

Spirale temporelle

{4}{U}{U}

Rituel

US

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-ménages

{U}

Éphémère

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

Bibliothèque sylvestre

{1}{G}

Enchantement

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sapience naturaliste

{1}{G}

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt et mettez-la sur le champ de bataille. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jökulhlaups

{4}{R}{R}

Rituel

OV

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base et mettez cette carte sur le champ de bataille engagée. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme

{1}{R}

Rituel

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur particulier

{U}

Rituel

PT

Cherchez une carte de rituel dans votre bibliothèque et révélez cette carte. Mélangez votre bibliothèque et mettez cette carte au-dessus d'elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévastation

{5}{R}{R}



Rituel

ST

Détruisez toutes les créatures et tous les terrains. (Cela inclut vos créatures et vos terrains.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage

{2}{G}



Éphémère

En tant que coût supplémentaire pour jouer le Hersage, sacrifiez un terrain.
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base et mettez-les sur le champ de bataille. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion temporelle

{3}{U}{U}



Rituel

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sagacité de Mirri

{G}



Enchantement

TE

Pendant votre entretien vous pouvez regarder les 3 cartes du dessus de votre bibliothèque et les remettre en place dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu dévastateur

{4}{R}{R}

Rituel

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Incendie de Xinye

{4}{R}{R}

Rituel

ANH

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Trois visites

{1}{G}

Rituel

P3

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt et mettez cette forêt en jeu. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revendication de Linciel

{3}{G}

Rituel

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama

{2}{G}

Rituel : arcane

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Au travers des éons

{4}{U}{U}

Rituel

TS

Rappel — Sacrifiez trois îles. (Vous pouvez sacrifier trois îles en supplément de tous autres coûts quand vous jouez ce sort. Si vous faites ainsi, mettez cette carte dans votre main au moment où elle se résout.)
Le joueur ciblé joue un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchuloïn

{1}{G}

Rituel

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouleversement

{2}{U}{U}

Éphémère

XE

Contrecarrez le 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

Contemplation

{U}



Rituel

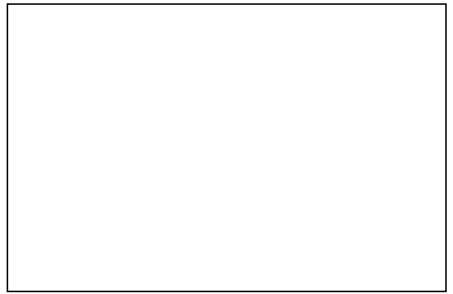
m12

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tout n'est que poussière

{7}



Rituel tribal : eldrazi

Chaque joueur sacrifie tous les permanents colorés qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retombées volcaniques

{1}{R}{R}



Éphémère

CNS

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

Prédestination

{U}



Rituel

C15

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force destructrice

{5}{R}{R}

Rituel

M11

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tempête de scories

{1}{R}{R}

Rituel

MBS

Choisissez l'un — La Tempête de scories inflige 3 blessures à chaque créature ; ou la Tempête de scories inflige 3 blessures à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}

Rituel

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise temporelle

{5}{U}{U}

Rituel

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

Chemin du ranger

{3}{G}

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de forêt et mettez-les sur le champ de bataille engagées. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerinage de Nissa

{2}{G}

Rituel

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 votre bibliothèque.
<i>Maîtrise de sort</i> — 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

Fureur des dieux

{1}{R}{R}

Rituel

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

Ouvrir le Voile d'Eau

{4}{U}{U}

Rituel

BFZ

Jouez un tour supplémentaire après celui-ci. Exiliez 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

Retour de Kozilek

{2}{R}



Éphémère

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 un coût converti de mana supérieur ou égal 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

Diamant du feu

{2}



Artefact

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

{T} : Ajoutez {R} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont

{2}



Artefact

{T} : Ajoutez à votre réserve un mana de n'importe quelle couleur qu'un terrain contrôlé par un adversaire pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant de la mousse

{2}



Artefact

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

{T} : Ajoutez {G} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant du ciel

{2}



Artefact

C14

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

{T} : Ajoutez {U} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lithoforce usée

{3}



Artefact

La Lithoforce usée arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit

{2}



Artefact

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dynamo thran

{4}



Artefact

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Gruul

{2}



Artefact

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Izzet

{2}



Artefact

{1}, {T} : Ajoutez {U}{R} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lotus doré

{5}



Artefact

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Simic

{2}

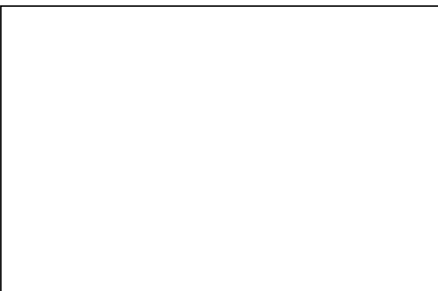


Artefact

{1}, {T} : Ajoutez {G}{U} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Floraison de lotus



Artefact

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 vous retirez le dernier, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
{T}, sacrifiez la Floraison de lotus : Ajoutez trois manas de la couleur de votre choix à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt

CS

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt

CS

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt

CS

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

CS

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

CS

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

CS

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

CS

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt

CS

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt de Karpluse



Terrain

C16

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt

CS

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne

CS

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne **CS**
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île **CS**
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne **CS**
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île **CS**
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

CS

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veine de cristal



Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

CS

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tombe



Terrain

{T} : Ajoutez {C}{C} à votre réserve. L'Ancienne tombe vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



Terrain : forêt et île

{G}{U}

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, le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants shivâns



Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya



Terrain

ORI

{T} : Ajoutez {1} à votre réserve.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



Terrain

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



Terrain

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île et mettez-la sur le champ de bataille. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente



Terrain

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse



Terrain

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine et mettez-la sur le champ de bataille. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



Terrain

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez cette capacité que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hallier éclairé par le feu



Terrain

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

{R}{G}

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, le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saillies de la cascade

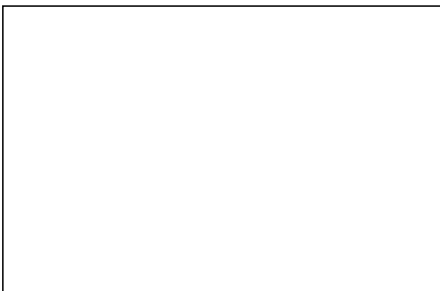


Terrain

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.
{UR}, {T} : Ajoutez {U}{U}, {U}{R} ou {R}{R} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet inondé



Terrain

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve.

{GU}, {T} : Ajoutez {G}{G}, {G}{U} ou {U}{U} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



Terrain

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



Terrain

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} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



Terrain

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant



Terrain

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne et mettez-la sur le champ de bataille. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

{T} : Ajoutez à votre réserve un mana de n'importe quelle couleur de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes verdoyantes



Terrain

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

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

Chutes de soufre



Terrain

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

Clairière de scories



Terrain : montagne et forêt

BFZ

{T} : Ajoutez {R} ou {G} à votre réserve.)

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

Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

{U}{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, les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstruosité des cratères

{4}{R}{R}



Créature : monstruosité et bête

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

Dragon du tonnerre

{5}{R}{R}

Créature : dragon

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

Oracle de Mul Daya

{3}{G}

Créature : elfe et shaman

ZEN

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

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Vous pouvez jouer la carte du dessus de votre bibliothèque si c'est une carte de terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}

Créature : serpent et shaman

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan de givre

{4}{U}{U}

Créature : géant

C14

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 le permanent ciblé. Il ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégageement de son contrôleur.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan de la fournaise

{4}{R}{R}

Créature : géant

{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, créatures et/ou joueurs.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx consacré

{4}{U}{U}

Créature : sphinx

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 primitif

{4}{G}{G}

Créature : géant

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 et mélanger votre bibliothèque.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atarka, seigneur-dragon

{5}{R}{G}

Créature légendaire : ancêtre et dragon

DTK

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

Jace, le sculpteur de l'esprit

{2}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

{+2} : Regarde la carte du dessus de la bibliothèque du 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 la créature ciblée dans la main de son propriétaire.

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

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, torche de la défiance

{2}{R}{R}

Planeswalker : Chandra

{+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} à votre réserve.

{-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 une cible, créature ou joueur. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, meneuse de flammes

{4}{R}{R}

Planeswalker : Chandra

{+1} : Mettez sur le champ de bataille 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