Aberration elfe {5}{G}

Créature : elfe et mutant **C**

{T} : Ajoutez {G}{G}{G}.
Recyclage de forêt {2} ({2}, Défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empathe farouche {2}{G}

Créature : elfe **C**

Quand cette créature arrive, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature ayant une valeur de mana supérieure ou égale à 6, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth écrasebois {4}{G}{G}

Créature : bête U

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Baloth écrasebois gagne +4/+4 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorateur émérite {G}

Créature : humain et soldat et éclaireur U

Quand l'Explorateur émérite meurt, chaque joueur peut chercher dans sa bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base et les mettre sur le champ de bataille. Ensuite, chaque joueur qui a cherché dans sa bibliothèque de cette manière mélange sa bibliothèque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Sylvin boismort {5}{G}

Créature : sylvin U

Disparition 3 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, trois marqueurs « temps ». Au début de votre entretien, retirez-lui un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, sacrifiez le permanent.)
Quand le Sylvin boismort arrive sur le champ de bataille ou qu'il le quitte, renvoyez dans votre main une autre carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage du vignoble {G}

Créature : humain et sorcier R

Au début de la première phase principale de chaque joueur, ce joueur ajoute {G}{G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrocorne krosian {5}{G}{G}

Créature : sanglier et bête C

Recyclage {2}{G} ({2}{G}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Quand vous recyclez le Terrocorne krosian, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez. (Faites ceci avant de piocher.)

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artisan de Kozilek {9}

Créature : eldrazi U

Quand vous lancez ce sort, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.
Annihilateur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)

10/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couguar cendredent {5}{R}

Créature : chat et bête C

{R} : Le Couguar cendredent gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
Recyclage de montagne {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar de la fureur {6}{R}{R}

Créature : avatar R

Si un adversaire contrôle sept terrains ou plus, ce sort coûte {6} de moins à lancer.
Vol
{R} : L'Avatar de la fureur gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force magmatique {5}{R}{R}{R}

Créature : élémental R

Au début de chaque entretien, la Force magmatique inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lui-qui-est-avide {5}{R}

Créature : eldrazi et drone **C**

Piétinement
À chaque fois que Lui-qui-est-avide inflige des blessures de combat à un joueur, créez autant de jetons de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Ils ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soufflaigreur {5}{R}

Créature : élémental **C**

Quand le Soufflaigreur quitte le champ de bataille, il inflige 6 blessures à une créature ciblée.
Évocation {1}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ravineur {6}{R}

Créature : élémental **C**

Piétinement
Quand le Ravineur arrive sur le champ de bataille, détruisez un terrain ciblé.
Évocation {4}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avaleur des grands fonds {6}{U}{U}

Créature : léviathan **R**

Piétinement
Quand l'Avaleur des grands fonds arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de terrain, les exiler, puis mélanger. Si vous faites ainsi, l'Avaleur des grands fonds a une force et une endurance de base chacune égale au nombre de cartes exilées de cette manière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nemrod d'Æther {5}{U}

Créature : élémental **C**

Quand le Nemrod d'Aether arrive sur le champ de bataille, renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.
Évocation {1}{U}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx du mystère {2}{U}{U}

Créature : sphinx **R**

Vol
À chaque fois que le Sphinx du mystère attaque, chaque joueur nomme une carte. Puis chaque joueur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Si la carte qu'un joueur a révélée est la carte qu'il a nommée, ce joueur la met dans sa main. Dans le cas contraire, ce joueur la met au-dessous de sa bibliothèque.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nemrod d'Æther {5}{U}

Créature : élémental **C**

Quand le Nemrod d'Aether arrive sur le champ de bataille, renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.
Évocation {1}{U}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animar, Âme des éléments {G}{U}{R}

Créature légendaire : élémental **M**

Protection contre le blanc et contre le noir
À chaque fois que vous lancez un sort de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur Animar, Âme des éléments.
Les sorts de créature que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer pour chaque marqueur +1/+1 sur Animar.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briffaud céleste des Simic {5}{G}{U}

Créature : léviathan R

Vol, piétinement
Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intet, le rêveur {3}{G}{U}{R}

Créature légendaire : dragon R

Vol
À chaque fois qu'Intet, le rêveur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{U}. Si vous faites ainsi, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée. Vous pouvez regarder cette carte tant qu'elle reste exilée. Vous pouvez jouer cette carte sans payer son coût de mana tant qu'Intet reste sur le champ de bataille.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Edric, maître espion de Trest {1}{G}{U}

Créature légendaire : elfe et gredin R

À chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat à l'un de vos adversaires, son contrôleur peut piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuckelavee {4}{UR}{UR}

Créature : bête U

Quand le Nuckelavee arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de rituel rouge ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
Quand le Nuckelavee arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte d'éphémère bleu ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rannet des vallées {4}{R}{G}

Créature : bête **C**

Recyclage de montagne {2}, recyclage de forêt {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

6/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture {2}{G}

Rituel **C**

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez 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

Riku aux deux reflets {2}{G}{U}{R}

Créature légendaire : humain et sorcier **M**

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez payer {U}{R}. Si vous faites ainsi, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.
À chaque fois qu'une autre créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {G}{U}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cette créature.

2/2

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, révélez 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Végétation explosive {3}{G}

Rituel U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décès par dragons {4}{R}{R}

Rituel U

Chaque joueur autre qu'un joueur ciblé crée un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyage collectif {G}

Rituel R

Union des forces ? En commençant par vous, chaque joueur peut payer n'importe quelle quantité de mana. Chaque joueur cherche dans sa bibliothèque jusqu'à X cartes de terrains de base, X étant la quantité totale de mana payée de cette manière, les met sur le champ de bataille engagées et mélange ensuite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayonnement de désastre {5}{R}{R}

Rituel R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révélez une carte de créature de votre main.
Le Rayonnement de désastre inflige X blessures à chaque créature que vos adversaires contrôlent, X étant la valeur de mana de la carte révélée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réaction en chaîne {2}{R}{R}

Rituel R

La Réaction en chaîne inflige X blessures à chaque créature, X étant le nombre de créatures sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du briseciel {5}{UR}{UR}

Rituel R

Créez un jeton de créature 5/5 bleue et rouge Élémental avec le vol.
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruine {3}{R}

Rituel R

Détruisez tous les terrains non-base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance vengeresse {4}{R}{G}

Rituel U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Si vous renvoyez une carte non-terrain dans votre main de cette manière, la Renaissance vengeresse inflige à n'importe quelle cible, un nombre de blessures égal à une valeur de mana de cette carte.
Exilez la Renaissance vengeresse.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Trombe de feu {2}{RG}

Rituel U

La Trombe de feu inflige 3 blessures à chaque créature sans le vol si {R} a été dépensé pour lancer ce sort et 3 blessures à chaque créature avec le vol si {G} a été dépensé pour lancer ce sort. (Faites les deux si {R}{G} a été dépensé.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet éclatant

Terrain U

Le Bosquet éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.
{T} : Ajoutez {G}.
{T}, retirez un marqueur « charge » du Bosquet éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de croissance des Simic

Terrain U

La Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {G}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin du foyer

Terrain M

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Chaque joueur acquiert le contrôle de toutes les créatures qu'il possède.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaufferie d'Izzet

Terrain U

La Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère éclatante

Terrain U

La Cordillère éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.
{T} : Ajoutez {R}.
{T}, retirez un marqueur « charge » de la Cordillère éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues fongoïdes

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Mettez un marqueur « stock » sur les Étendues fongoïdes.
{1}, retirez X marqueurs « stock » des Étendues fongoïdes : Ajoutez X manas de n'importe quelle combinaison de {R} et/ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

Terrain C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, 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

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

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

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

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

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

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau éclatant

Terrain U

Le Ruisseau éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.
{T} : Ajoutez {U}.
{T}, retirez un marqueur « charge » du Ruisseau éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Territoire des Gruul

Terrain C

Le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {R}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de la Rupture

Terrain C

La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Gruul {2}

Artefact C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Izzet {2}

Artefact C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Simic {2}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère armillaire {2}

Artefact C

{2}, {T}, sacrifiez la Sphère armillaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prisme prophétique {2}

Artefact C

Quand le Prisme prophétique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk Languebestion {2}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk M

{+1} : Dégagez deux terrains ciblés.

{-1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

{-4} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hommage à la forêt {1}{G}

Éphémère U

Chaque adversaire sacrifie un artefact ou un enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revigoration {2}{G}

Éphémère C

Si vous contrôlez une forêt, à la place de payer le coût de mana de ce sort, vous pouvez faire qu'un adversaire gagne 3 points de vie.
Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meute chasseresse {5}{G}{G}

Éphémère U

Créez un jeton de créature 4/4 verte Bête.
Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrasement de sort {1}{U}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Mettez l'Écrasement de sort au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayon de commandement {3}{U}

Éphémère **C**

Dégagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle et acquérez-en le contrôle jusqu'à la fin du tour. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Quand vous perdez le contrôle de la créature, engagez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair prophétique {3}{U}{R}

Éphémère **R**

L'Éclair prophétique inflige 4 blessures à n'importe quelle cible. Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges {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

Électrolyse {1}{U}{R}

Éphémère **U**

L'Électrolyse inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu // Glace {1}{R}

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

V?u de sauvagerie {2}{G}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +3/+3, a le piétinement et elle ne peut pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance colossale {R}{G}

Éphémère C

Une créature ciblée gagne +4/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

V?u de foudre {2}{R}

Enchantement : aura U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

V?u de vol {2}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2, a la vol et elle ne peut pas vous attaquer ou attaquer un planeswalker que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast