Bête de Quête {2}{G}{G}

Créature légendaire : bête M

Vigilance, contact mortel, célérité
La Bête de Quête ne peut pas être bloquée par les créatures de force inférieure ou égale à 2.
Les blessures de combat qui devraient être infligées par des créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être prévenues.
À chaque fois que la Bête de Quête inflige des blessures de combat à un adversaire, elle inflige autant de blessures à un planeswalker ciblé que ce joueur contrôle.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cératops changeant {2}{G}{G}

Créature : dinosaure R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Protection contre le bleu
{G} : Le Cératops changeant acquiert, selon votre choix, la portée, le piétinement ou la célérité jusqu'à la fin du tour.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buveur de sorts {G}

Créature : serpent M

Montée de niveau {1}

[Niveau 3-7> Protection contre les éphémères (4/4)

[Niveau 8+> Protection contre tout (6/6)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collecteur de peaux {G}

Créature : elfe et guerrier R

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille ou meurt, si la force de cette créature est supérieure à celle du Collecteur de peaux, mettez un marqueur +1/+1 sur le Collecteur de peaux.
Tant que le Collecteur de peaux a au moins trois marqueurs +1/+1 sur lui, il a le piétinement.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide de Boréal {G}

Créature neigeuse : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {C}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes cordelliens {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe de la charmille {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Dégagez une forêt ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite de Linciel {G}

Créature : elfe U

L'Élite de Linciel gagne +1/+2 tant qu'un adversaire quelconque contrôle un terrain non-base.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon nécrophage {1}{G}

Créature : limon R

{G} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur le Limon nécrophage et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

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

Mystique elfe {G}

Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Renégat de Narnam {G}

Créature : elfe et guerrier U

Contact mortel
<i>Révolte</i> ? Le Renégat de Narnam arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

Créature : oiseau R

Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeur de Kessig {G}

Créature : loup-garou et horreur U

{4}{G} : Transformez le Rôdeur de Kessig.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage du reboisement {2}{G}

Créature : elfe et shamane U

Quand la Sage du reboisement arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une cible, artefact ou enchantement.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tarmogoyf {1}{G}

Créature : lhurgoyf M

La force du Tarmogoyf est égale au nombre de types de carte parmi les cartes de tous les cimetières, et son endurance est égale à ce nombre plus 1.

/1+

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanglier piedesilex {1}{G}

Créature : sanglier U

Le Sanglier piedesilek gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une montagne.
{R} : Le Sanglier piedesilek acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. (Il peut attaquer et {T} ce tour-ci.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charmille dryade

Créature-terrain : forêt et dryade U

(La Charmille dryade n'est pas un sort, elle est affectée par le mal d'invocation et elle a « {T} : Ajoutez {G}. »)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprentie loyale {1}{R}

Créature : humain et artificier U

Célérité
<i>Lieutenant</i> ? Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez votre commandant, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol. Ce jeton acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant craque-os {2}{R}

Créature : géant R

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

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

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

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer foudregueule {3}{R}{R}

Créature : dragon M

Vol, célérité
Quand l'Escouflenfer foudregueule arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à chaque créature avec le vol que vos adversaires contrôlent. Engagez ces créatures.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorille beringeï {R}

Créature : grand singe U

Le Gorille beringeï gagne +1/+2 tant que vous contrôlez une forêt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinérateur de Chandra {5}{R}

Créature : élémental R

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant le nombre total de blessures non-combat infligées à vos adversaires ce tour-ci.
Piétinement
À chaque fois qu'une source que vous contrôlez inflige des blessures non-combat à un adversaire, l'Incinérateur de Chandra inflige autant de blessures à une cible, créature ou planeswalker, que ce joueur contrôle.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru languefeu {3}{R}

Créature : kavru U

Quand le Kavru languefeu arrive sur le champ de bataille, il inflige 4 blessures à la créature ciblée.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kari Zev, pillarde de vaisseau volant {1}{R}

Créature légendaire : humain et pirate R

Initiative, menace
À chaque fois que Kari Zev, pillarde de vaisseau volant attaque, créez Ragavan, un jeton de créature légendaire 2/1 rouge Singe. Ragavan arrive sur le champ de bataille engagé et attaquant. Exilez ce jeton à la fin du combat.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de la lune {2}{R}

Créature : humain et sorcier R

Les terrains non-base sont des montagnes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vive-lance du monastère {R}

Créature : humain et moine U

Célérité, prouesse

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zélatrice des cendres {R}{R}

Créature : humain et guerrier R

Initiative, célérité
À chaque fois qu'un joueur lance un sort depuis un cimetière, la Zélatrice des cendres inflige 3 blessures à ce joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de riches {1}{R}

Créature : humain et archer et gredin M

Portée, célérité
À chaque fois que le Voleur de riches attaque, si le joueur défenseur a plus de cartes en main que vous, exilez la carte du dessus de sa bibliothèque. Pendant chaque tour où vous avez attaqué avec un gredin, vous pouvez lancer cette carte et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer ce sort.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zurgo le Sonneur {R}

Créature légendaire : orque et guerrier R

Zurgo le Sonneur ne peut pas bloquer les créatures de force supérieure ou égale à 2.
Précipitation {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faîtes ainsi, il acquiert la célérité et il est renvoyé dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bagarreur voltaïque {R}{G}

Créature : humain et guerrier U

Quand le Bagarreur voltaïque arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

À chaque fois que le Bagarreur voltaïque attaque, vous pouvez payer {E}. Si vous faites ainsi, il gagne +1/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gang du bélier boggart {RG}{RG}{RG}

Créature : gobelin et guerrier U

Célérité
Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisesort des Gruul {1}{R}{G}

Créature : ogre et guerrier R

Émeute (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, selon votre choix, un marqueur +1/+1 ou la célérité.)

Piétinement
Tant que c'est votre tour, vous et la Brisesort des Gruul avez la défense talismanique.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Klothys, déesse de la Destinée {1}{R}{G}

Créature-enchantement légendaire : dieu M

Indestructible
Tant que votre dévotion au rouge et au vert est inférieure à sept, Klothys n'est pas une créature.
Au début de votre première phase principale, exilez une carte ciblée d'un cimetière. Si c'était une carte de terrain, ajoutez {R} ou {G}. Sinon, vous gagnez 2 points de vie et Klothys inflige 2 blessures à chaque adversaire.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saccageur du clan Ghor {2}{R}{G}

Créature : bête U

Piétinement
<i>Coup de sang</i> ? {R}{G}, défaussez-vous du Saccageur du clan Ghor : Une créature attaquante ciblée gagne +4/+4 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil {X}{G}

Rituel R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Symbiose de Tournebois {4}{G}{G}{G}

Rituel M

Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi elles. Si cette carte a un coût converti de mana inférieur ou égal à 3, elle arrive avec trois marqueurs +1/+1 supplémentaires sur elle. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafre de flammes {R}

Rituel C

La Balafre de flammes inflige 4 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence ardente {2}{R}{R}

Rituel R

Choisissez trois. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.
? La Confluence ardente inflige 1 blessure à chaque créature.
? La Confluence ardente inflige 2 blessures à chaque adversaire.
? Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impact de Fracassecrâne {X}{R}{R}

Rituel M

L'Impact de Fracassecrâne inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre jusqu'à deux cibles, créatures et/ou planeswalkers. Si X est supérieur ou égal à 6, l'Impact de Fracassecrâne inflige deux fois X blessures réparties comme vous le désirez entre ces cibles à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair fourchu {R}

Rituel U

L'Éclair fourchu inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortiers de mizzium {1}{R}

Rituel R

Les Mortiers de mizzium infligent 4 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.
Surcharge {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Éclair en série {R}

Rituel U

L'Éclair en série inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Puis ce joueur ou le contrôleur de ce permanent peut payer {R}{R}. Si le joueur fait ainsi, il peut copier ce sort et peut choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Braisereth

Terrain R

Le Château Braisereth arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne.
{T} : Ajoutez {R}.
{1}{R}{R}, {T} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salle de guerre

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{3}, {T}, payez un nombre de points de vie égal au nombre de couleurs dans l'identité couleur de votre commandants : Piochez une carte.

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

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

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt C

{G}

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 C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frontière tectonique

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez la Frontière tectonique : Détruisez un terrain non-base ciblé. N'activez que si un adversaire contrôle au moins quatre terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge de Lignecuivre

Terrain R

La Gorge de Lignecuivre arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garenne au Loup de Kessig

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{X}{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +X/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

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

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

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne C

{R}

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 C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Cimeroche

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Taïga

Terrain : montagne et forêt R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de Ramunap

Terrain : désert U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {R}.
{2}{R}{R}, {T}, sacrifiez un désert : Les Ruines de Ramunap infligent 2 blessures à chaque adversaire.

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

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

Vue prismatique

Terrain R

{T}, pay 1 point de vie, sacrifiez la Vue prismatique : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine de Mishra

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{1} : L'Usine de Mishra devient une créature-artefact 2/2 Ouvrier spécialisé jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.
{T} : Une créature Ouvrier spécialisé ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coptère de contrebandier {2}

Artefact : véhicule R

Vol
À chaque fois que le Coptère de contrebandier attaque ou bloque, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.
Pilotage 1 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jitte d'Umezawa {2}

Artefact légendaire : équipement R

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le Jitte d'Umezawa.
Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umezawa : Choisissez l'un ?
? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
? Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
? Vous gagnez 2 points de vie.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne {1}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/-1.
À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de l'hiver {2}

Artefact R

Tant que l'Orbe de l'hiver est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain durant leur étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vivien, partisane des monstres {3}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Vivien M

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.

{+1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête. Mettez, selon votre choix, un marqueur « vigilance », un marqueur « portée » ou un marqueur « piétinement » sur lui.

{-2} : Quand vous lancez votre prochain sort de créature ce tour-ci, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana inférieure, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Il était une fois... {1}{G}

Éphémère R

Si ce sort est le premier sort que vous avez lancé pendant cette partie, vous pouvez le lancer sans payer son coût de mana.
Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domri, anarchiste de Bolas {1}{R}{G}

Planeswalker légendaire : Domri R

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0.

{+1} : Ajoutez {R} ou {G}. Les sorts de créature que vous lancez ce tour-ci ne peuvent pas être contrecarrés.

{-2} : Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair explosif {R}

Éphémère C

Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
L'Éclair explosif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fissuration {1}{R}

Éphémère **C**

Choisissez l'un ?
? La Fissuration inflige 3 blessures à une créature ciblée.
? Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante {1}{R}

Éphémère **C**

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

Éphémère **C**

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinération {1}{R}

Éphémère **C**

L'Incinération inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet de magma {1}{R}

Éphémère C

Le Jet de magma inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Regard 2.

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 mettezla carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyrokinésie {4}{R}{R}

Éphémère U

Vous pouvez exiler une carte rouge de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
La Pyrokinésie inflige 4 blessures, réparties comme vous le désirez entre nombre quel nombre de créatures ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendue de l'utopie {G}

Enchantement : aura C

Enchanter : forêt
Au moment où l'Étendue de l'utopie arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
À chaque fois que la forêt enchantée est engagée pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Végétation luxuriante {G}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : terrain
À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un {G} supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cendrelianes {R}{G}

Enchantement **R**

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, Cinder Vine inflige 1 blessure à ce joueur.
{1}, sacrifiez les Cendrelianes : Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Les Cendrelianes infligent 2 blessures au contrôleur de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau de feu {R}

Enchantement **C**

Sacrifiez le Sceau de feu : Il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast