Brisechaîne {2}

Créature-artefact : épouvantail **C**

Le Brisechaîne arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs -1/-1 sur lui.
{3}, {T} : Retirez un marqueur -1/-1 à une créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épouvancrâne à crocs {2}

Créature-artefact : épouvantail **C**

{2} : Une créature noire ciblée acquiert la flétrissure jusqu'à la fin du tour. (Elle inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Claqueur tétanique {4}

Créature-artefact : épouvantail **U**

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
Quand le Claqueur tétanique meurt, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature avec un marqueur -1/-1 sur elle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épouvantail à ailes cliquetantes {3}

Créature-artefact : épouvantail **C**

L'Épouvantail à ailes cliquetantes a le vol tant que vous contrôlez une créature bleue.
L'Épouvantail à ailes cliquetantes a la persistance tant que vous contrôlez une créature noire. (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.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épouvantail ailegarde {4}

Créature-artefact : épouvantail **C**

L'Épouvantail ailegarde a la vigilance tant que vous contrôlez une créature blanche.
L'Épouvantail ailegarde a le vol tant que vous contrôlez une créature bleue.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épouvantail brideleurre {3}

Créature-artefact : épouvantail **U**

Au moment où l'Épouvantail brideleurre arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
Quand vous ne contrôlez pas de permanent de la couleur choisie, sacrifiez l'Épouvantail brideleurre.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épouvantail borgne {3}

Créature-artefact : épouvantail **C**

Défenseur
Les créatures avec le vol que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-0.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épouvantail gardépine {6}

Créature-artefact : épouvantail **C**

L'Épouvantail gardépine a la flétrissure tant que vous contrôlez une créature verte. (Il inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
L'Épouvantail gardépine a la vigilance tant que vous contrôlez une créature blanche.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épouvantail trémulefeu {6}

Créature-artefact : épouvantail **C**

L'Épouvantail trémulefeu a la persistance tant que vous contrôlez une créature noire. (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.)
L'Épouvantail trémulefeu a la célérité tant que vous contrôlez une créature rouge.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fantogre sinistre {7}

Créature-artefact : épouvantail **R**

Le Fantogre sinistre arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs -1/-1 sur lui.
Retirez un marqueur -1/-1 du Fantogre sinistre : Mettez un marqueur -1/-1 sur une autre créature ciblée.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épouvrombière {3}

Créature-artefact : épouvantail **R**

{1}, sacrifiez un épouvantail : Piochez une carte.
{4}, {T} : Renvoyez une carte de créature-artefact ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loque volante {3}

Créature-artefact : épouvantail **C**

Vol
La Loque volante ne peut pas avoir de marqueur mis sur elle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pili-Pala {2}

Créature-artefact : épouvantail C

Vol
{2}, {Q} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. ({Q} est le symbole de dégagement.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeguerre en osier {5}

Créature-artefact : épouvantail U

À chaque fois que le Rampeguerre en osier attaque ou bloque, mettez un marqueur -1/-1 sur lui à la fin du combat.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poupée de ferraille {1}

Créature-artefact : épouvantail U

Sacrifiez la Poupée de ferraille : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roi faucheur {2W}{2U}{2B}{2R}{2G}

Créature-artefact légendaire : épouvantail R

({2W} peut être payé au choix avec n'importe quelle combinaison de deux manas ou avec {W}. Le coût converti de mana de cette carte est 10.)
Les autres créatures Épouvantail que vous contrôlez gagnent +1/+1.
À chaque fois qu'un autre épouvantail arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, détruisez un permanent ciblé.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troussecabot {3}

Créature-artefact : épouvantail **C**

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{T} : Une créature ciblée devient de la ou des couleurs de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin fantomal {2}{B}

Créature : changeforme **C**

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
{1}{B} : Le Changelin fantomal gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

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

Changelin squelettique {1}{B}

Créature : changeforme **C**

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
{1}{B} : Régénérez le Changelin squelettique.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des cairns {4}{B}

Créature : changeforme R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
Tant qu'une carte de créature avec le vol est dans un cimetière, le Vagabond des cairns a le vol. C'est vrai aussi pour la peur, l'initiative, la double initiative, le contact mortel, la célérité, la traversée de terrain, le lien de vie, la protection, la portée, le piétinement, le linceul et la vigilance.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse caméléon {2}{G}{G}

Créature : changeforme R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
Protection contre le noir
{2}{G}{G} : Le Colosse caméléon gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant sa force.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin des sylves {1}{G}

Créature : changeforme C

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan changelin {4}{G}

Créature : changeforme U

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
Appui de créature (Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous n'exiliez une autre créature que vous contrôlez. Quand ce permanent quitte le champ de bataille, cette carte revient sur le champ de bataille.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Meurtrisseur du taureau {2}{R}

Créature : changeforme R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur cette créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin pointeguerre {3}{R}

Créature : changeforme C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
{R} : Le Changelin pointeguerre acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin à écailles de tortue {3}{U}

Créature : changeforme U

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
{1}{U} : Échangez la force et l'endurance du Changelin à écailles de tortue jusqu'à la fin du tour.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin amiboïde {1}{U}

Créature : changeforme **C**

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
{T} : Une créature ciblée acquiert tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.
{T} : Une créature ciblée perd tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin aviaire {2}{W}

Créature : changeforme **C**

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Partageforme {1}{U}

Créature : changeforme **R**

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
{2}{U} : Un changeforme ciblé devient une copie d'une créature ciblée jusqu'à votre prochain tour.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héros changelin {4}{W}

Créature : changeforme U

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
Appui de créature (Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous n'exiliez une autre créature que vous contrôlez. Quand ce permanent quitte le champ de bataille, cette carte revient sur le champ de bataille.)
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font gagner autant de points de vie.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fabrication {2}{U}

Rituel R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages {2}{G}

Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reconstruction {U}

Rituel C

Renvoyez une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Restauration argiviane {2}{U}{U}

Rituel U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants shivâns

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Les Brisants shivâns vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bois sauvage en éveil

Terrain R

Le Bois sauvage en éveil arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.
{1}{G}{W} : Jusqu'à la fin du tour, le Bois sauvage en éveil devient une créature 3/4 verte et blanche Élémental avec la portée. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre de Vinerrance

Terrain R

Au moment où le Centre de Vinerrance arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'ondin de votre main. Si vous ne le faites pas, le Centre de Vinerrance arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colonnade céleste

Terrain R

La Colonnade céleste arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.
{3}{W}{U} : Jusqu'à la fin du tour, la Colonnade céleste devient une créature 4/4 blanche et bleue Élémental avec le vol et la vigilance. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire

Terrain R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues de Griffelave

Terrain R

Les Étendues de Griffelave arrive sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.
{1}{B}{R} : Jusqu'à la fin du tour, les Étendues de Griffelave deviennent une créature 2/2 noire et rouge Élémental avec « {X} : Cette créature gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour. » C'est toujours un terrain.

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

Fosse à goudron rampante

Terrain R

La Fosse à goudron rampante arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.
{1}{U}{B} : La Fosse à goudron rampante devient une créature 3/2 bleue et noire Élémental jusqu'à la fin du tour et elle ne peut pas être bloquée ce tour-ci. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

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

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

Landes de Llanowar

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Les Landes de Llanowar vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

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

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

Plateau

Terrain : montagne et plaine R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière souterraine

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ravin enragé

Terrain R

Le Ravin enragé arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.
{2}{R}{G} : Jusqu'à la fin du tour, le Ravin enragé devient une créature 3/3 rouge et verte Élémental avec « À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. » C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure furtive neuroke {2}

Artefact : équipement C

La créature équipée a le linceul.
{U}{U} : Attachez l'Armure furtive neuroke à une créature ciblée que vous contrôlez.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blason {5}

Artefact R

Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Boros {2}

Artefact U

{1}, {T} : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)
Équipement {1} ({1} : 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

Cachet de Golgari {2}

Artefact C

{1}, {T} : Ajoutez {B}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Simic {2}

Artefact U

{1}, {T} : Ajoutez {G}{U}.

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

Enclume d'apparence {3}

Artefact R

Empreinte ? Quand l'Enclume d'apparence arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-terrain de votre main.
Les sorts que vous lancez qui partagent un type de carte avec la carte exilée coûtent {2} de moins à lancer.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaillon d'émeraude {2}

Artefact R

Les sorts verts que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaillon de perle {2}

Artefact R

Les sorts blancs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaillon de jais {2}

Artefact R

Les sorts noirs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaillon de rubis {2}

Artefact R

Les sorts rouges que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaillon de saphir {2}

Artefact R

Les sorts bleus que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poigne des soleils {3}

Artefact R

Vous pouvez payer {W}{U}{B}{R}{G} à la place du coût de mana des sorts que vous lancez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaque de sombracier {3}

Artefact : équipement R

Indestructible
La créature équipée a l'indestructible.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portail prototype {4}

Artefact R

Empreinte ? Quand le Portail prototype arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'artefact de votre main.
{X}, {T} : Créez un jeton qui est une copie de la carte exilée. X est la valeur de mana de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sablier d'écurage {3}{W}{W}

Artefact R

{T}, sacrifiez le Sablier d'écurage : Détruisez tous les permanents excepté les artefacts et les terrains. N'activez que pendant votre entretien.

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

Lame du destin {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation {1}{G}

Éphémère C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement {1}{W}

Éphémère C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée {W}

Éphémère U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échange au berceau {2}{W}

Éphémère de clan : changeforme U

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur crée un jeton de créature 1/1 incolore Changeforme avec le changelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Copie d'artefact {1}{U}

Enchantement R

Vous pouvez faire que la Copie d'artefact arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact sur le champ de bataille, excepté que c'est un enchantement en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immunité diplomatique {1}{U}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Linceul
La créature enchantée a le linceul.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur des puissants {1}{W}

Enchantement tribal : géant **R**

Chaque créature ayant la valeur de mana la plus élevée a la protection contre toutes les couleurs.

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

Influence du Dominus {UR}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et elle a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Tant que la créature enchantée est rouge, elle gagne +1/+1 et elle a la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast