

Escoufflenfer d'acier

{6}

Créature-artefact : dragon

R

Vol

{2} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

{X} : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana de X dont le contrôleur a subi des blessures de combat par cette créature ce tour-ci. N'activez qu'une seule fois par tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il du pèlerin

{3}

Créature-artefact : mécanoptère

C

Vol

Quand l'?il du pèlerin arrive sur la champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

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

Berserker changelin

{3}{R}

Créature : changeforme

U

Changelin

Célérité

Appui de créature

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin au ventre de feu

{1}{R}

Créature : changeforme

C

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

{R} : Le Changelin au ventre de feu gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez pas plus de deux fois à chaque tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier sanglant

{R}{R}

Créature : humain et chevalier

U

Initiative, protection contre le blanc

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauffeur de feu exubérant

{2}{R}

Créature : humain et druide et shaman

U

Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 5, vous pouvez faire que le Chauffeur de feu exubérant inflige 2 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

{T} : Ajoutez {C}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crachefeu de Chandra

{2}{R}

Créature : élémental

U

Vol

À chaque fois qu'un adversaire subit des blessures non-combat, le Crachefeu de Chandra gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cœur de feu d'obsidienne

{1}{R}{R}{R}

Créature : élémental

M

{1}{R}{R} : Mettez un marqueur « brasier » sur le terrain ciblé sans marqueur « brasier » sur lui. Tant que ce terrain a un marqueur « brasier » sur lui, il a « Au début de votre entretien, ce terrain vous inflige 1 blessure. » (Le terrain continue de brûler après que le Cœur de feu d'obsidienne a quitté le champ de bataille.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon acrimonieux

{3}{R}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

{1}{R} : Le Dragon acrimonieux gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que le Dragon acrimonieux inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez faire qu'il inflige autant de blessures à la créature ciblée que ce joueur contrôle.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon à deux têtes

{4}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

Le Dragon à deux têtes peut bloquer une créature supplémentaire à chaque combat.

{1}{R} : Le Dragon à deux têtes gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon avaleur de mondes

{3}{R}{R}{R}

Créature : cauchemar et dragon

R

Vol, piétinement

Quand le Dragon avaleur de mondes arrive sur le champ de bataille, exilez tous les autres permanents que vous contrôlez.

Quand le Dragon avaleur de mondes quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille sous le contrôle de leurs propriétaires les cartes exilées.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon des fosses de Rakdos

{2}{R}{R}

Créature : dragon

R

{R}{R} : Le Dragon des fosses de Rakdos acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{R} : Le Dragon des fosses de Rakdos gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Acharnement ? Le Dragon des fosses de Rakdos a la double initiative tant que vous n'avez pas de carte en main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon fondeur de butin

{4}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

{3}{R} : Détruisez un artefact ciblé. Le Dragon fondeur de butin gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant la valeur de mana de cet artefact.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon du fourneau

{6}{R}{R}{R}

Créature : dragon

R

Affinité pour les artefacts (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque artefact que vous contrôlez.)

Vol

Quand le Dragon du fourneau arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, exilez tous les artefacts.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon fourgueule

{5}{R}{R}

Créature : dragon

R

Amplification 3 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, mettez sur elle trois marqueurs +1/+1 pour chaque carte de dragon que vous révélez de votre main.)

Vol

{T} : Le Dragon fourgueule inflige un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs +1/+1 qu'il a sur lui à n'importe quelle cible.

5/5

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

Escouflenfer ancien

{4}{R}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

{R} : L'Escouflenfer ancien inflige 1 blessure à une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle. N'activez que si l'Escouflenfer ancien attaque.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon tyran

{8}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol, piétinement

Double initiative

Au début de votre entretien, sacrifiez le Dragon tyran à moins que vous ne payiez {R}{R}{R}{R}.

{R} : Le Dragon tyran gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer du Bogardân

{6}{R}{R}

Créature : dragon

M

Flash

Vol

Quand l'Escouflenfer du Bogardân arrive sur le champ de bataille, il inflige 5 blessures réparties comme vous le voulez entre n'importe quel nombre de cibles.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glouton karpluséan

{R}

Créature neigeuse : glouton et bête

C

À chaque fois que le Glouton karpluséan devient bloqué, vous pouvez faire qu'il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joven

{3}{R}{R}

Créature légendaire : humain et gredin

C

{R}{R}{R}, {oT}: Détruisez un artefact non créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin au fouet de méduse

{1}{R}

Créature : gobelin et guerrier

C

Écho {3}{R} (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)

Quand le Gobelin au fouet de méduse arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Colère

{3}{R}

Créature : incarnation

U

Célérité

Tant que La Colère est dans votre cimetière et que vous contrôlez une montagne, les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaie des Hauts de Kher

{6}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

{1}{R} : La Plaie des Hauts de Kher inflige 2 blessures à chaque créature sans le vol.

{5}{R} : La Plaie des Hauts de Kher inflige 6 blessures à chaque autre créature avec le vol.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur-dragon kargan

{R}{R}

Créature : humain et guerrier

M

Montée de niveau {R} ({R} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 4-7> Vol (4/4)

[Niveau 8+> Vol, piétinement

{R} : Le Seigneur-dragon kargan gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. (8/8)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangpyre clairâme

{1}{R}

Créature : élémental et shaman

C

{2} : La créature ciblée acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. Si c'est la troisième fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci, vous pouvez ajouter {R}{R}{R}{R}{R}{R}{R}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane languedragon

{1}{R}{R}

Créature : humain et barbare et shaman

U

Les sorts de dragon que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcière vulshoke

{1}{R}{R}

Créature : humain et shaman

C

Célérité

{T} : La Sorcière vulshoke inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zirilân de la griffe

{3}{R}{R}

Créature légendaire : viashino et shaman

R

{1}{R}{R}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de permanent dragon, mettez cette carte sur le champ de bataille puis mélangez. Ce dragon acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Exilez-le au début de la prochaine étape de fin.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleuse de fortune

{4}{R}

Créature : humain et gredin

R

Les blessures qui devraient réduire votre total de points de vie à moins de 1 le réduisent à 1 à la place.

Mue {R}{R} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fête fracassante

{R}

Rituel

U

Duplication {R} (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)

Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage

{1}{R}{R}

Rituel

U

Détruisez un artefact ciblé ou un terrain ciblé. Il ne peut pas être régénéré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme

{1}{R}

Rituel

U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Point de rupture

{1}{R}{R}

Rituel

R

N'importe quel joueur peut faire que le Point de rupture lui inflige 6 blessures. Si personne ne le fait, détruisez toutes les créatures. Les créatures détruites de cette manière ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Campement guitûk

Terrain

U

Le Campement guitûk arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {R}

{1}{R} : Le Campement guitûk devient une créature 2/1 rouge Guerrier avec l'initiative jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier



Terrain-artefact

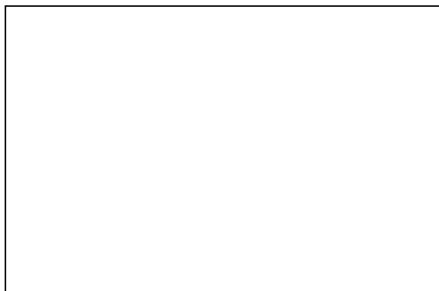
U

Indestructible

{T} : Ajoutez {C}.

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

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



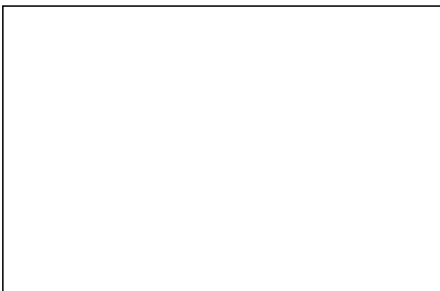
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



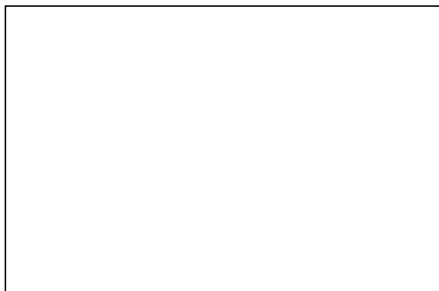
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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



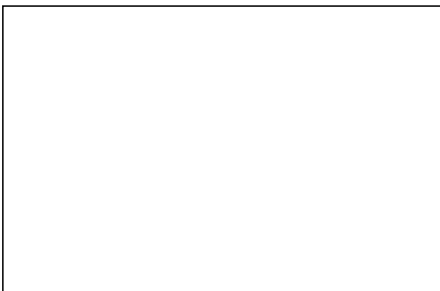
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valakut, la cime en fusion



Terrain

R

Valakut, la cime en fusion arrive sur le champ de bataille engagée.

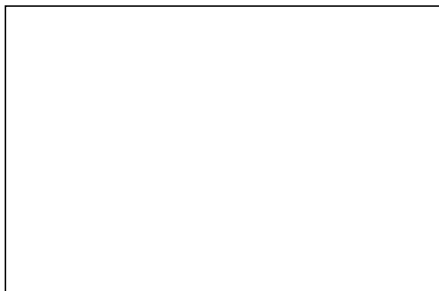
À chaque fois qu'une montagne arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si vous contrôlez au moins cinq autres montagnes, vous pouvez faire que Valakut, la cime en fusion inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau de Sissay

{4}



Artefact

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volcan assoupi



Terrain

U

Le Volcan assoupi arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Volcan assoupi arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne renvoyiez une montagne dégagée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole du voyageur

{1}



Artefact

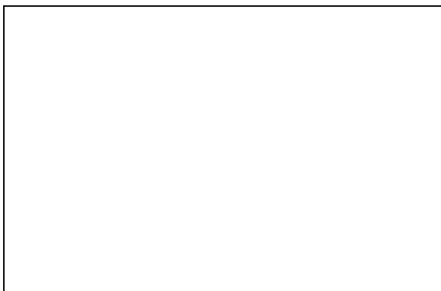
C

{2}, {T}, sacrifiez la Babiole du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de frémisoie

{3}



Artefact : équipement

U

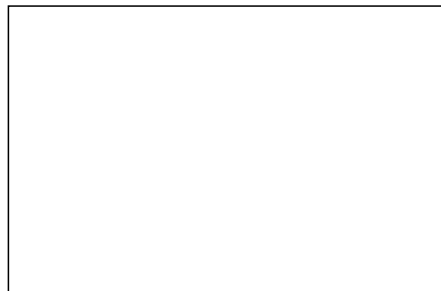
La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant du feu

{2}



Artefact

C

Le Diamant du feu arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carte d'expédition

{1}



Artefact

C

{2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau de la gorgone

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/+1 et a le contact mortel.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlefeu

{3}

Artefact : équipement

U

La créature équipée a la double initiative. (Elle inflige des blessures de combat d'initiative et des blessures de combat normales.)

Équipement {2} ({2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

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

Lame de la banshee

{2}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/+1 for pour chaque marqueur « charge » sur la Lame de la banshee.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez un marqueur « charge » sur cette carte.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portail de Belfe

{5}

Artefact

R

Au moment où le Portail de Belfe arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{3}, {T} : Vous pouvez mettre une carte de créature du type choisi depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire du Synode

{1}

Artefact

U

{2}, {T} : Exilez le permanent ciblé que vous contrôlez.

{2}, sacrifiez le Sanctuaire du synode : Renvoyez toutes les cartes exilées par le Sanctuaire du Synode sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra Nalaàr

{3}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra

M

{+1} : Chandra Nalaàr inflige 1 blessure à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé.

{-X} : Chandra Nalaàr inflige X blessures à une créature ciblée.

{-8} : Chandra Nalaàr inflige 10 blessures à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé et à chaque créature que ce joueur contrôle ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle.

6/

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

Chant bouillonnant

{2}{R}

Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute ardente

{5}{R}

Éphémère

C

La Chute ardente inflige 5 blessures à une créature ciblée.

Recyclage de terrain de base {1}{R} ({1}{R}),
défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre
bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la,
mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu de l'âme

{2}{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre
de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détour

{1}{R}

Éphémère

U

Changez la cible d'une capacité activée ciblée qui a une
cible unique.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet

{1}{R}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.

Le Jet inflige un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège à ricochet

{3}{R}

Éphémère : piège

U

Si un adversaire a lancé un sort bleu ce tour-ci, vous pouvez payer {R} à la place du coût de mana de ce sort. Remplacez la cible d'un sort ciblé qui a une cible unique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort // Enterré

{R}{2}{R}

Éphémère

C

Mort&b>

{R}
Mort inflige 2 blessures à une créature ciblée.

Enterré&b>

{2}{R}
Renvoyez une créature ciblée que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retombées volcaniques

{1}{R}{R}

Éphémère

U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Les Retombées volcaniques infligent 2 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaos planaire

{2}{R}

Enchantement

U

Au début de votre entretien, jouez à pile ou face. Si vous perdez, sacrifiez le Chaos planaire.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort, ce joueur joue à pile ou face. S'il perd, contrecarrez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flash d'Æther

{2}{R}{R}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, le Flash d'Æther lui inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuset de feu

{3}{R}

Enchantement

R

Les créatures Dragon que vous contrôlez gagnent +3/+3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme du dragon

{4}{R}{R}{R}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, la Forme du dragon inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.
Au début de chaque étape de fin, votre total de points de vie devient 5.
Les créatures sans le vol ne peuvent pas vous attaquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier éternel

{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de supplice

{2}{R}{R}

Enchantement

R

Si la Ligne ley de supplice est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Les joueurs ne peuvent pas gagner de points de vie.

Les blessures ne peuvent pas être prévenues.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Là où marchent les Anciens

{4}{R}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature de force supérieure ou égale à 5 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire que Là où marchent les Anciens inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perchoir du dragon

{4}{R}{R}

Enchantement

R

{5}{R}{R} : Créez un jeton de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poigne du chaos

{4}{R}{R}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un sort ou une capacité est mis sur la pile, s'il a une cible unique, resélectionnez sa cible au hasard. (Sélectionnez parmi toutes les cibles légales).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tambours de guerre gobelins

{2}{R}

Enchantement

U

Les créatures que vous contrôlez ont la menace.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête de la Pure Flamme

{R}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une source que vous contrôlez inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête de la Pure Flamme. Retirez quatre marqueurs « quête » de la Quête de la Pure Flamme et sacrifiez-la : Si n'importe quelle source que vous contrôlez devait infliger des blessures à un permanent ou un joueur ce tour-ci, elle inflige le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tresse de feu

{1}{R}

Enchantement

R

Entretien cumulatif ? Ajoutez {R}. (Au début de votre entretien, mettez un marqueur « âge » sur ce permanent puis sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'entretien pour chaque marqueur « âge » sur lui.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

