Golem précurseur {5}

Créature-artefact : golem R

Quand le Golem précurseur arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature-artefact 3/3 incolore Golem.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel qui ne cible qu'un seul golem, ce joueur copie ce sort pour chaque autre golem que ce sort pourrait cibler. Chaque copie cible un golem différent parmi eux.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de cuivre {2}

Créature-artefact : myr C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mennite {0}

Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de fer {2}

Créature-artefact : myr C

{T} : Ajoutez {R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de palladium {3}

Créature-artefact : myr U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite signaleur {1}

Créature-artefact : parasite U

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)
Le Parasite signaleur ne peut être bloqué que par des créatures avec le vol ou la portée.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr doré {2}

Créature-artefact : myr C

{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pentavus {7}

Créature-artefact : construction R

Le Pentavus arrive sur le champ de bataille avec cinq marqueurs +1/+1 sur lui.
{1}, retirez un marqueur +1/+1 du Pentavus : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Pentavite avec le vol.

{1}, sacrifiez un pentavite : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Pentavus.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Propagateur myr {3}

Créature-artefact : myr R

{3}, {T} : Créez un jeton qui est une copie du Propagateur myr.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de l'Anima {1}{G}

Créature : elfe et druide C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ardeur {3}{G}{G}{G}

Créature : élémental et incarnation R

Piétinement
Si des blessures devaient être infligées à une autre créature que vous contrôlez, prévenez ces blessures. Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature pour chaque 1 blessure prévenue de cette manière.
Quand le Rampeur des brumes est mis dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envahisseur de nid {1}{G}

Créature : eldrazi et drone C

Quand l'Envahisseur de nid arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fertiliseur de crânes {4}{G}

Créature : élémental R

Dévorement 1 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre de créatures. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)
Quand le Fertiliseur de crânes arrive sur le champ de bataille, piochez une carte pour chaque créature qu'il a dévorée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

Créature : oiseau R

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mycoloth {3}{G}{G}

Créature : fongus R

Dévorement 2
Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte pour chaque marqueur +1/+1 sur le Mycoloth.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédateur de Kozilek {3}{G}

Créature : eldrazi et drone C

Quand le Prédateur de Kozilek arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Ils ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couveur d'Emrakul {4}{R}

Créature : eldrazi et drone C

Quand le Couveur d'Emrakul arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Ils ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon prédateur {3}{R}{R}{R}

Créature : dragon R

Vol, célérité
Dévorement 2

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen rosse-éclair {2}{R}

Créature : viashino et guerrier U

Dévorement 3 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre de créatures de votre choix. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec trois fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant chauffefurie {3}{R}{R}

Créature : géant et guerrier R

Quand le Géant chauffefurie arrive sur le champ de bataille, les autres créatures que vous contrôlez acquièrent « {T} : Cette créature inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héros du Contrefort d'Oxid {2}{R}{R}

Créature : humain et chevalier M

Célérité
Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)
À chaque fois que le Héros du Contrefort d'Oxid attaque, les créatures de force inférieure ou égale à 1 ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde d'élite {W}

Créature : humain et soldat U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kazuul, Tyran des Falaises {3}{R}{R}

Créature légendaire : ogre et guerrier U

À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle attaque, si vous êtes le joueur défenseur, créez un jeton de créature 3/3 rouge Ogre à moins que le contrôleur de cette créature ne paie {3}.

5/4

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut de la Victoire {3}{W}{W}{W}

Créature : ange R

Vol
À chaque fois que le Héraut de la Victoire attaque, les créatures attaquantes acquièrent le vol et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des vents {3}{W}

Créature : esprit R

Vol
Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héroïne de Fortcoutel {2}{W}{W}

Créature : humain et chevalier M

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)
À chaque fois que l'Héroïne de Fortcoutel attaque, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat, engagés et attaquants.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin des Accordeurs {1}{W}

Créature : humain et chevalier U

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pureté {3}{W}{W}{W}

Créature : élémental et incarnation R

Vol
Si des blessures non-combat devraient vous être infligées, prévenez ces blessures. Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de blessures prévenues de cette manière.
Quand la Pureté est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteur de Croquemiette {1}{RG}

Créature : gobelin et shamane U

{R}{G} : Chaque créature bloquée gagne +1/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Borborygmos {3}{R}{R}{G}{G}

Créature légendaire : cyclope R

Piétinement
À chaque fois que Borborygmos inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

6/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Génitrice dragonne {2}{R}{R}{R}{G}

Créature : dragon M

Vol
Au début de chaque entretien, créez un jeton de créature 1/1 rouge et verte Dragon avec le vol et dévorement 2.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recrue boros {RW}

Créature : gobelin et soldat **C**

({RW} peut être payé au choix avec {R} ou {W}.)
Initiative

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zélateur sangpyre {1}{R}{R}{W}

Créature : élémental et berserker U

Quand le Zélateur sangpyre arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Riss l'éveilleur {3}{R}{G}{W}

Créature légendaire : dragon R

Vol
À chaque fois que Riss l'éveilleur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{G}. Si vous faites ainsi, choisissez une couleur, et créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte pour chaque permanent de cette couleur.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envahissement {2}{G}{G}{G}

Rituel U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruée irrésistible {3}{G}{G}

Rituel R

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invasion jaillissante {7}

Rituel tribal : eldrazi U

Créez cinq jetons de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Ils ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spasme de croissance {2}{G}

Rituel C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur la champ de bataille engagée, puis mélangez. Créez un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair à dragon {1}{R}

Rituel C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Procession spectrale {2W}{2W}{2W}

Rituel U

Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ultimatum titanesque {R}{R}{G}{G}{G}{W}{W}

Rituel R

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +5/+5 et acquièrent l'initiative, le lien de vie et le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassemblement de nomades {4}{W}{W}

Rituel R

Créez un jeton de créature 1/1 blanche Kor et Soldat pour chaque créature que vous contrôlez.
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal

Terrain R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge de Lignecuivre

Terrain **R**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné

Terrain **R**

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie éclatante

Terrain U

La Prairie éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.
{T} : Ajoutez {W}.
{T}, retirez un marqueur « charge » de la Prairie éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

Garruk Languebestion {2}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk M

{+1} : Dégagez deux terrains ciblés.

{-1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

{-4} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elspeth Tirel {3}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth M

{+2} : Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature que vous contrôlez

{-2} : Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

{-5} : Détruisez tous les autres permanents excepté les terrains et les jetons.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elspeth, chevalière errante {2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth M

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

{+1} : Une créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Les artefacts, les créatures, les enchantements et les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible ».

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau de la Destruction {3}{R}{R}

Éphémère R

Le Flambeau de la Destruction inflige 5 blessures à n'importe quelle cible. Mélangez le Flambeau de la Destruction dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage {2}{G}

Éphémère C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinération {1}{R}

Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonnerie de trompe {2}{R}

Éphémère **C**

Les créatures attaquantes gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ralliement des forces {2}{R}

Éphémère **C**

Les créatures attaquantes gagnent +1/+0 et acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du maître {2}{W}

Éphémère **C**

Créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aux armes ! {1}{W}

Éphémère U

Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sans une égratignure {W}

Éphémère U

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil {W}

Éphémère U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffée de violence {1}{R}{G}

Éphémère C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez 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 votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice d'éclairs {R}{W}

Éphémère U

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure prismatique {1}{G}

Enchantement R

Les terrains que vous contrôlez ont chaque type de terrain de base en plus de leurs autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne de Gaia {1}{G}{G}

Enchantement U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendue de l'utopie {G}

Enchantement : aura C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain fertile {1}{G}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : terrain
À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de la couleur de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pure conviction {3}{W}{W}{W}

Enchantement **R**

Les créatures que vous contrôlez ont la double initiative et le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne glorieuse {1}{W}{W}

Enchantement **R**

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gloire du combat {2}{R}{W}

Enchantement R

Tant que c'est votre tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0.
Tant que ce n'est pas votre tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast