

Cavalier de Kinsbayel {3}{W}



Créature : sangami et chevalier **R**

Les créatures Chevalier que vous contrôlez ont la double initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalier de Kinsbayel {3}{W}



Créature : sangami et chevalier **R**

Les créatures Chevalier que vous contrôlez ont la double initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalier de Kinsbayel {3}{W}



Créature : sangami et chevalier **R**

Les créatures Chevalier que vous contrôlez ont la double initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier d'Orgeprairie {W}{W}



Créature : sangami et chevalier **U**

Initiative

Lien de vie (À chaque fois que cette créature inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier d'Orgeprairie {W}{W}



Créature : sangami et chevalier U

Initiative

Lien de vie (À chaque fois que cette créature inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier d'Orgeprairie {W}{W}



Créature : sangami et chevalier U

Initiative

Lien de vie (À chaque fois que cette créature inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier d'Orgeprairie {W}{W}



Créature : sangami et chevalier U

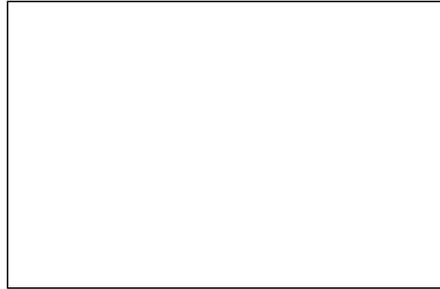
Initiative

Lien de vie (À chaque fois que cette créature inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier du Halo sacré {W}{W}



Créature : humain et rebelle et chevalier U

Débordement (À chaque fois qu'une créature sans le débordement bloque cette créature, la créature bloqueuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.)

Si le Chevalier du Halo sacré devait être détruit, régénérez-le. (Engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

{2} : Le Chevalier du Halo sacré ne peut pas être régénéré ce tour-ci. Seuls vos adversaires peuvent activer cette capacité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier du Halo sacré {W}{W}



Créature : humain et rebelle et chevalier U

Débordement (À chaque fois qu'une créature sans le débordement bloque cette créature, la créature bloqueuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.)  
 Si le Chevalier du Halo sacré devait être détruit, régénérez-le. (Engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)  
 {2} : Le Chevalier du Halo sacré ne peut pas être régénéré ce tour-ci. Seuls vos adversaires peuvent activer cette capacité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier du Halo sacré {W}{W}



Créature : humain et rebelle et chevalier U

Débordement (À chaque fois qu'une créature sans le débordement bloque cette créature, la créature bloqueuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.)  
 Si le Chevalier du Halo sacré devait être détruit, régénérez-le. (Engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)  
 {2} : Le Chevalier du Halo sacré ne peut pas être régénéré ce tour-ci. Seuls vos adversaires peuvent activer cette capacité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier du Halo sacré {W}{W}



Créature : humain et rebelle et chevalier U

Débordement (À chaque fois qu'une créature sans le débordement bloque cette créature, la créature bloqueuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.)  
 Si le Chevalier du Halo sacré devait être détruit, régénérez-le. (Engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)  
 {2} : Le Chevalier du Halo sacré ne peut pas être régénéré ce tour-ci. Seuls vos adversaires peuvent activer cette capacité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé du Bouclier blanc {W}{W}



Créature : humain et chevalier U

Protection contre le noir  
 {W} : Le Croisé du Bouclier blanc acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.  
 {W}{W} : Le Croisé du Bouclier blanc gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé du Bouclier blanc {W}{W}



Créature : humain et chevalier U

Protection contre le noir

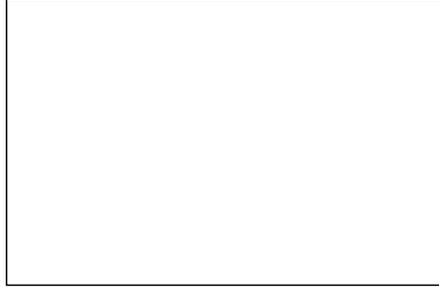
{W} : Le Croisé du Bouclier blanc acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{W}{W} : Le Croisé du Bouclier blanc gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé du Bouclier blanc {W}{W}



Créature : humain et chevalier U

Protection contre le noir

{W} : Le Croisé du Bouclier blanc acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{W}{W} : Le Croisé du Bouclier blanc gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé du Bouclier blanc {W}{W}



Créature : humain et chevalier U

Protection contre le noir

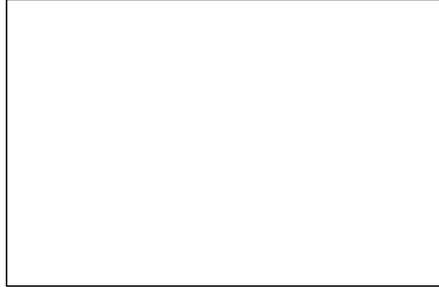
{W} : Le Croisé du Bouclier blanc acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{W}{W} : Le Croisé du Bouclier blanc gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entité miroir {2}{W}



Créature : changeforme R

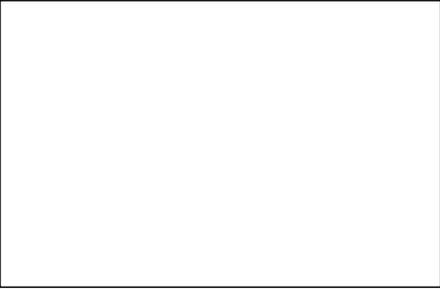
Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

{X} : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez ont une force et une endurance de base de X/X et acquièrent tous les types de créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entité miroir {2}{W}



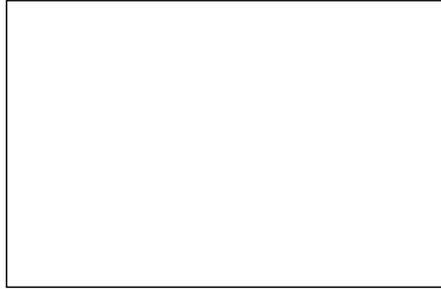
Créature : changeforme R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)  
 {X} : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez ont une force et une endurance de base de X/X et acquièrent tous les types de créature.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavaliers de Feuilletterne {GW}{GW}{GW}



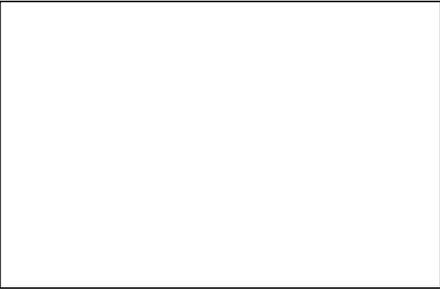
Créature : elfe et chevalier U

Vigilance

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavaliers de Feuilletterne {GW}{GW}{GW}



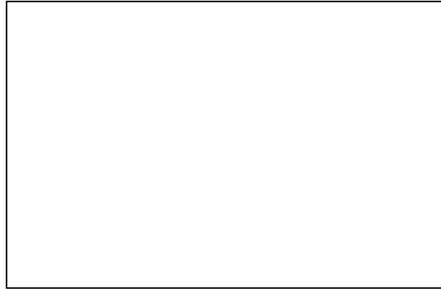
Créature : elfe et chevalier U

Vigilance

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavaliers de Feuilletterne {GW}{GW}{GW}



Créature : elfe et chevalier U

Vigilance

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavaliers de Feuilleterne {GW}{GW}{GW}



Créature : elfe et chevalier U  
Vigilance

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gouve du crépuscule {GW}{GW}{GW}{GW}



Créature : esprit et avatar R  
Protection contre le bleu, contre le noir et contre le rouge

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gouve du crépuscule {GW}{GW}{GW}{GW}



Créature : esprit et avatar R  
Protection contre le bleu, contre le noir et contre le rouge

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féale de Feuilleterne {1}{GW}{GW}{GW}



Créature : elfe et chevalier R  
Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.  
Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.  
Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser de la Noble féale de Feuilleterne, mettez-la sur le champ de bataille à la place de la mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féale de Feuilleterne

{1}{GW}{GW}{GW}



Créature : elfe et chevalier

R

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.  
Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

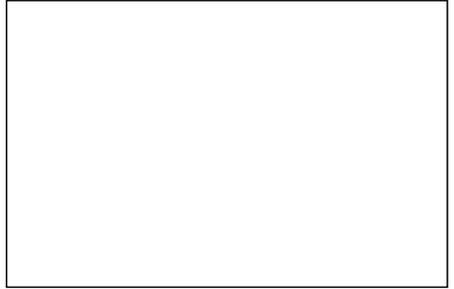
Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser de la Noble féale de Feuilleterne, mettez-la sur le champ de bataille à la place de la mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féale de Feuilleterne

{1}{GW}{GW}{GW}



Créature : elfe et chevalier

R

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.  
Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

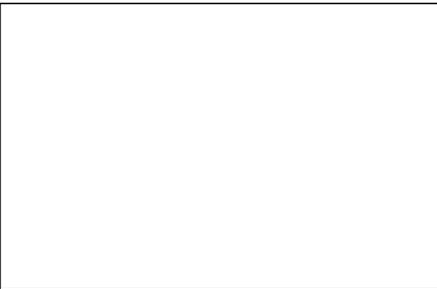
Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser de la Noble féale de Feuilleterne, mettez-la sur le champ de bataille à la place de la mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féale de Feuilleterne

{1}{GW}{GW}{GW}



Créature : elfe et chevalier

R

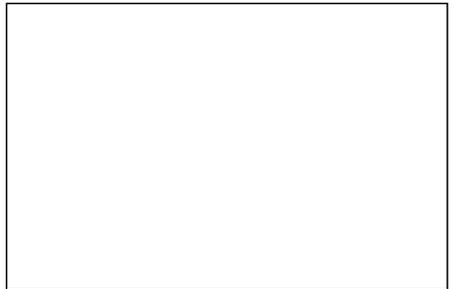
Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.  
Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser de la Noble féale de Feuilleterne, mettez-la sur le champ de bataille à la place de la mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canopée d'horizon



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {G} ou {W}.  
{1}, {T}, sacrifiez la Canopée d'horizon : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canopée d'horizon



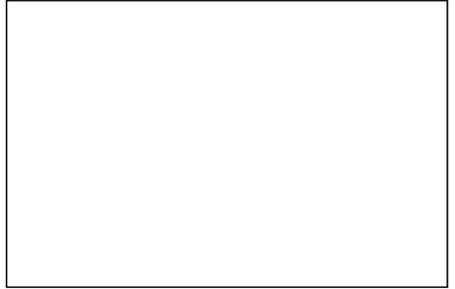
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {G} ou {W}.  
{1}, {T}, sacrifiez la Canopée d'horizon : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clachan campagnard



Terrain

R

Au moment où le Clachan campagnard arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de sangami de votre main. Si vous ne le faites pas, le Clachan campagnard arrive sur le champ de bataille engagé.  
{T} : Ajoutez {W}.  
Renfort 1 ? {1}{W} {{{1}}{W}, défaussez-vous de cette carte : Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canopée d'horizon



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {G} ou {W}.  
{1}, {T}, sacrifiez la Canopée d'horizon : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clachan campagnard



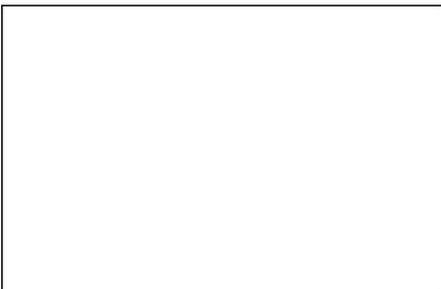
Terrain

R

Au moment où le Clachan campagnard arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de sangami de votre main. Si vous ne le faites pas, le Clachan campagnard arrive sur le champ de bataille engagé.  
{T} : Ajoutez {W}.  
Renfort 1 ? {1}{W} {{{1}}{W}, défaussez-vous de cette carte : Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clachan campagnard



Terrain

R

Au moment où le Clachan campagnard arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de sangami de votre main. Si vous ne le faites pas, le Clachan campagnard arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {W}.

Renfort 1 ? {1}{W} ({{1}}{W}), défaussez-vous de cette carte : Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hauts de Ventabrupt



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

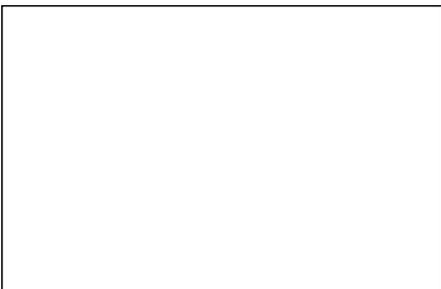
Les Hauts de Ventabrupt arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {W}.

{W}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si vous avez attaqué avec au moins trois créatures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clachan campagnard



Terrain

R

Au moment où le Clachan campagnard arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de sangami de votre main. Si vous ne le faites pas, le Clachan campagnard arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {W}.

Renfort 1 ? {1}{W} ({{1}}{W}), défaussez-vous de cette carte : Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hauts de Ventabrupt



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Les Hauts de Ventabrupt arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {W}.

{W}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si vous avez attaqué avec au moins trois créatures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hauts de Ventabrupt



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

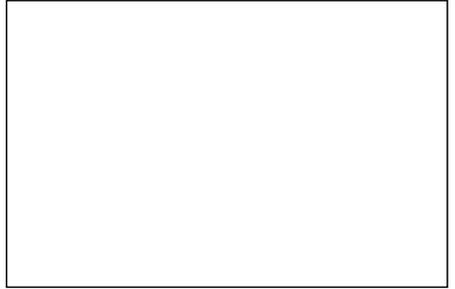
Les Hauts de Ventabrupt arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {W}.

{W}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si vous avez attaqué avec au moins trois créatures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



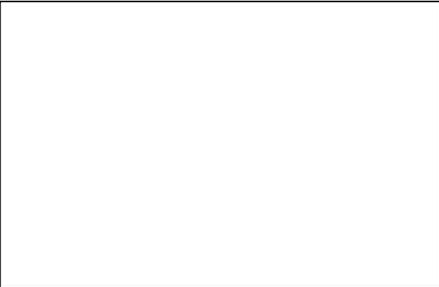
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



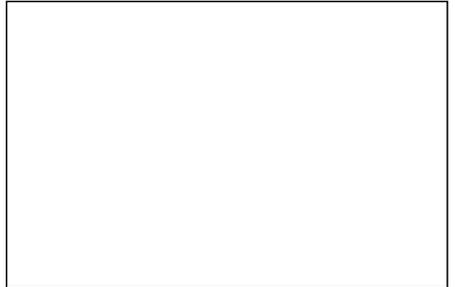
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



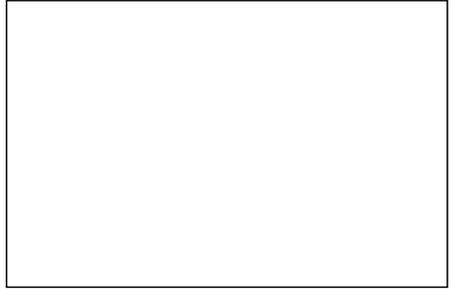
Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte du dolmen

{2}



Artefact

R

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées aux créatures attaquant que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte du dolmen

{2}



Artefact

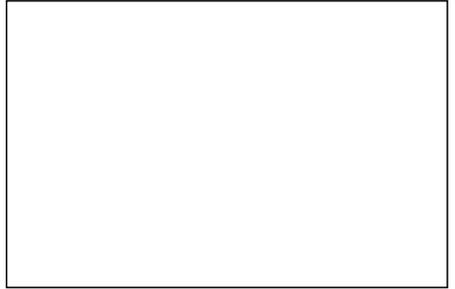
R

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées aux créatures attaquant que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte du dolmen

{2}



Artefact

R

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées aux créatures attaquant que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.  
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.  
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

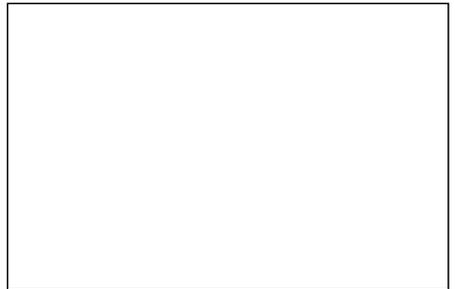
U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.  
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.  
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile d'opale

{W}{W}{W}



Enchantement

R

Quand un adversaire lance un sort de créature, si le Vigile d'opale est un enchantement, le Vigile d'opale devient une créature 3/4 Gargouille avec le vol et la protection contre le rouge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile d'opale

{W}{W}{W}



Enchantement

R

Quand un adversaire lance un sort de créature, si le Vigile d'opale est un enchantement, le Vigile d'opale devient une créature 3/4 Gargouille avec le vol et la protection contre le rouge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile d'opale

{W}{W}{W}



Enchantement

R

Quand un adversaire lance un sort de créature, si le Vigile d'opale est un enchantement, le Vigile d'opale devient une créature 3/4 Gargouille avec le vol et la protection contre le rouge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile d'opale

{W}{W}{W}



Enchantement

R

Quand un adversaire lance un sort de créature, si le Vigile d'opale est un enchantement, le Vigile d'opale devient une créature 3/4 Gargouille avec le vol et la protection contre le rouge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirlidiane {4}{W}

Créature : élémental R

Vol

Quand la Sirlidiane quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature ciblées de force inférieure ou égale à 2 de votre cimetière.

Évocation {5}{W} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de Buttechardon {1}{WU}{WU}{WU}

Créature : sangami et chevalier R

Flash

Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirlidiane {4}{W}

Créature : élémental R

Vol

Quand la Sirlidiane quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature ciblées de force inférieure ou égale à 2 de votre cimetière.

Évocation {5}{W} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de Buttechardon {1}{WU}{WU}{WU}

Créature : sangami et chevalier R

Flash

Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

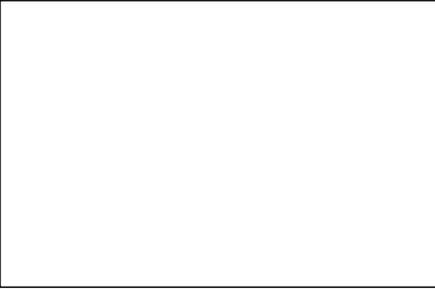
Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de Buttechardon

{1}{WU}{WU}{WU}



Créature : sangami et chevalier

R

Flash

Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

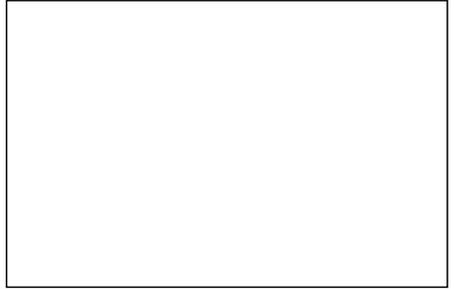
Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner

{1}



Artefact

R

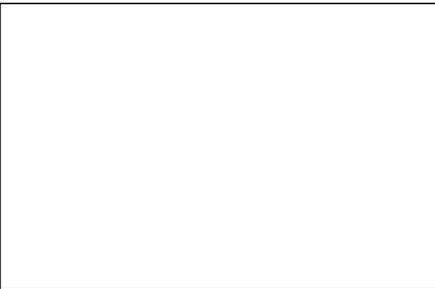
Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.

Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner

{1}



Artefact

R

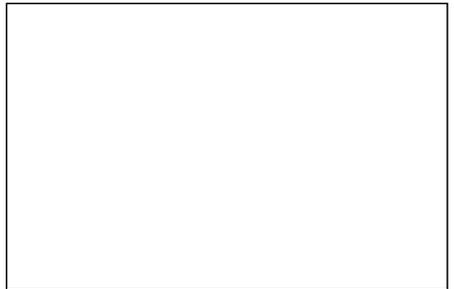
Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.

Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner

{1}



Artefact

R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.

Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner

{1}

Artefact

R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.

Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani Crinièredor

{2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani

M

{+1} : Vous gagnez 2 points de vie.

{-1} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

{-6} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature blanche Avatar avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égale à votre total de points de vie. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani Crinièredor

{2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani

M

{+1} : Vous gagnez 2 points de vie.

{-1} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

{-6} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature blanche Avatar avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égale à votre total de points de vie. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Isolation temporelle

{1}{W}

Enchantement : aura

C

Flash (Vous pouvez jouer ce sort à tout moment où vous pourriez jouer un éphémère.)

Enchanter : créature

La créature enchantée a la distorsion. (Elle ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)  
Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées par la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Isolation temporelle

{1}{W}



Enchantement : aura

C

Flash (Vous pouvez jouer ce sort à tout moment où vous pourriez jouer un éphémère.)

Enchanter : créature

La créature enchantée a la distorsion. (Elle ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées par la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Isolation temporelle

{1}{W}



Enchantement : aura

C

Flash (Vous pouvez jouer ce sort à tout moment où vous pourriez jouer un éphémère.)

Enchanter : créature

La créature enchantée a la distorsion. (Elle ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées par la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Isolation temporelle

{1}{W}



Enchantement : aura

C

Flash (Vous pouvez jouer ce sort à tout moment où vous pourriez jouer un éphémère.)

Enchanter : créature

La créature enchantée a la distorsion. (Elle ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées par la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast