

Valki, dieu des Mensonges

{1}{B}

Créature légendaire : dieu

M

Quand Valki arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire révèle sa main. Pour chaque adversaire, exilez une carte de créature qu'il a révélée de cette manière jusqu'à ce que Valki quitte le champ de bataille.

{X} : Choisissez une carte de créature exilée par Valki avec un coût converti de mana de X. Valki devient une copie de cette carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valki, dieu des Mensonges

{1}{B}

Créature légendaire : dieu

M

Quand Valki arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire révèle sa main. Pour chaque adversaire, exilez une carte de créature qu'il a révélée de cette manière jusqu'à ce que Valki quitte le champ de bataille.

{X} : Choisissez une carte de créature exilée par Valki avec un coût converti de mana de X. Valki devient une copie de cette carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valki, dieu des Mensonges

{1}{B}

Créature légendaire : dieu

M

Quand Valki arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire révèle sa main. Pour chaque adversaire, exilez une carte de créature qu'il a révélée de cette manière jusqu'à ce que Valki quitte le champ de bataille.

{X} : Choisissez une carte de créature exilée par Valki avec un coût converti de mana de X. Valki devient une copie de cette carte.

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

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

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

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

Pyromancien aguerrri {1}{R}{R}



Créature : humain et shaman **M**

Quand le Pyromancien aguerrri arrive sur le champ de bataille, défaussez-vous de deux cartes, puis piochez deux cartes. Pour chaque carte non-terrain défaussée de cette manière, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental. {3}{R}{R}, exilez le Pyromancien aguerrri depuis votre cimetière : Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Élémental.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyromancien aguerrri

{1}{R}{R}

Créature : humain et shaman

M

Quand le Pyromancien aguerrri arrive sur le champ de bataille, défaussez-vous de deux cartes, puis piochez deux cartes. Pour chaque carte non-terrain défaussée de cette manière, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental. {3}{R}{R}, exiliez le Pyromancien aguerrri depuis votre cimetière : Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Élémental.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe aux Nattes sanguinolentes

{2}{R}{G}

Créature : elfe et berserker

U

Célérité

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 la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe aux Nattes sanguinolentes

{2}{R}{G}

Créature : elfe et berserker

U

Célérité

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 la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe aux Nattes sanguinolentes

{2}{R}{G}

Créature : elfe et berserker

U

Célérité

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 la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe aux Nattes sanguinolentes

{2}{R}{G}

Créature : elfe et berserker

U

Célérité

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 la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}

Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kroxax, titan de la Soif de mort

{B}{R}

Créature légendaire : ancêtre et géant

M

Quand Kroxax arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins qu'il ne se soit échappé.

À chaque fois que Kroxax arrive sur le champ de bataille ou attaque, chaque adversaire se défausse d'une carte, puis chaque adversaire qui ne s'est pas défaussé d'une carte non-terrain de cette manière perd 3 points de vie.

Échappée ? {B}{B}{R}{R}, exiliez cinq autres cartes de votre cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}

Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}



Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.

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

Inquisition de Kozilek

{B}



Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.

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

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

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

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

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

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

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang 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

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang 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

Crypte de sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang 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

Falaises de Coupenoire



Terrain

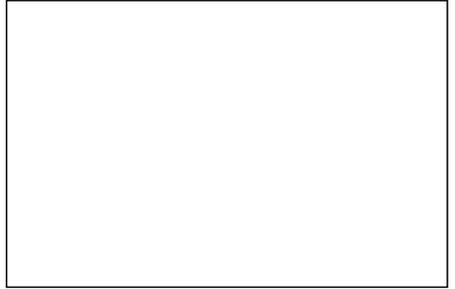
R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire



Terrain

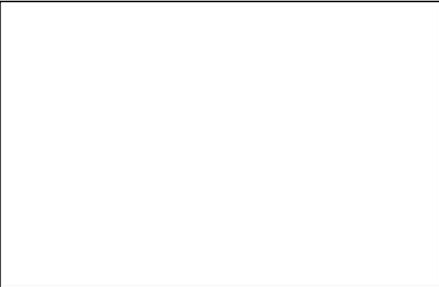
R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire



Terrain

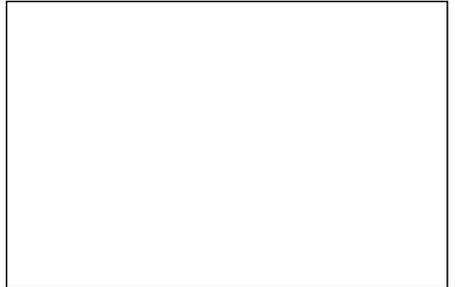
R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

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

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

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

Fondrière sanguinolente



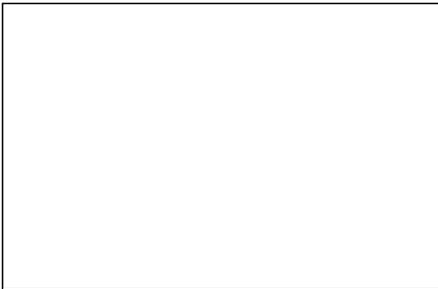
Terrain

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



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ravin enragé



Terrain

R

Le Ravin enragé arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.
{2}{R}{G} : Jusqu'à la fin du tour, le Ravin enragé devient une créature 3/3 rouge et verte Élémental avec « À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. » C'est toujours un terrain.

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

Tourbière nourricière



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {B} ou {G}.
{1}, {T}, sacrifiez la Tourbière nourricière : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



Terrain : marais et forêt

R

Au moment où le Tombeau luxuriant 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

Tourbière nourricière



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {B} ou {G}.
{1}, {T}, sacrifiez la Tourbière nourricière : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'annihilation

{1}



Artefact

C

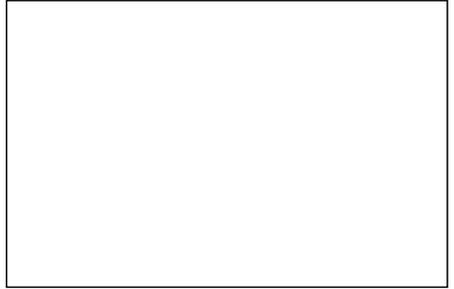
{T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'annihilation : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Quand la Bombe à sortilèges d'annihilation est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'annihilation

{1}



Artefact

C

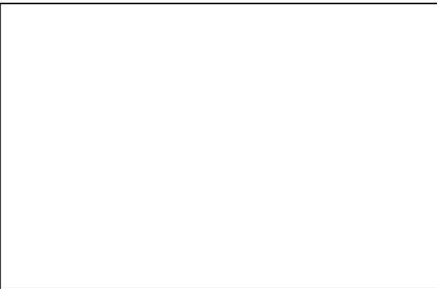
{T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'annihilation : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Quand la Bombe à sortilèges d'annihilation est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'annihilation

{1}



Artefact

C

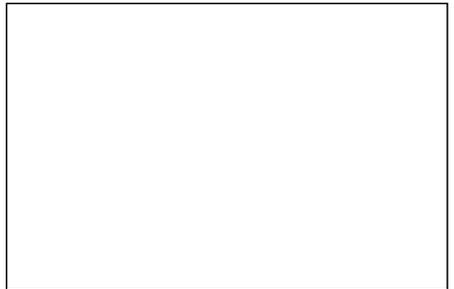
{T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'annihilation : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Quand la Bombe à sortilèges d'annihilation est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana du voile

{1}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Chaque joueur se défausse d'une carte.

{-2} : Un joueur ciblé sacrifie une créature.

{-6} : Séparez tous les permanents qu'un joueur ciblé contrôle en deux tas. Ce joueur sacrifie tous les permanents dans le tas de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana du voile

{1}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana **M**

{+1} : Chaque joueur se défausse d'une carte.

{-2} : Un joueur ciblé sacrifie une créature.

{-6} : Séparez tous les permanents qu'un joueur ciblé contrôle en deux tas. Ce joueur sacrifie tous les permanents dans le tas de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Wrenn et Six

{R}{G}

Planeswalker légendaire : Wrenn **M**

{+1} : Renvoyez jusqu'à une carte de terrain ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

{-1} : Wrenn et Six infligent 1 blessure à n'importe quelle cible.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Les cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière ont pistage. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana du voile

{1}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana **M**

{+1} : Chaque joueur se défausse d'une carte.

{-2} : Un joueur ciblé sacrifie une créature.

{-6} : Séparez tous les permanents qu'un joueur ciblé contrôle en deux tas. Ce joueur sacrifie tous les permanents dans le tas de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Wrenn et Six

{R}{G}

Planeswalker légendaire : Wrenn **M**

{+1} : Renvoyez jusqu'à une carte de terrain ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

{-1} : Wrenn et Six infligent 1 blessure à n'importe quelle cible.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Les cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière ont pistage. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Wrenn et Six

{R}{G}

Planeswalker légendaire : Wrenn **M**

{+1} : Renvoyez jusqu'à une carte de terrain ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

{-1} : Wrenn et Six infligent 1 blessure à n'importe quelle cible.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Les cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière ont pistage. »

3/

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}

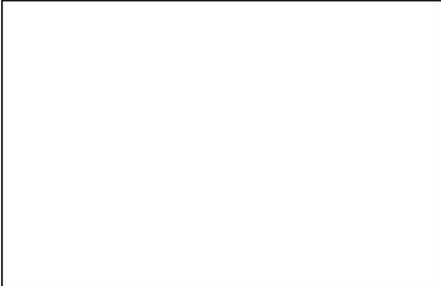
Éphémère **U**

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

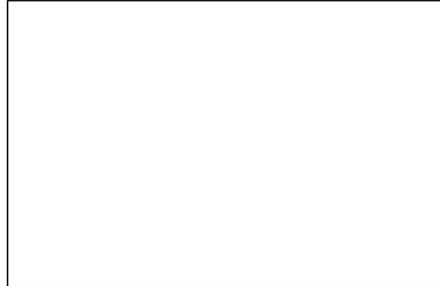
Foudre {R}



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

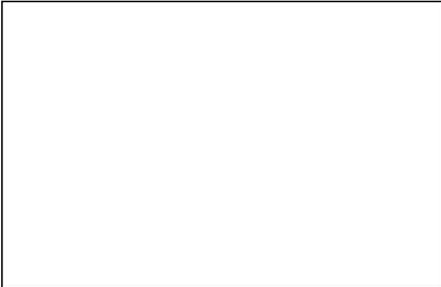
Foudre {R}



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

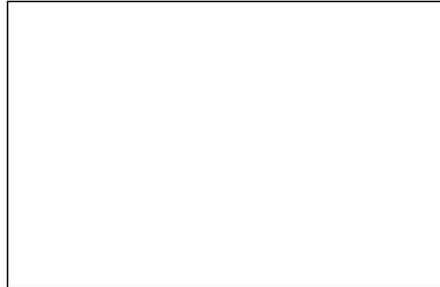
Foudre {R}



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Kolaghan {1}{B}{R}



Éphémère R
Choisissez deux ?
? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
? Un joueur ciblé se défait d'une carte.
? Détruisez un artefact ciblé.
? Le Commandement selon Kolaghan inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Kolaghan

{1}{B}{R}

Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

? Un joueur ciblé se défait d'une carte.

? Détruisez un artefact ciblé.

? Le Commandement selon Kolaghan inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trophée de l'assassin

{B}{G}

Éphémère

R

Détruisez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle.

Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trophée de l'assassin

{B}{G}

Éphémère

R

Détruisez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle.

Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trophée de l'assassin

{B}{G}

Éphémère

R

Détruisez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle.

Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trophée de l'assassin

{B}{G}



Éphémère

R

Détruisez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendie purificateur

{1}{R}



Rituel

C

Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée et mélanger ensuite sa bibliothèque. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendie purificateur

{1}{R}



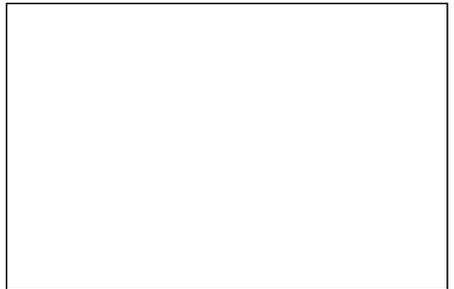
Rituel

C

Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée et mélanger ensuite sa bibliothèque. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ashiok, broyeur de rêves

{1}{UB}{UB}



Planeswalker légendaire : Ashiok

U

Les sorts et les capacités que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas faire chercher leur contrôleur dans sa bibliothèque.

{-1} : Un joueur ciblé meule quatre cartes. Ensuite, exilez le cimetière de chaque adversaire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'été

{G}



Éphémère

U

Piochez une carte si un adversaire a lancé un sort bleu ou noir ce tour-ci. Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés ce tour-ci. Vous et les permanents que vous contrôlez acquérez la défense talismanique contre le bleu et contre le noir jusqu'à la fin du tour. (Vous et eux ne pouvez pas être les cibles de sorts ou de capacités bleus ou noirs que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ashiok, broyeur de rêves

{1}{UB}{UB}



Planeswalker légendaire : Ashiok

U

Les sorts et les capacités que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas faire chercher leur contrôleur dans sa bibliothèque.

{-1} : Un joueur ciblé meule quatre cartes. Ensuite, exilez le cimetière de chaque adversaire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'été

{G}



Éphémère

U

Piochez une carte si un adversaire a lancé un sort bleu ou noir ce tour-ci. Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés ce tour-ci. Vous et les permanents que vous contrôlez acquérez la défense talismanique contre le bleu et contre le noir jusqu'à la fin du tour. (Vous et eux ne pouvez pas être les cibles de sorts ou de capacités bleus ou noirs que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne ranc?ur

{1}{R}

Éphémère

U

Détruisez un artefact ciblé.

Flashback {G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouillonnement

{3}{R}

Éphémère

U

Détruisez toutes les îles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouillonnement

{3}{R}

Éphémère

U

Détruisez toutes les îles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast