il pioche à chacune de ses étapes de pioche, les Maîtres archers orques infligent 1 blessure à n'importe quelle cible. Puis, amassez des orques 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineur de Zulaport {1}{B}

Créature : humain et gredin et allié U

À chaque fois que le Surineur de Zulaport ou qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yaugzebul, médecin thran {2}{B}{B}

Créature légendaire : humain et clerc **M**

Protection contre les humains
Payez 1 point de vie, sacrifiez une autre créature : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur -1/-1 sur elle et piochez une carte.
{B}{B}, défaussez-vous d'une carte : Proliférez.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yaugzebul, médecin thran {2}{B}{B}

Créature légendaire : humain et clerc **M**

Protection contre les humains
Payez 1 point de vie, sacrifiez une autre créature : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur -1/-1 sur elle et piochez une carte.
{B}{B}, défaussez-vous d'une carte : Proliférez.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yaugzebul, médecin thran {2}{B}{B}

Créature légendaire : humain et clerc **M**

Protection contre les humains
Payez 1 point de vie, sacrifiez une autre créature : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur -1/-1 sur elle et piochez une carte.
{B}{B}, défaussez-vous d'une carte : Proliférez.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yaugzebul, médecin thran {2}{B}{B}

Créature légendaire : humain et clerc **M**

Protection contre les humains
Payez 1 point de vie, sacrifiez une autre créature : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur -1/-1 sur elle et piochez une carte.
{B}{B}, défaussez-vous d'une carte : Proliférez.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde d'essence {G}

Créature : elfe et shamane **C**

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist étrangleracine {G}{G}

Créature : esprit U

Célérité
Survivance (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.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist étrangleracine {G}{G}

Créature : esprit U

Célérité
Survivance (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.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist étrangleracine {G}{G}

Créature : esprit U

Célérité
Survivance (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.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halfeline ravie {G}

Créature : halfelin et citoyen R

{T} : Ajoutez {C}
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort légendaire, et ce sort ne peut pas être contrecarré.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halfeline ravie {G}

Créature : halfelin et citoyen R

{T} : Ajoutez {C}
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort légendaire, et ce sort ne peut pas être contrecarré.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halfeline ravie {G}

Créature : halfelin et citoyen R

{T} : Ajoutez {C}
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort légendaire, et ce sort ne peut pas être contrecarré.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halfeline ravie {G}

Créature : halfelin et citoyen R

{T} : Ajoutez {C}
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort légendaire, et ce sort ne peut pas être contrecarré.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ignoble hiérarche {G}

Créature : gobelin et shamane R

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
{T} : Ajoutez {B}, {R} ou {G}.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Louveteau {G}

Créature : loup C

Survivance (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.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ignoble hiérarche {G}

Créature : gobelin et shamane R

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
{T} : Ajoutez {B}, {R} ou {G}.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Louveteau {G}

Créature : loup C

Survivance (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.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Louveteau {G}

Créature : loup **C**

Survivance (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.)

1/1

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

Louveteau {G}

Créature : loup **C**

Survivance (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.)

1/1

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

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

Oie d'or {G}

Créature : oiseau **R**

Vol
Quand l'Oie d'or arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture.
{1}{G}, {T}: Créez un jeton Nourriture.
{T}, sacrifiez une nourriture : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/2

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

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

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

Hapatra, vizir des poisons {B}{G}

Créature légendaire : humain et clerc R

À chaque fois qu'Hapatra, vizir des poisons inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.
À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur -1/-1 sur une créature, créez un jeton de créature 1/1 verte Serpent avec le contact mortel.

2/2

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

Évolution hermétique {1}{G}{G}

Rituel R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, X étant 2 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée. Mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez. Exilez l'Évolution hermétique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boseiju, celui qui résiste

Terrain légendaire M

{T} : Ajoutez {G}.
<i>Transfert</i> ? {1}{G}, défaussez-vous de Boseiju, celui qui résiste : Détruisez un artefact ciblé, un enchantement ciblé ou un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Ce joueur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain avec un type de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boseiju, celui qui résiste

Terrain légendaire M

{T} : Ajoutez {G}.
<i>Transfert</i> ? {1}{G}, défaussez-vous de Boseiju, celui qui résiste : Détruisez un artefact ciblé, un enchantement ciblé ou un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Ce joueur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain avec un type de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière crépusculaire

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{BG}, {T} : Ajoutez {B}{B}, {B}{G} ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

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

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage bourgeonnant

Terrain **R**

Le Marécage bourgeonnant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage bourgeonnant

Terrain R

Le Marécage bourgeonnant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pendelhavre

Terrain légendaire P

{T} : Ajoutez {G}.
{T} : Une créature 1/1 ciblée gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Noirepercée

Terrain R

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Takenuma, marais abandonné

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {B}.
<i>Transfert</i> ? {3}{B}, défaussez-vous de Takenuma, marais abandonné : Meulez trois cartes, puis renvoyez une carte de créature ou de planeswalker depuis votre cimetière dans votre main. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant

Terrain : marais et forêt R

Au moment où le Tombeau luxuriant 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

Tombeau luxuriant

Terrain : marais et forêt R

Au moment où le Tombeau luxuriant 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

Tombeau luxuriant

Terrain : marais et forêt R

Au moment où le Tombeau luxuriant 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

Tombeau luxuriant

Terrain : marais et forêt R

Au moment où le Tombeau luxuriant 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

Tourbière nourricière

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {B} ou {G}.
{1}, {T}, sacrifiez la Tourbière nourricière : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grist, la marée affamée {1}{B}{G}

Planeswalker légendaire : Grist M

Tant que Grist, la marée affamée n'est pas sur le champ de bataille, c'est une créature 1/1 Insecte en plus de ses autres types.

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 noire et verte Insecte, puis meulez une carte. Si une carte d'insecte a été meulée de cette manière, mettez un marqueur « loyauté » sur Grist et répétez ce processus.

3/

{-2} : Vous pouvez sacrifier une créature. Quand vous faites ainsi, détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{-5} : Chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

Grist, la marée affamée {1}{B}{G}

Planeswalker légendaire : Grist M

Tant que Grist, la marée affamée n'est pas sur le champ de bataille, c'est une créature 1/1 Insecte en plus de ses autres types.

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 noire et verte Insecte, puis meulez une carte. Si une carte d'insecte a été meulée de cette manière, mettez un marqueur « loyauté » sur Grist et répétez ce processus.

3/

{-2} : Vous pouvez sacrifier une créature. Quand vous faites ainsi, détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{-5} : Chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

Grist, la marée affamée {1}{B}{G}

Planeswalker légendaire : Grist M

Tant que Grist, la marée affamée n'est pas sur le champ de bataille, c'est une créature 1/1 Insecte en plus de ses autres types.

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 noire et verte Insecte, puis meulez une carte. Si une carte d'insecte a été meulée de cette manière, mettez un marqueur « loyauté » sur Grist et répétez ce processus.

3/

{-2} : Vous pouvez sacrifier une créature. Quand vous faites ainsi, détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{-5} : Chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grist, la marée affamée {1}{B}{G}

Planeswalker légendaire : Grist M

Tant que Grist, la marée affamée n'est pas sur le champ de bataille, c'est une créature 1/1 Insecte en plus de ses autres types.

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 noire et verte Insecte, puis meulez une carte. Si une carte d'insecte a été meulée de cette manière, mettez un marqueur « loyauté » sur Grist et répétez ce processus.

{-2} : Vous pouvez sacrifier une créature. Quand vous faites ainsi, détruisez une cible, créature ou planeswalker.

{-5} : Chaque adversaire perd un nombre de points de vie égal au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corde d'adjuration {X}{G}{G}{G}

Éphémère R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corde d'adjuration {X}{G}{G}{G}

Éphémère R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corde d'adjuration {X}{G}{G}{G}

Éphémère R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corde d'adjuration {X}{G}{G}{G}

Éphémère R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécroplasme {1}{B}{B}

Créature : limon R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur le Nécroplasme.
Au début de votre étape de fin, détruisez chaque créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs +1/+1 sur le Nécroplasme.
Dragage 2

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puce détraquée {1}

Créature-artefact : insecte U

Quand la Puce détraquée meurt, vous gagnez 2 points de vie.
{G}, sacrifiez la Puce détraquée : Exilez une cible, artefact non-créature ou enchantement non-créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécrodémence {1}{B}{B}

Rituel R

Choisissez un nom de carte autre que celui d'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de l'adversaire ciblé n'importe quel nombre de cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange sa bibliothèque, puis crée un jeton de créature 2/2 noire Zombie pour chaque carte exilée depuis sa main de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécrodémence {1}{B}{B}

Rituel R

Choisissez un nom de carte autre que celui d'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de l'adversaire ciblé n'importe quel nombre de cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange sa bibliothèque, puis crée un jeton de créature 2/2 noire Zombie pour chaque carte exilée depuis sa main de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}

Rituel R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}

Rituel R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}

Rituel R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explosifs artificiels {X}

Artefact R

Solarisation
{2}, sacrifiez les Explosifs artificiels : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur les Explosifs artificiels.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale {B}

Éphémère U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explosifs artificiels {X}

Artefact R

Solarisation
{2}, sacrifiez les Explosifs artificiels : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur les Explosifs artificiels.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale {B}

Éphémère U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de vigueur {2}{G}{G}

Éphémère R

Si ce n'est pas votre tour, vous pouvez exiler une carte verte de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Détruisez jusqu'à deux artefacts et/ou enchantements ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ch?ur elfe {3}{G}

Enchantement R

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.
Vous pouvez lancer les sorts de créature du dessus de votre bibliothèque.
Les créatures que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ch?ur elfe {3}{G}

Enchantement R

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.
Vous pouvez lancer les sorts de créature du dessus de votre bibliothèque.
Les créatures que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast