Cadets gobelins {R}

Créature : gobelin U

À chaque fois que les Cadets gobelins bloquent ou deviennent bloqués, un adversaire ciblé en acquiert le contrôle. (Ceci retire les Cadets gobelins du combat.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lui-qui-est-avide {5}{R}

Créature : eldrazi et drone C

Piétinement
À chaque fois que Lui-qui-est-avide inflige des blessures de combat à un joueur, créez autant de jetons de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Ils ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kavru languefeu {3}{R}

Créature : kavru U

Quand le Kavru languefeu arrive sur le champ de bataille, il inflige 4 blessures à la créature ciblée.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de brouillard {1}{U}

Créature : mur U

Défenseur, vol
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par le Banc de brouillard.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conspirateur vedalken {2}{U}

Créature : vedalken et sorcier U

Quand le Conspirateur vedalken arrive sur le champ de bataille, échangez le contrôle d'un terrain ciblé que vous contrôlez contre celui d'un terrain ciblé qu'un adversaire contrôle.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde gomazoaire {2}{U}

Créature : méduse U

Défenseur, vol
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées au Garde gomazoaire.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe à carapace de chrome {4}{U}

Créature : crabe et bête R

Mue {4}{U} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)
Quand le Crabe à carapace de chrome est retourné face visible, vous pouvez échanger le contrôle d'une créature ciblée que vous contrôlez contre celui d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gomazoaire {2}{U}

Créature : méduse U

Défenseur, vol
{T} : Mettez le Gomazoaire et chaque créature qu'il bloque au-dessus des bibliothèques de leurs propriétaires, puis ces joueurs mélangent.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hussard de la cour {2}{U}

Créature : vedalken et chevalier U

Vigilance
Quand le Hussard de la cour arrive sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez l'une d'entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.
Quand le Hussard de la cour arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que {W} ait été dépensé pour le lancer.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faux prophète {2}{W}{W}

Créature : humain et clerc R

Quand le Faux prophète meurt, exilez toutes les créatures.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbitre de Tertrecime {6}{W}

Créature : géant et sorcier R

Vigilance
Quand l'Arbitre de Tertrecime arrive sur le champ de bataille, le total de points de vie de chaque joueur devient égal au total de points de vie le plus élevé de tous les joueurs.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grognard jötun {1}{W}

Créature : géant et soldat U

Entretien cumulatif ? Mettez deux cartes d'un cimetière unique au-dessous de la bibliothèque de leur propriétaire.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'augures {1}{W}

Créature : mur U

Défenseur
Quand le Mur d'augures arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Partisan des repoussmages {W}

Créature : humain et nomade U

{T} : Renvoyez dans sa main deux cartes ciblées du cimetière d'un adversaire. Détruisez une créature attaquante ciblée.

1/1

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

Brion Bonbras {2}{R}{W}

Créature légendaire : géant et guerrier R

Lien de vie
{R}, {T}, sacrifiez une autre créature : Brion Bonbras inflige un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée à un joueur ciblé ou à un planeswalker ciblé.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chronarque d'Izzet {3}{U}{R}

Créature : humain et sorcier C

Quand le Chronarque d'Izzet arrive sur le champ de bataille, renvoyez la carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage d'Azorius {WU}{WU}

Créature : vedalken et sorcier U

{2}{W} : Engagez une créature ciblée.
{2}{U} : Contrecarrez une capacité activée ciblée. (Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dominus de l'allégeance {UR}{UR}{UR}{UR}{UR}

Créature : esprit et avatar R

Vol
Au début de votre entretien, vous pouvez acquérir le contrôle d'un permanent ciblé jusqu'à la fin du tour. Si vous faites ainsi, dégagez-le et il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de déni {1}{W}{U}

Créature : mur U

Défenseur, vol
Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

0/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nin, l'artiste en souffrances {U}{R}

Créature légendaire : vedalken et sorcier R

{X}{U}{R}, {T} : Nin, l'artiste en souffrances inflige X blessures à une créature ciblée. Le contrôleur de cette créature pioche X cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plumevoile {WU}{WU}{WU}

Créature : élémental U

Flash
Défenseur, vol

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Numot, le dévastateur {3}{U}{R}{W}

Créature légendaire : dragon R

Vol
À chaque fois que Numot, le dévastateur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{R}. Si vous faites ainsi, détruisez jusqu'à deux terrains ciblés.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruhan des Fomori {1}{U}{R}{W}

Créature légendaire : géant et guerrier M

Au début du combat pendant votre tour, choisissez un adversaire au hasard. Ruhan des Fomori attaque ce joueur pendant ce combat si possible.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zedruü au Grandc?ur {1}{U}{R}{W}

Créature légendaire : minotaure et moine M

Au début de votre entretien, vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes, X étant le nombre de permanents que vous possédez que vos adversaires contrôlent.
{R}{W}{U} : Un adversaire ciblé acquiert le contrôle d'un permanent ciblé que vous contrôlez.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle de Darigaaz {1}{R}

Rituel U

Kick {2}
Le Souffle de Darigaaz inflige 1 blessure à chaque créature sans le vol et à chaque joueur. Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessures à chaque créature sans le vol et à chaque joueur à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décès par dragons {4}{R}{R}

Rituel U

Chaque joueur autre qu'un joueur ciblé crée un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écriture céleste {X}{U}{U}

Rituel U

Chaque joueur pioche X cartes.
Prévision ? {2}{U}, révélez l'Écriture céleste depuis votre main : Chaque joueur pioche une carte. (N'activez que pendant votre entretien et qu'une seule fois par tour.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secrets commerciaux {1}{U}{U}

Rituel R

Un adversaire ciblé pioche deux cartes, et vous piochez ensuite jusqu'à quatre cartes. Cet adversaire peut répéter le processus autant de fois qu'il le souhaite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaufferie d'Izzet

Terrain U

La Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement d'austérité {4}{W}{W}

Rituel R

Choisissez deux ?
? Détruisez tous les artefacts.
? Détruisez tous les enchantements.
? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est inférieure ou égale à 3.
? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius

Terrain U

La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

Terrain C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garnison de Boros

Terrain U

La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

Terrain **C**

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

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

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

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

Tour de commandement

Terrain **C**

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hèdron pierre de rêve {6}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.
{3}, {T}, sacrifiez l'Hèdron pierre de rêve : Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heaume du champion {3}

Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +2/+2.
Tant que la créature équipée est légendaire, elle a la défense talismanique. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lingot de sombracier {3}

Artefact U

Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont {2}

Artefact U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante {2}

Artefact R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prisme prophétique {2}

Artefact C

Quand le Prisme prophétique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère armillaire {2}

Artefact C

{2}, {T}, sacrifiez la Sphère armillaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion chaotique {2}{R}

Éphémère R

Le propriétaire d'un permanent ciblé le mélange à sa bibliothèque et révèle ensuite la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de permanent, il la met sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Allumage {1}{R}

Éphémère C

L'Allumage inflige 3 blessures à une créature ciblée. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, l'Allumage inflige 3 blessures au contrôleur de cette créature. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu punitif {1}{R}

Éphémère U

Le Feu punitif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. À chaque fois qu'un adversaire gagne des points de vie, vous pouvez payer {R}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Feu punitif depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ricochet incontrôlé {2}{R}{R}

Éphémère R

Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour le sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Copiez ensuite ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge irrité {U}

Éphémère R

Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.
Déluge

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Botte de dispersion {2}{U}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, au début de votre prochaine phase principale, vous pouvez ajouter une quantité de {C} égal à la valeur de mana de ce sort. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écheveaux de vision {1}{U}

Éphémère C

Chaque joueur pioche deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrasement de sort {1}{U}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur. Mettez l'Écrasement de sort au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recherche périlleuse {1}{U}

Éphémère C

Piochez deux cartes, et sacrifiez ensuite un permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Murmures de l'au-delà {2}{U}

Éphémère : arcane C

Révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire en choisit une. Mettez cette carte dans votre cimetière et le reste dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges {U}

Éphémère C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rênes du pouvoir {2}{U}{U}

Éphémère R

Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez et toutes les créatures que l'adversaire ciblé contrôle. Vous et cet adversaire acquérez chacun le contrôle de toutes les créatures contrôlées par l'autre jusqu'à la fin du tour. Ces créatures acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Submersion dans le tourbillon {1}{U}

Éphémère C

Confrontez un adversaire et renvoyez ensuite une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Si vous gagnez, vous pouvez mettre cette créature au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répulsion {2}{U}

Éphémère C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceuse de pollen {1}{W}

Éphémère U

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, les créatures que ce joueur contrôle ne se dégagent pas pendant sa prochaine étape de dégagement. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oblation {2}{W}

Éphémère R

Le propriétaire d'un permanent non-terrain ciblé le mélange à sa bibliothèque, puis pioche deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Propagande {2}{U}

Enchantement U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

V?u de foudre {2}{R}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2, a l'initiative et elle ne peut pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

V?u de vol {2}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2, a la vol et elle ne peut pas vous attaquer ou attaquer un planeswalker que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet spirituel {W}

Enchantement U

{W}, sacrifiez le Collet spirituel : Exilez une créature ciblée qui vous attaque ou qui attaque un planeswalker que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montée en crescendo de la guerre {3}{W}

Enchantement R

Au début de chaque entretien, mettez un marqueur « conflit » sur la Montée en crescendo de la guerre.
Les créatures attaquantes gagnent +1/+0 pour chaque marqueur « conflit » sur la Montée en crescendo de la guerre.
Les créatures bloqueuses que vous contrôlez gagnent +1/+0 pour chaque marqueur « conflit » sur la Montée en crescendo de la guerre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien du martyr {4}{W}{W}

Enchantement R

À chaque fois que le Lien du martyr ou qu'un autre permanent non-terrain que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, chaque adversaire sacrifie un permanent qui partage un type de carte avec lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peine de prison {1}{W}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous pouvez attacher la Peine de prison à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale {2}{W}

Enchantement U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

V?u de devoir {2}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2, a la vigilance et elle ne peut pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyage vers le néant {1}{W}

Enchantement C

Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée.
Quand le Voyage vers le néant 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast