

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}

Créature :

C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan primitif

{4}{G}{G}

Créature : géant

M

Piétinement

À chaque fois que le Titan primitif arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, les mettre sur le champ de bataille engagées, puis mélanger.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle de Muï Daya

{3}{G}

Créature : elfe et shaman

R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon du tonnerre

{5}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

Quand le Dragon du tonnerre arrive sur le champ de bataille, il inflige 3 blessures à chaque créature sans le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstruosité des cratères

{4}{R}{R}

Créature : monstruosité et bête

R

Écho {4}{R}{R} (Au début de votre entretien, si ce permanent est arrivé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)

Quand la Monstruosité des cratères arrive sur le champ de bataille, elle inflige 4 blessures à chaque autre créature.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx consacré

{4}{U}{U}

Créature : sphinx

M

Vol

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, vous pouvez piocher deux cartes.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan de la fournaise

{4}{R}{R}

Créature : géant

R

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

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

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan de givre

{4}{U}{U}

Créature : géant

M

À chaque fois que le Titan de givre devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que son contrôleur ne paie {2}.

À chaque fois que le Titan de givre arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, engagez un permanent ciblé. Il ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégageant de son contrôleur.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atarka, seigneur-dragon

{5}{R}{G}



Créature légendaire : ancêtre et dragon

M

Vol, piétinement

Quand Atarka, seigneur-dragon arrive sur le champ de bataille, elle inflige 5 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles, créatures et/ou planeswalkers que vos adversaires contrôlent.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchuloïn

{1}{G}



Rituel

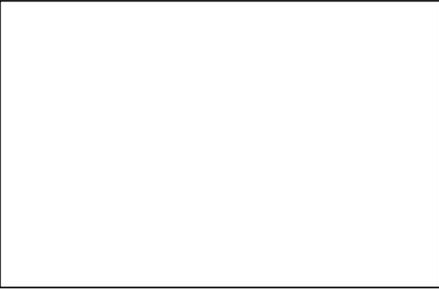
C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île, de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin du ranger

{3}{G}



Rituel

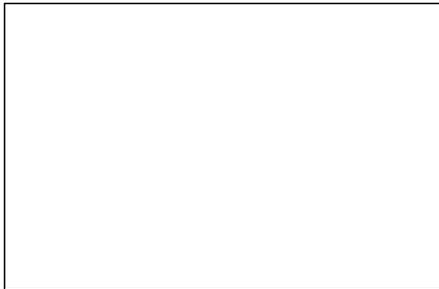
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

C

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

Culture

{2}{G}



Rituel

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama

{2}{G}



Rituel : arcane

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerinage de Nissa

{2}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de forêt de base, révéléz ces cartes et mettez-en une sur le champ de bataille engagée, et le reste dans votre main. Mélangez ensuite.

<i>Maîtrise de sort ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémères et/ou de rituel dans votre cimetière, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de forêt de base à la place de deux.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revendication de Linciel

{3}{G}



Rituel

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sapience naturaliste

{1}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tout n'est que poussière

{7}



Rituel tribal : eldrazi

M

Chaque joueur sacrifie tous les permanents qu'il contrôle qui ont au moins une couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trois visites

{1}{G}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévastation

{5}{R}{R}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures et tous les terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu dévastateur

{4}{R}{R}

Rituel

R

Chaque joueur sacrifie quatre terrains. Le Feu dévastateur inflige 4 blessures à chaque créature.

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, exiliez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force destructrice

{5}{R}{R}

Rituel

R

Chaque joueur sacrifie cinq terrains. La Force destructrice inflige 5 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jökulhlaups

{4}{R}{R}

Rituel

R

Détruisez tous les artefacts, créatures et terrains. Ils ne peuvent pas être régénérés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme

{1}{R}

Rituel

U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Incendie de Xinye

{4}{R}{R}

Rituel

R

Vous détruisez quatre terrains que vous contrôlez, puis un adversaire ciblé détruit quatre terrains qu'il contrôle. Puis l'Incendie de Xinye inflige 4 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempête de scories

{1}{R}{R}

Rituel

R

Choisissez l'un ?

? La Tempête de scories inflige 3 blessures à chaque créature.

? La Tempête de scories inflige 3 blessures à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Au travers des éons

{4}{U}{U}

Rituel

R

Rappel ? Sacrifiez trois îles. (Vous pouvez sacrifier trois îles en plus de tout autre coût au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, mettez cette carte dans votre main au moment où il se résout.)

Un joueur ciblé joue un tour supplémentaire après celui-ci.

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

Maîtrise temporelle

{5}{U}{U}



Rituel

M

Jouez un tour supplémentaire après celui-ci. Exilez la Maîtrise temporelle.
Miracle {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion temporelle

{3}{U}{U}



Rituel

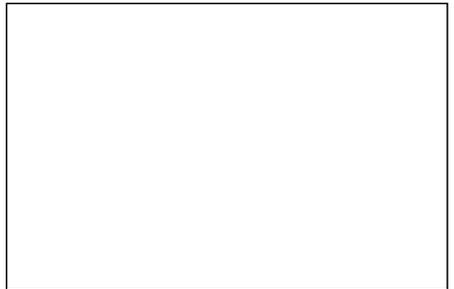
M

Le joueur ciblé joue un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouvrir le Voile d'Eau

{4}{U}{U}



Rituel

M

Jouez un tour supplémentaire après celui-ci. Exilez Ouvrir le Voile d'Eau.
Éveil 6 ? {6}{U}{U}{U} (Si vous lancez ce sort pour {6}{U}{U}{U}, mettez aussi six marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez et il devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur particulier

{U}



Rituel

R

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

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

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

Ancienne tombe



Terrain

M

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

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

Brisants shivâns



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Les Brisants shivâns vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet inondé



Terrain

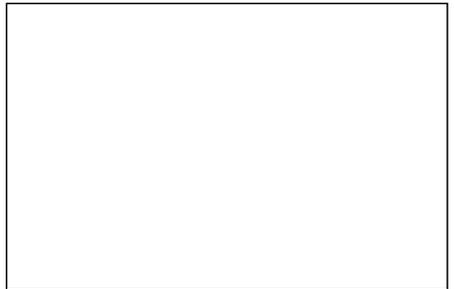
R

{T} : Ajoutez {C}.

{GU}, {T} : Ajoutez {G}{G}, {G}{U} ou {U}{U}.

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

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

Clairière de scories



Terrain : montagne et forêt

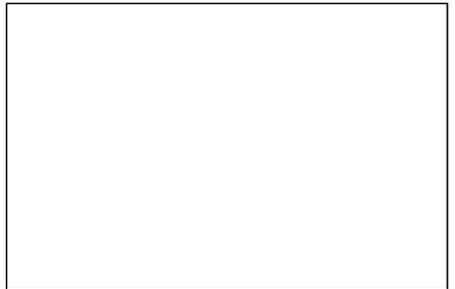
R

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

La Clairière de scories arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya



Terrain

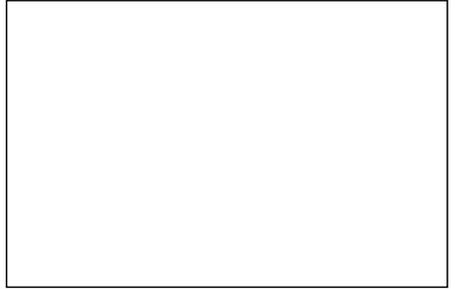
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



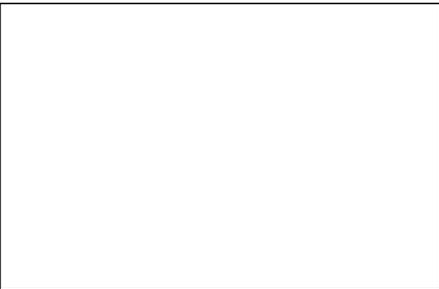
Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



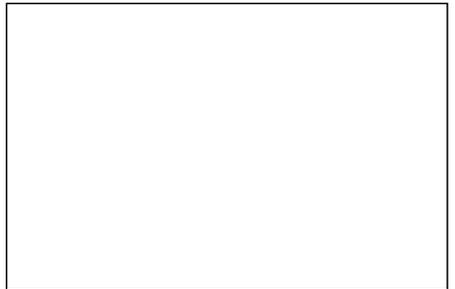
Terrain

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

Forêt de Karpluse



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}. La Forêt de Karpluse vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

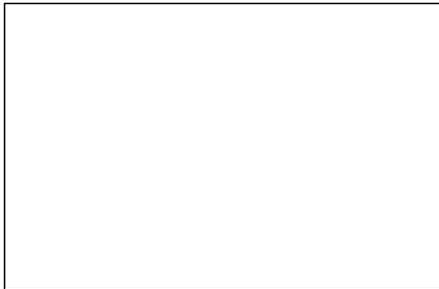


Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



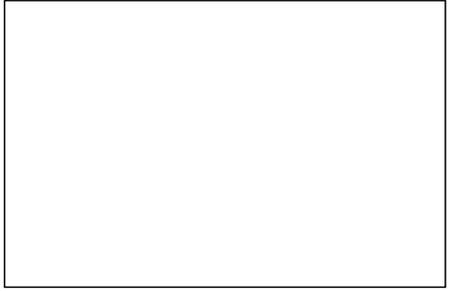
Terrain neigeux de base : forêt

C

{G}

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

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

Hallier éclairé par le feu



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{RG}, {T} : Ajoutez {R}{R}, {R}{G}, ou {G}{G}.

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

Lac de montagne bouillant



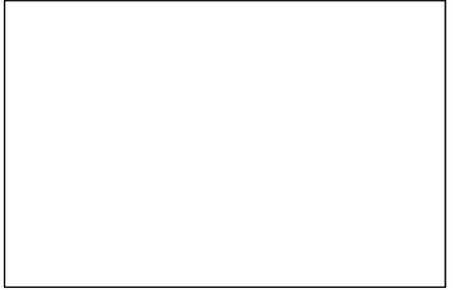
Terrain

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

Mesa aride



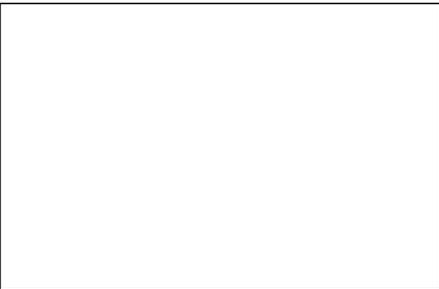
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



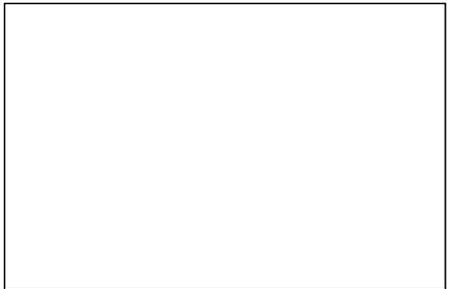
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, 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

Montagne enneigée

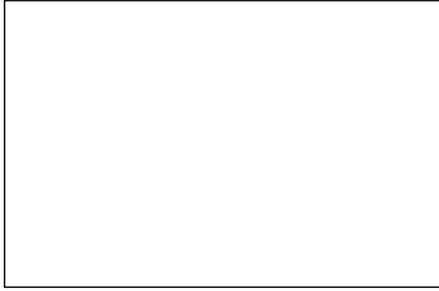


Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

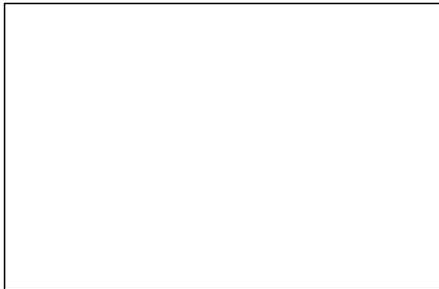


Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

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

Saillies de la cascade



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{UR}, {T} : Ajoutez {U}{U}, {U}{R} ou {R}{R}.

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

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



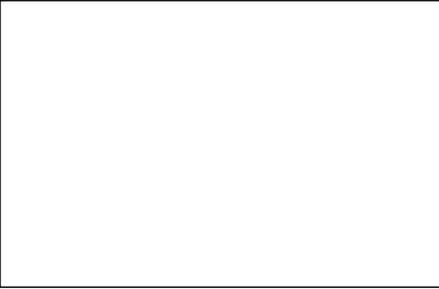
Terrain

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

Veine de cristal



Terrain

U

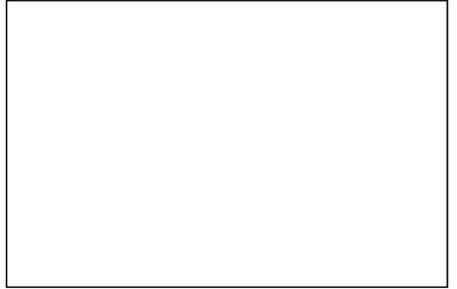
{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez la Veine de cristal : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Gruul

{2}



Artefact

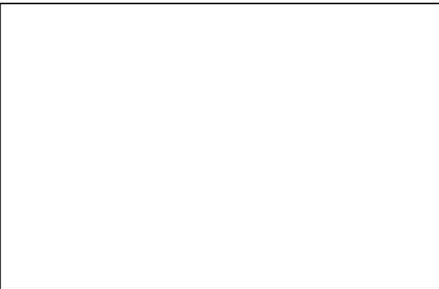
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Izzet

{2}



Artefact

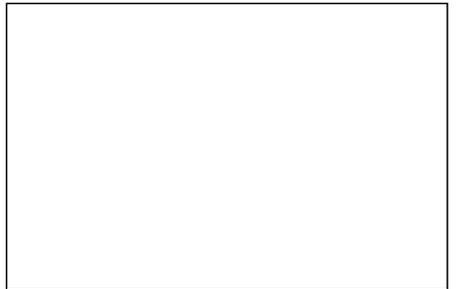
C

{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

Diamant de la mousse

{2}



Artefact

C

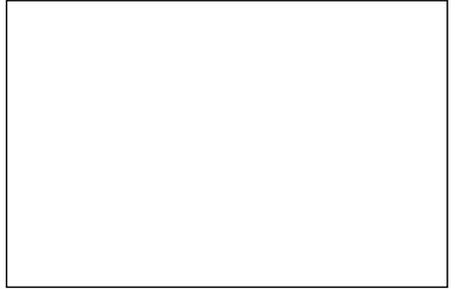
Le Diamant de la mousse arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant du feu

{2}



Artefact

C

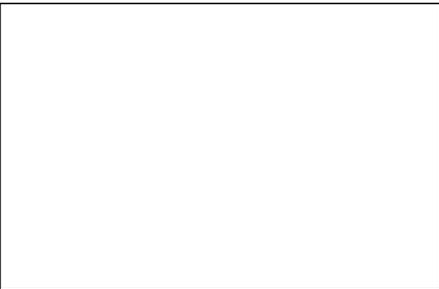
Le Diamant du feu arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant du ciel

{2}



Artefact

C

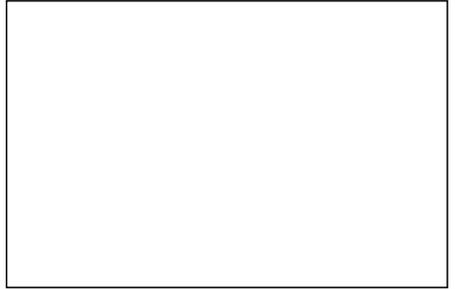
Le Diamant du ciel arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dynamo titan

{4}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Floraison de lotus



Artefact

R

Suspension 3 ? {0} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {0} et exiliez-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.)
{T}, sacrifiez la Floraison de lotus : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lotus doré

{5}



Artefact

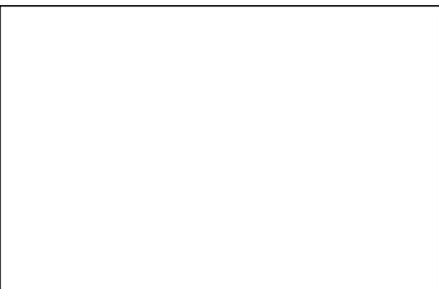
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lithoforce usée

{3}



Artefact

U

La Lithoforce usée arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit {2}

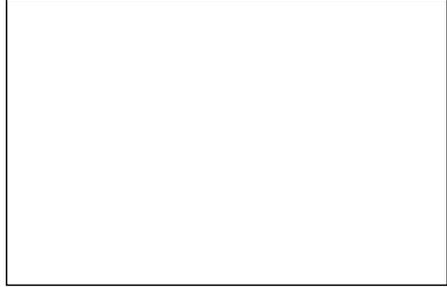


Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
 {1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, torche de la défiance {2}{R}{R}



Planeswalker légendaire : Chandra M

{+1} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer cette carte. Si vous ne le faites pas, Chandra, torche de la défiance inflige 2 blessures à chaque adversaire.

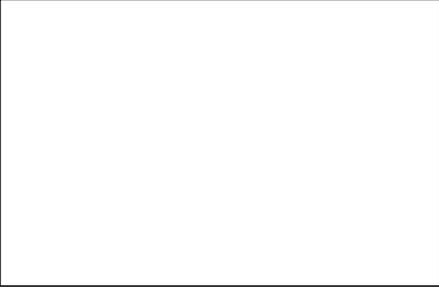
{+1} : Ajoutez {R}{R}.

{-3} : Chandra, torche de la défiance inflige 4 blessures à une créature ciblée.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort, cet emblème inflige 5 blessures à n'importe quelle cible ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, meneuse de flammes {4}{R}{R}



Planeswalker légendaire : Chandra M

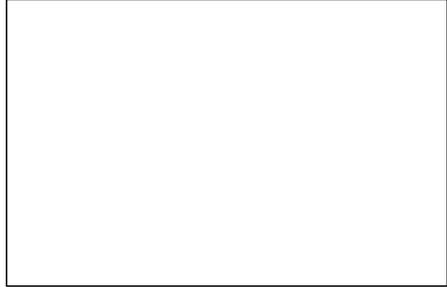
{+1} : Créez deux jetons de créature 3/1 rouge Élémental avec la célérité. Exilez-les au début de la prochaine étape de fin.

{+0} : Défaussez-vous de toutes les cartes de votre main, puis piochez autant de cartes plus une.

{-X} : Chandra, meneuse de flammes inflige X blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, le sculpteur de l'esprit {2}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Jace M

{+2} : Regarde la carte du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte en dessous de la bibliothèque de ce joueur.

{+0} : Piochez trois cartes, puis mettez deux cartes de votre main au dessus de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

{-1} : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

{-12} : Exilez toutes les cartes de la bibliothèque d'un joueur ciblé, puis ce joueur mélange sa main avec sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage

{2}{G}

Éphémère

C

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de Kozilek

{2}{R}

Éphémère

M

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)

Le Retour de Kozilek inflige 2 blessures à chaque créature.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature Eldrazi avec une valeur de mana supérieure ou égale à 7, vous pouvez exiler le Retour de Kozilek depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, le Retour de Kozilek inflige 5 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retombées volcaniques

{1}{R}{R}

Éphémère

U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Les Retombées volcaniques infligent 2 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouleversement

{2}{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarez un sort ciblé. Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus 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

Sagacité de Mirri

{G}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous pouvez regarder les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis les remettre dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibliothèque sylvestre

{1}{G}

Enchantement

R

Au début de votre étape de pioche, vous pouvez piocher deux cartes supplémentaires. Si vous faites ainsi, choisissez deux cartes de votre main que vous avez pioché ce tour-ci. Pour chacune de ces cartes, payez 4 points de vie ou mettez la carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond du maelstrom

{5}{G}{U}{R}

Créature légendaire : élémental

R

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.
Cascade, cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez 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. Puis recommencez.)

7/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

