


Ornithoptère {0}




Créature-artefact : mécanoptère U  
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}

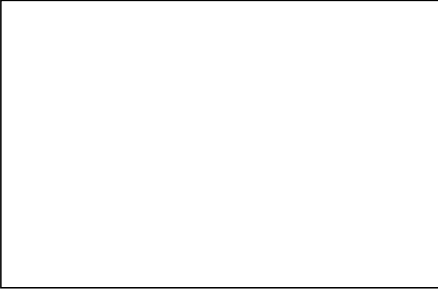


Créature-artefact : mécanoptère U  
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}

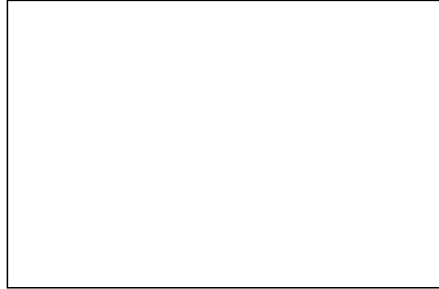


Créature-artefact : mécanoptère U  
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}




Créature-artefact : mécanoptère U  
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épicurien Voldaren {R}




Créature : vampire C

Quand l'Épicurien Voldaren arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à chaque adversaire. Créez un jeton Sang. (C'est un artefact avec « {1}, {T}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épicurien Voldaren {R}




Créature : vampire C

Quand l'Épicurien Voldaren arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à chaque adversaire. Créez un jeton Sang. (C'est un artefact avec « {1}, {T}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épicurien Voldaren {R}




Créature : vampire C

Quand l'Épicurien Voldaren arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à chaque adversaire. Créez un jeton Sang. (C'est un artefact avec « {1}, {T}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épicurien Voldaren {R}



Créature : vampire C

Quand l'Épicurien Voldaren arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à chaque adversaire. Créez un jeton Sang. (C'est un artefact avec « {1}, {T}, défaussez-vous d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérillero téméraire

{2}{R}

Créature : goblin et guerrier et allié

U

Déferlement {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de déferlement si vous ou un équipier avez lancé un autre sort ce tour-ci.)

Célérité

Quand le Guérillero téméraire arrive sur le champ de bataille, si son coût de déferlement a été payé, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérillero téméraire

{2}{R}

Créature : goblin et guerrier et allié

U

Déferlement {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de déferlement si vous ou un équipier avez lancé un autre sort ce tour-ci.)

Célérité

Quand le Guérillero téméraire arrive sur le champ de bataille, si son coût de déferlement a été payé, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérillero téméraire

{2}{R}

Créature : goblin et guerrier et allié

U

Déferlement {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de déferlement si vous ou un équipier avez lancé un autre sort ce tour-ci.)

Célérité

Quand le Guérillero téméraire arrive sur le champ de bataille, si son coût de déferlement a été payé, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérillero téméraire

{2}{R}

Créature : goblin et guerrier et allié

U

Déferlement {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de déferlement si vous ou un équipier avez lancé un autre sort ce tour-ci.)

Célérité

Quand le Guérillero téméraire arrive sur le champ de bataille, si son coût de déferlement a été payé, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière errante d'Éos

{4}{W}



Créature : humain et chevalier

R

Convocation

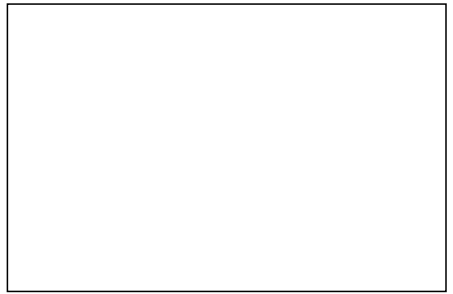
Quand la Chevalière errante d'Éos arrive sur le champ de bataille, regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler jusqu'à deux cartes de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X parmi elles, X étant le nombre de créatures qui ont convoqué la Chevalière errante d'Éos. Mettez les cartes révélées dans votre main, puis mélangez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière errante d'Éos

{4}{W}



Créature : humain et chevalier

R

Convocation

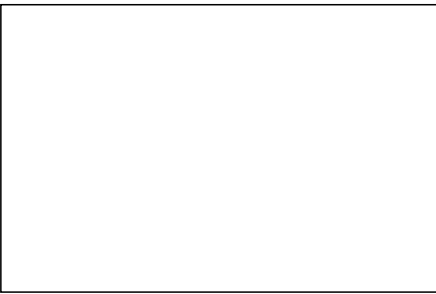
Quand la Chevalière errante d'Éos arrive sur le champ de bataille, regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler jusqu'à deux cartes de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X parmi elles, X étant le nombre de créatures qui ont convoqué la Chevalière errante d'Éos. Mettez les cartes révélées dans votre main, puis mélangez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière errante d'Éos

{4}{W}



Créature : humain et chevalier

R

Convocation

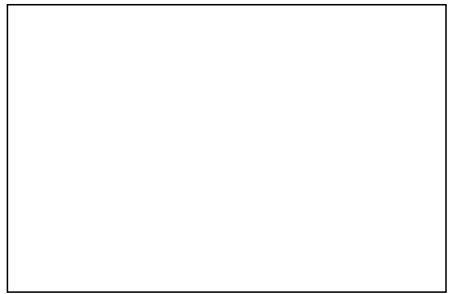
Quand la Chevalière errante d'Éos arrive sur le champ de bataille, regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler jusqu'à deux cartes de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X parmi elles, X étant le nombre de créatures qui ont convoqué la Chevalière errante d'Éos. Mettez les cartes révélées dans votre main, puis mélangez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière errante d'Éos

{4}{W}



Créature : humain et chevalier

R


Convocation

Quand la Chevalière errante d'Éos arrive sur le champ de bataille, regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler jusqu'à deux cartes de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à X parmi elles, X étant le nombre de créatures qui ont convoqué la Chevalière errante d'Éos. Mettez les cartes révélées dans votre main, puis mélangez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inspectrice de Thraben {W}




Créature : humain et soldat C

Quand l'Inspectrice de Thraben arrive sur le champ de bataille, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inspectrice de Thraben {W}




Créature : humain et soldat C

Quand l'Inspectrice de Thraben arrive sur le champ de bataille, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inspectrice de Thraben {W}




Créature : humain et soldat C

Quand l'Inspectrice de Thraben arrive sur le champ de bataille, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inspectrice de Thraben {W}



Créature : humain et soldat C

Quand l'Inspectrice de Thraben arrive sur le champ de bataille, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loxodon vénéré

{4}{W}



Créature : éléphant et clerc

R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

Quand le Loxodon vénéré arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature qui l'a convoqué.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loxodon vénéré

{4}{W}



Créature : éléphant et clerc

R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

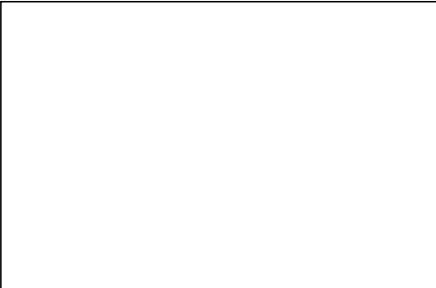
Quand le Loxodon vénéré arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature qui l'a convoqué.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loxodon vénéré

{4}{W}



Créature : éléphant et clerc

R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

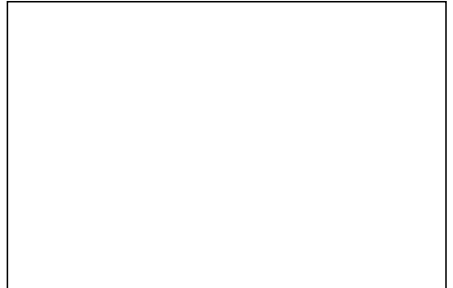
Quand le Loxodon vénéré arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature qui l'a convoqué.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loxodon vénéré

{4}{W}



Créature : éléphant et clerc

R


Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

Quand le Loxodon vénéré arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature qui l'a convoqué.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tueur de géant {W}



Créature : humain et paysan **R**

{1}{W}, {T} : Engagez la créature ciblée.

&lt;b>Petit bois</b> {2}{W}


&i>Éphémère : aventure</i>

Détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tueur de géant {W}



Créature : humain et paysan **R**

{1}{W}, {T} : Engagez la créature ciblée.

&lt;b>Petit bois</b> {2}{W}


&i>Éphémère : aventure</i>

Détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tueur de géant {W}



Créature : humain et paysan **R**

{1}{W}, {T} : Engagez la créature ciblée.

&lt;b>Petit bois</b> {2}{W}


&i>Éphémère : aventure</i>

Détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Émissaire de Brûle-Arbre** {RG}{RG}



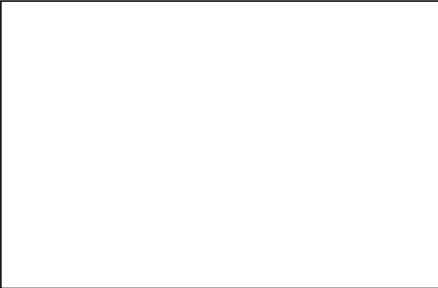
Créature : humain et shaman **C**

Quand l'Émissaire de Brûle-Arbre arrive sur le champ de bataille, ajoutez {R}{G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire de Brûle-Arbre {RG}{RG}

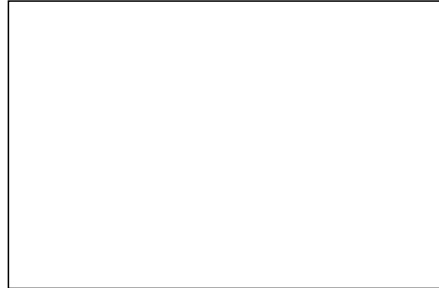


Créature : humain et shaman **C**  
Quand l'Émissaire de Brûle-Arbre arrive sur le champ de bataille, ajoutez {R}{G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire de Brûle-Arbre {RG}{RG}




Créature : humain et shaman **C**  
Quand l'Émissaire de Brûle-Arbre arrive sur le champ de bataille, ajoutez {R}{G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire de Brûle-Arbre {RG}{RG}




Créature : humain et shaman **C**  
Quand l'Émissaire de Brûle-Arbre arrive sur le champ de bataille, ajoutez {R}{G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier du juge {WU}




Créature : oiseau **U**  
Vol  
Sacrifiez le Familier du juge : Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Familier du juge {WU}



Créature : oiseau U


Vol

Sacrifiez le Familier du juge : Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amitié interdite {1}{R}




Rituel C

Créez un jeton de créature 1/1 rouge Dinosaur avec la célérité et un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amitié interdite {1}{R}




Rituel C

Créez un jeton de créature 1/1 rouge Dinosaur avec la célérité et un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amitié interdite {1}{R}



Rituel C

Créez un jeton de créature 1/1 rouge Dinosaur avec la célérité et un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amitié interdite

{1}{R}

Rituel

C

Créez un jeton de créature 1/1 rouge Dinosaur avec la célérité et un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démolition jubilatoire

{R}

Rituel

U

Détruisez un artefact ciblé. Si vous contrôliez cet artefact, créez trois jetons de créature 1/1 rouge Phyrexian et Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démolition jubilatoire

{R}

Rituel

U

Détruisez un artefact ciblé. Si vous contrôliez cet artefact, créez trois jetons de créature 1/1 rouge Phyrexian et Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démolition jubilatoire

{R}

Rituel

U

Détruisez un artefact ciblé. Si vous contrôliez cet artefact, créez trois jetons de créature 1/1 rouge Phyrexian et Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démolition jubilatoire

{R}



Rituel

U

Détruisez un artefact ciblé. Si vous contrôliez cet artefact, créez trois jetons de créature 1/1 rouge Phyrexian et Gobelin.

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

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

Confluence de mana



Terrain

M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana



Terrain M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine R

Au moment où la Fonderie sacrée 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

Fonderie sacrée

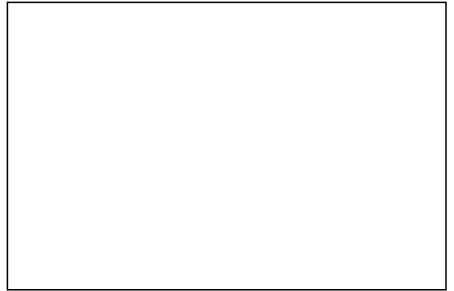


Terrain : montagne et plaine R

Au moment où la Fonderie sacrée 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

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine R

Au moment où la Fonderie sacrée 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

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie sacrée 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

Forge de campagne



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}. La Forge de campagne vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de campagne



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}. La Forge de campagne vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de campagne



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}. La Forge de campagne vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de campagne



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}. La Forge de campagne vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers à l'Orée des Rasoirs



Terrain

R

Les Halliers à l'Orée des Rasoirs arrivent sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Point de vue exaltant



Terrain

R

Le Point de vue exaltant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Point de vue exaltant



Terrain

R

Le Point de vue exaltant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Point de vue exaltant



Terrain

R

Le Point de vue exaltant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Point de vue exaltant



Terrain

R

Le Point de vue exaltant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diable des forges

{R}



Créature : diable

C

Quand le Diable des forges arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à une créature ciblée et 1 blessure à vous.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diable des forges

{R}



Créature : diable

C

Quand le Diable des forges arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à une créature ciblée et 1 blessure à vous.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diable des forges

{R}



Créature : diable

C

Quand le Diable des forges arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à une créature ciblée et 1 blessure à vous.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Diabie des forges

{R}

Créature : diable

C

Quand le Diabie des forges arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à une créature ciblée et 1 blessure à vous.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thalia, gardienne de Thraben

{1}{W}

Créature légendaire : humain et soldat

R

Initiative

Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thalia, gardienne de Thraben

{1}{W}

Créature légendaire : humain et soldat

R

Initiative

Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thalia, gardienne de Thraben

{1}{W}

Créature légendaire : humain et soldat

R


Initiative

Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thalia, gardienne de Thraben {1}{W}



Créature légendaire : humain et soldat R


Initiative

Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invasion de Gobakhan {1}{W}



Bataille : siège R

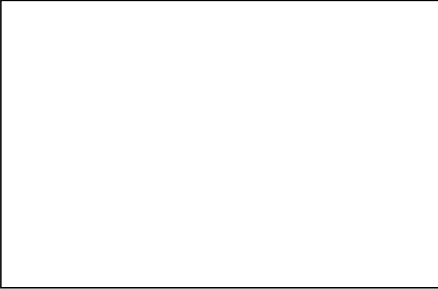
(Au moment où un siège arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire pour le protéger. Vous et les autres pouvez l'attaquer. Quand il est vaincu, exilez-le, puis lancez-le transformé.)

Quand l'Invasion de Gobakhan arrive sur le champ de bataille, regardez la main d'un adversaire ciblé. Vous pouvez en exiler une carte non-terrain. Tant que cette carte reste exilée, son propriétaire peut la jouer. Un sort lancé de cette manière coûte {2} de plus à lancer.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invasion de Gobakhan {1}{W}



Bataille : siège R

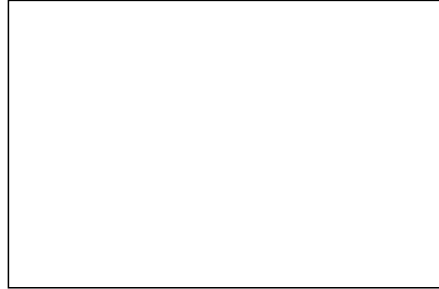
(Au moment où un siège arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire pour le protéger. Vous et les autres pouvez l'attaquer. Quand il est vaincu, exilez-le, puis lancez-le transformé.)

Quand l'Invasion de Gobakhan arrive sur le champ de bataille, regardez la main d'un adversaire ciblé. Vous pouvez en exiler une carte non-terrain. Tant que cette carte reste exilée, son propriétaire peut la jouer. Un sort lancé de cette manière coûte {2} de plus à lancer.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invasion de Gobakhan {1}{W}



Bataille : siège R

(Au moment où un siège arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire pour le protéger. Vous et les autres pouvez l'attaquer. Quand il est vaincu, exilez-le, puis lancez-le transformé.)

Quand l'Invasion de Gobakhan arrive sur le champ de bataille, regardez la main d'un adversaire ciblé. Vous pouvez en exiler une carte non-terrain. Tant que cette carte reste exilée, son propriétaire peut la jouer. Un sort lancé de cette manière coûte {2} de plus à lancer.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invasion de Gobakhan

{1}{W}



Bataille : siège

R

(Au moment où un siège arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire pour le protéger. Vous et les autres pouvez l'attaquer. Quand il est vaincu, exilez-le, puis lancez-le transformé.)

Quand l'Invasion de Gobakhan arrive sur le champ de bataille, regardez la main d'un adversaire ciblé. Vous pouvez en exiler une carte non-terrain. Tant que cette carte reste exilée, son propriétaire peut la jouer. Un sort lancé de cette manière coûte {2} de plus à lancer.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée déchiqueteuse

{R}



Éphémère

U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

La Volée déchiqueteuse inflige 4 blessures à une créature blanche ou bleue ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée déchiqueteuse

{R}



Éphémère

U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

La Volée déchiqueteuse inflige 4 blessures à une créature blanche ou bleue ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée déchiqueteuse

{R}



Éphémère

U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

La Volée déchiqueteuse inflige 4 blessures à une créature blanche ou bleue ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée déchiqueteuse

{R}

Éphémère

U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

La Volée déchiqueteuse inflige 4 blessures à une créature blanche ou bleue ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autorité des consuls

{W}

Enchantement

R

Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagées.

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autorité des consuls

{W}

Enchantement

R

Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagées.

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast