Argousine de la guilde des voleurs {B}

Créature : humain et gredin R

Flash
À chaque fois que l'Argousine de la guilde des voleurs ou un autre gredin arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire meule deux cartes.
Tant q'un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière, l'Argousine de la guilde des voleurs gagne +2/+1 et a le contact mortel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousine de la guilde des voleurs {B}

Créature : humain et gredin R

Flash
À chaque fois que l'Argousine de la guilde des voleurs ou un autre gredin arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire meule deux cartes.
Tant q'un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière, l'Argousine de la guilde des voleurs gagne +2/+1 et a le contact mortel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousine de la guilde des voleurs {B}

Créature : humain et gredin R

Flash
À chaque fois que l'Argousine de la guilde des voleurs ou un autre gredin arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire meule deux cartes.
Tant q'un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière, l'Argousine de la guilde des voleurs gagne +2/+1 et a le contact mortel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousine de la guilde des voleurs {B}

Créature : humain et gredin R

Flash
À chaque fois que l'Argousine de la guilde des voleurs ou un autre gredin arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire meule deux cartes.
Tant q'un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière, l'Argousine de la guilde des voleurs gagne +2/+1 et a le contact mortel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Créature légendaire : phyrexian et praetor M

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

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprunteur intrépide {1}{U}{U}

Créature : peuple fée et gredin M

Flash
Vol
L'Emprunteur intrépide ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

Chapardage {1}{U}
<i>Éphémère : aventure</i>

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Créature légendaire : phyrexian et praetor M

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

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprunteur intrépide {1}{U}{U}

Créature : peuple fée et gredin M

Flash
Vol
L'Emprunteur intrépide ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

Chapardage {1}{U}
<i>Éphémère : aventure</i>

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprunteur intrépide {1}{U}{U}

Créature : peuple fée et gredin M

Flash
Vol
L'Emprunteur intrépide ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

Chapardage {1}{U}
<i>Éphémère : aventure</i>

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Érudit fæerie {1}{U}

Créature : peuple fée et gredin R

Flash
Vol
À chaque fois qu'un adversaire pioche sa deuxième carte à chaque tour, vous piochez une carte.
{3}{U} : Chaque joueur pioche une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Érudit fæerie {1}{U}

Créature : peuple fée et gredin R

Flash
Vol
À chaque fois qu'un adversaire pioche sa deuxième carte à chaque tour, vous piochez une carte.
{3}{U} : Chaque joueur pioche une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Érudit fæerie {1}{U}

Créature : peuple fée et gredin R

Flash
Vol
À chaque fois qu'un adversaire pioche sa deuxième carte à chaque tour, vous piochez une carte.
{3}{U} : Chaque joueur pioche une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de pensées aérien {U}{B}

Créature : humain et gredin U

Flash
Vol
Tant qu'un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière, les gredins que vous contrôlez gagnent +1/+0.
À chaque fois qu'au moins un gredin que vous contrôlez attaque, chaque adversaire meule deux cartes.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de pensées aérien {U}{B}

Créature : humain et gredin U

Flash
Vol
Tant qu'un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière, les gredins que vous contrôlez gagnent +1/+0.
À chaque fois qu'au moins un gredin que vous contrôlez attaque, chaque adversaire meule deux cartes.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de pensées aérien {U}{B}

Créature : humain et gredin U

Flash
Vol
Tant qu'un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière, les gredins que vous contrôlez gagnent +1/+0.
À chaque fois qu'au moins un gredin que vous contrôlez attaque, chaque adversaire meule deux cartes.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de pensées aérien {U}{B}

Créature : humain et gredin U

Flash
Vol
Tant qu'un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière, les gredins que vous contrôlez gagnent +1/+0.
À chaque fois qu'au moins un gredin que vous contrôlez attaque, chaque adversaire meule deux cartes.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}

Rituel R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}

Rituel R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}

Rituel R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}

Rituel R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim du despote tyrann?il

Terrain R

Si vous contrôlez au moins deux autres terrains, l'Essaim du despote tyrann?il arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {B}.
{3}{B} : Jusqu'à la fin du tour, l'Essaim du despote tyrann?il devient une créature 3/3 noire Tyrann?il avec la menace et « À chaque fois que cette créature attaque, exilez une carte ciblée du cimetière du joueur défenseur ». C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim du despote tyrann?il

Terrain R

Si vous contrôlez au moins deux autres terrains, l'Essaim du despote tyrann?il arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {B}.
{3}{B} : Jusqu'à la fin du tour, l'Essaim du despote tyrann?il devient une créature 3/3 noire Tyrann?il avec la menace et « À chaque fois que cette créature attaque, exilez une carte ciblée du cimetière du joueur défenseur ». C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim du despote tyrann?il

Terrain R

Si vous contrôlez au moins deux autres terrains, l'Essaim du despote tyrann?il arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {B}.
{3}{B} : Jusqu'à la fin du tour, l'Essaim du despote tyrann?il devient une créature 3/3 noire Tyrann?il avec la menace et « À chaque fois que cette créature attaque, exilez une carte ciblée du cimetière du joueur défenseur ». C'est toujours un terrain.

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

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Otawara, cité aérienne

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {U}.
<i>Transfert</i> ? {3}{U}, défaussez-vous d'Otawara, cité aérienne : Renvoyez une cible, artefact, créature, enchantement ou planeswalker, dans la main de son propriétaire. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclaire

Terrain R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclaire

Terrain R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclaire

Terrain R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclaire

Terrain R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages de Nappenoire

Terrain R

Les Rivages de Nappenoire arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages de Nappenoire

Terrain R

Les Rivages de Nappenoire arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages de Nappenoire

Terrain R

Les Rivages de Nappenoire arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages de Nappenoire

Terrain R

Les Rivages de Nappenoire arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière souterraine

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière souterraine

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique

Terrain : île et marais R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique

Terrain : île et marais R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique

Terrain : île et marais R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique

Terrain : île et marais R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kaito Shizuki {1}{U}{B}

Planeswalker légendaire : Kaito M

Au début de votre étape de fin, si Kaito Shizuki est arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci, il passe hors phase.

{+1} : Piochez une carte. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous n'ayez attaqué ce tour-ci.

{-2} : Créez un jeton de créature 1/1 bleue Ninja avec « Cette créature ne peut pas être bloquée. »

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature bleue ou noire, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kaito Shizuki {1}{U}{B}

Planeswalker légendaire : Kaito M

Au début de votre étape de fin, si Kaito Shizuki est arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci, il passe hors phase.

{+1} : Piochez une carte. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous n'ayez attaqué ce tour-ci.

{-2} : Créez un jeton de créature 1/1 bleue Ninja avec « Cette créature ne peut pas être bloquée. »

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature bleue ou noire, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte cruel {1}{B}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Détruisez une créature ciblée sans marqueur sur elle.
? Retirez jusqu'à trois marqueurs d'une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kaito Shizuki {1}{U}{B}

Planeswalker légendaire : Kaito M

Au début de votre étape de fin, si Kaito Shizuki est arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci, il passe hors phase.

{+1} : Piochez une carte. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous n'ayez attaqué ce tour-ci.

{-2} : Créez un jeton de créature 1/1 bleue Ninja avec « Cette créature ne peut pas être bloquée. »

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature bleue ou noire, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte cruel {1}{B}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Détruisez une créature ciblée sans marqueur sur elle.
? Retirez jusqu'à trois marqueurs d'une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mot de pouvoir mortel {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-Ange, non-Démon, non-Diable, non-Dragon ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale {B}

Éphémère U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale {B}

Éphémère U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale {B}

Éphémère U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

S'agripper à la poussière {B}

Éphémère U

Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, vous gagnez 3 points de vie. Sinon, vous piochez une carte.
Échappée ? {3}{B}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percesort {U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

S'agripper à la poussière {B}

Éphémère U

Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, vous gagnez 3 points de vie. Sinon, vous piochez une carte.
Échappée ? {3}{B}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percesort {U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyade dans le loch {U}{B}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Contrecarrez un sort ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière de son contrôleur.
? Détruisez une créature ciblée ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyade dans le loch {U}{B}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Contrecarrez un sort ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière de son contrôleur.
? Détruisez une créature ciblée ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyade dans le loch {U}{B}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Contrecarrez un sort ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière de son contrôleur.
? Détruisez une créature ciblée ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyade dans le loch {U}{B}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Contrecarrez un sort ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière de son contrôleur.
? Détruisez une créature ciblée ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charognard faucon de nuit {1}{B}{B}

Créature : vampire et gredin R

Vol, contact mortel, lien de vie
La force du Charognard faucon de nuit est égale à 1 plus le nombre de types de carte parmi les cartes dans les cimetières de vos adversaires.

1+*/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sheoldred {3}{B}{B}

Créature légendaire : phyrexian et praetor M

Menace
Quand Sheoldred arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire sacrifie une créature non-jeton ou un planeswalker non-jeton.
{4}{B} : Exilez Sheoldred, puis renvoyez-la sur le champ de bataille transformée sous le contrôle de son propriétaire. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel et seulement si un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charognard faucon de nuit {1}{B}{B}

Créature : vampire et gredin R

Vol, contact mortel, lien de vie
La force du Charognard faucon de nuit est égale à 1 plus le nombre de types de carte parmi les cartes dans les cimetières de vos adversaires.

1+*/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sheoldred {3}{B}{B}

Créature légendaire : phyrexian et praetor M

Menace
Quand Sheoldred arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire sacrifie une créature non-jeton ou un planeswalker non-jeton.
{4}{B} : Exilez Sheoldred, puis renvoyez-la sur le champ de bataille transformée sous le contrôle de son propriétaire. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel et seulement si un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisebanque héliaste {2}

Artefact : véhicule R

Le Brisebanque héliaste arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, trois marqueurs « charge ».
{2}, {T}, retirez un marqueur « charge » du Brisebanque héliaste : Piochez une carte. Puis, s'il n'y a pas de marqueur « charge » sur le Brisebanque héliaste, créez un jeton Trésor et un jeton de créature 1/1 incolore Pilote avec « Cette créature pilote les véhicules comme si sa force était supérieure de 2. »
Pilotage 3

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corbillard illicite {2}

Artefact : véhicule R

{T} : Exilez jusqu'à deux cartes ciblées d'un cimetière unique.
La force et l'endurance du Corbillard illicite sont chacune égales au nombre de cartes exilées par lui.
Pilotage 2

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisebanque héliaste {2}

Artefact : véhicule R

Le Brisebanque héliaste arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, trois marqueurs « charge ».
{2}, {T}, retirez un marqueur « charge » du Brisebanque héliaste : Piochez une carte. Puis, s'il n'y a pas de marqueur « charge » sur le Brisebanque héliaste, créez un jeton Trésor et un jeton de créature 1/1 incolore Pilote avec « Cette créature pilote les véhicules comme si sa force était supérieure de 2. »
Pilotage 3

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayon affaiblissant {B}

Éphémère U

Une créature ciblée gagne -4/-1 jusqu'à la fin du tour. Si cette créature est blanche, elle gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayon affaiblissant {B}

Éphémère U

Une créature ciblée gagne -4/-1 jusqu'à la fin du tour. Si cette créature est blanche, elle gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayon affaiblissant {B}

Éphémère U

Une créature ciblée gagne -4/-1 jusqu'à la fin du tour. Si cette créature est blanche, elle gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayon affaiblissant {B}

Éphémère U

Une créature ciblée gagne -4/-1 jusqu'à la fin du tour. Si cette créature est blanche, elle gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changer l'équation {1}{U}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Contrecarrez un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 ciblé.
? Contrecarrez un sort rouge ou vert avec une valeur de mana inférieure ou égale à 6 ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changer l'équation {1}{U}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Contrecarrez un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 ciblé.
? Contrecarrez un sort rouge ou vert avec une valeur de mana inférieure ou égale à 6 ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rafale d'Éther {1}{U}

Éphémère U

Choisissez un sort ou un permanent ciblé rouge ou vert. Son propriétaire le met au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rafale d'Éther {1}{U}

Éphémère U

Choisissez un sort ou un permanent ciblé rouge ou vert. Son propriétaire le met au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast