

Bannerette de Pierrerruisseau

{1}{U}

Créature : ondin et sorcier

C

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

Les sorts d'ondin et les sorts de sorcier que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur des mers

{2}{U}{U}

Créature : humain et mercenaire

R

{3}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de permanent ondin, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chantermer

{1}{U}{U}

Créature : ondin

U

Quand vous ne contrôlez pas d'îles, sacrifiez la Chantermer.

Vous pouvez choisir de ne pas dégager la Chantermer pendant votre étape de dégagement.

{T} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée dont le contrôleur contrôle une île aussi longtemps que vous contrôlez la Chantermer et que la Chantermer reste engagée.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandant au casque de corail

{U}{U}

Créature : ondin et soldat

R

Montée de niveau {1} ({1}) : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-3> Vol (3/3)

[Niveau 4+> Vol

Les autres ondins que vous contrôlez gagnent +1/+1. (4/4)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détrouseur ondin {1}{U}



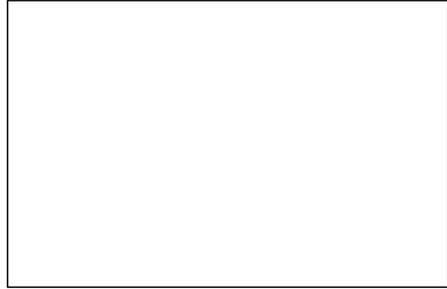
Créature : ondin et gremlin U

{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Franchisseur de houle {2}{U}{U}



Créature : ondin et sorcier R

À chaque fois que le Franchisseur de houle devient engagé, vous pouvez payer {1}{U}. Si vous faites ainsi, renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte de l'Æther {1}{U}{U}



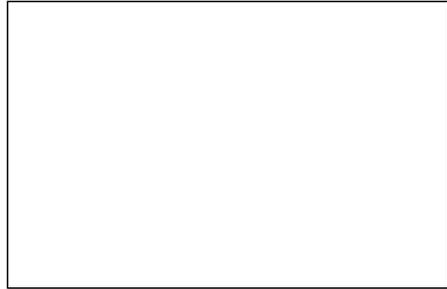
Créature : humain et sorcier C

Quand l'Experte de l'Æther arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier de la marée {U}



Créature : ondin et guerrier C

{T} : Un terrain ciblé devient une île jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerriers du corail

{1}{U}



Créature : ondin et soldat

U

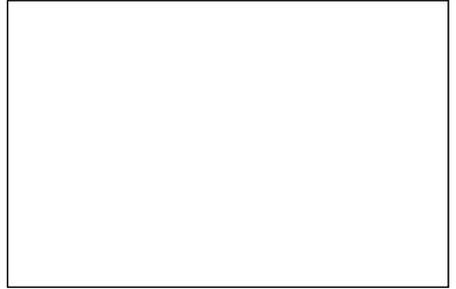
À chaque fois que les Guerriers du corail attaquent et ne sont pas bloqués, regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur défenseur. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de la bibliothèque de ce joueur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de l'avenir

{2}{U}{U}{U}



Créature : humain et sorcier

R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

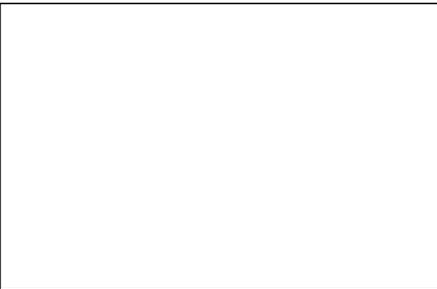
Vous pouvez jouer les terrains et lancer les sorts depuis le dessus de votre bibliothèque.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Image phantasmatique

{1}{U}



Créature : illusion

R

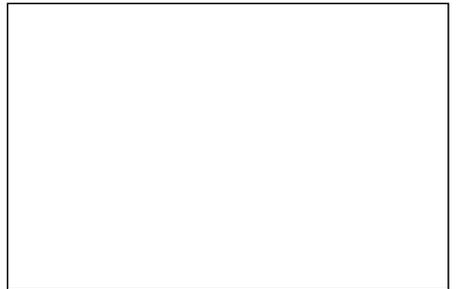
Vous pouvez faire que l'Image phantasmatique arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que c'est une illusion en plus de ses autres types et qu'elle acquiert « Quand cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-la. »

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage lancevif

{1}{U}



Créature : humain et sorcier

M

Flash

Quand le Mage lancevif arrive sur le champ de bataille, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert le flashback jusqu'à la fin du tour. Le coût de flashback est égal à son coût de mana.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Métamorphe phyrexian

{3}{UP}

Créature-artefact : phyrexian et changeforme **R**

{UP} peut être payé au choix avec {U} ou 2 points de vie.

Vous pouvez faire que le Métamorphe phyrexian arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact ou n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que c'est un artefact en plus de ses autres types.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reejerey suire

{2}{U}

Créature : ondin et soldat **U**

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

À chaque fois que vous lancez un sort d'ondin, vous pouvez engager ou dégager le permanent ciblé.

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

Seigneur de l'Atlantide

{U}{U}

Créature : ondin **P**

Les autres ondins gagnent +1/+1 et ont la traversée des îles. (Ils ne peuvent pas être bloqués tant que le joueur défenseur contrôle une île.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane des brisants {U}



Créature : ondin et shaman C

{T} : Un terrain ciblé devient du type de terrain de base de votre choix jusqu'à la fin du tour.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx consacré {4}{U}{U}



Créature : sphinx M

Vol

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, vous pouvez piocher deux cartes.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souveraine ondine {1}{U}{U}



Créature : ondin et noble R

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

{T} : Une créature Ondin ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thada Adel, acquéresse {1}{U}{U}



Créature légendaire : ondin et gremlin R

Traversée des îles

À chaque fois que Thada Adel, acquéresse inflige des blessures de combat à un joueur, cherchez dans la bibliothèque de ce joueur une carte d'artefact et exilez-la. Ce joueur mélange ensuite. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte.

2/2

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

Prédestination

{U}



Rituel

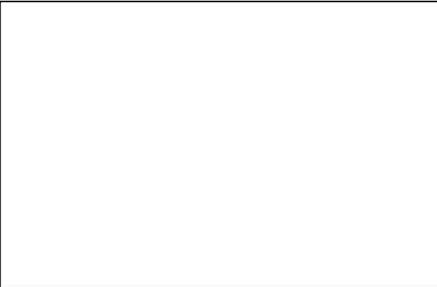
C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise temporelle

{5}{U}{U}



Rituel

M

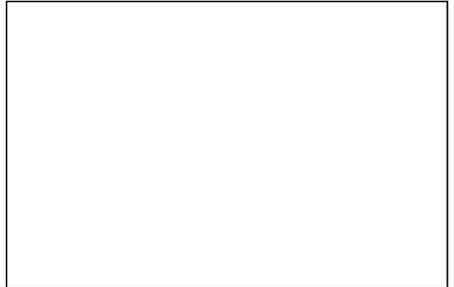
Jouez un tour supplémentaire après celui-ci. Exilez la Maîtrise temporelle.

Miracle {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

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

Sonde gitaxienne

{UP}



Rituel

C

(({UP}) peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)

Regardez la main d'un joueur ciblé.

Piochez une carte

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



Terrain

M

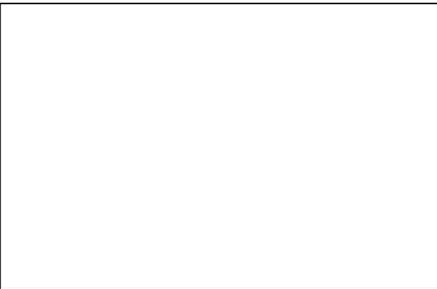
Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de sable isolé



Terrain

U

Le Banc de sable isolé arrive sur le champ de bataille engagé.

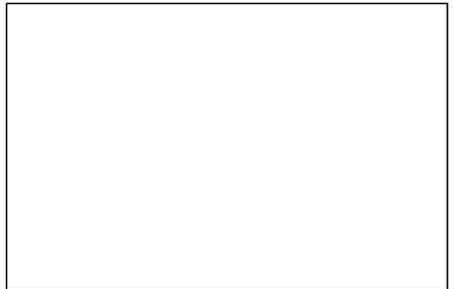
{T} : Ajoutez {U}.

Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte :

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conseil des fées



Terrain

U

Le Conseil des fées arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

{1}{U} : Le Conseil des fées devient une créature 2/1 bleue Peuple fée avec le vol jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frontière tectonique



Terrain

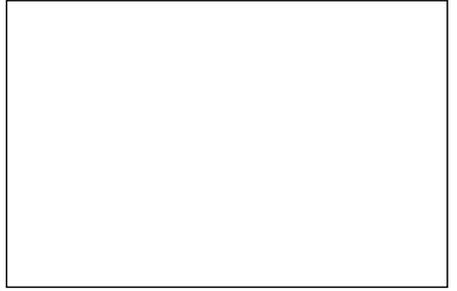
U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez la Frontière tectonique : Détruisez un terrain non-base ciblé. N'activez que si un adversaire contrôle au moins quatre terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



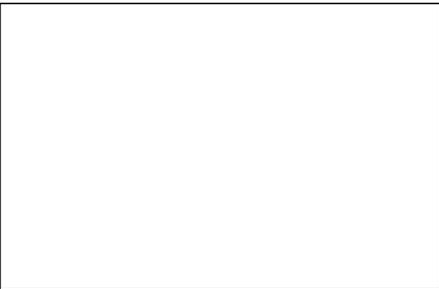
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



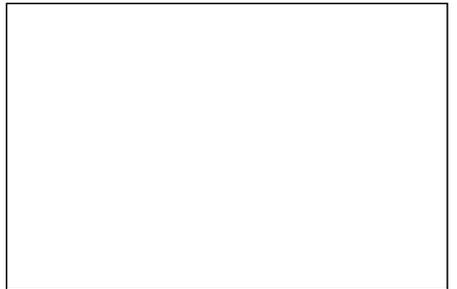
Terrain de base : île

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

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



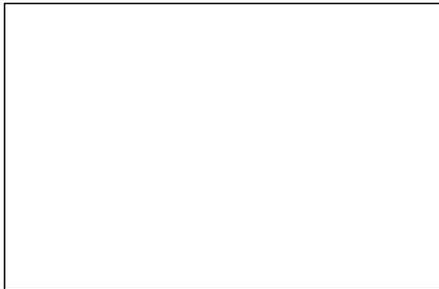
Terrain de base : île

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
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



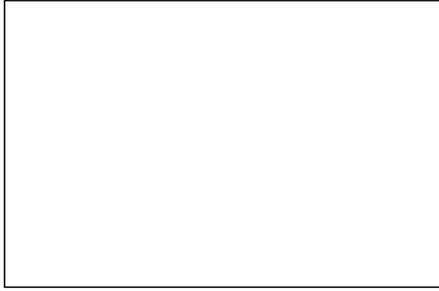
Terrain de base : île

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

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

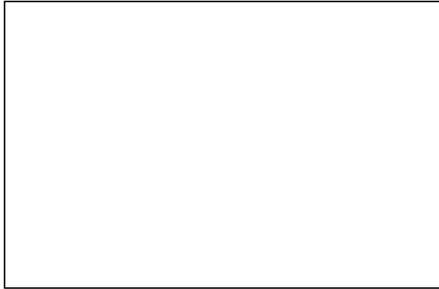


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



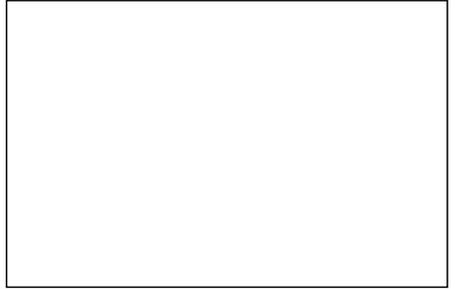
Terrain de base : île

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

Magosi, le Voile d'Eau



Terrain

R

Magosi, le Voile d'eau arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U}.
{U}, {T} : Mettez un marqueur « éon » sur Magosi, le Voile d'Eau. Passez votre prochain tour.
{T}, retirez un marqueur « éon » de Magosi, le Voile d'Eau et renvoyez-le dans la main de son propriétaire : Jouez un autre tour après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profondeurs de Halimar



Terrain

C

Les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



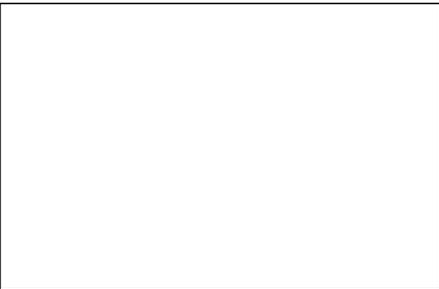
Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de l'académie



Terrain légendaire

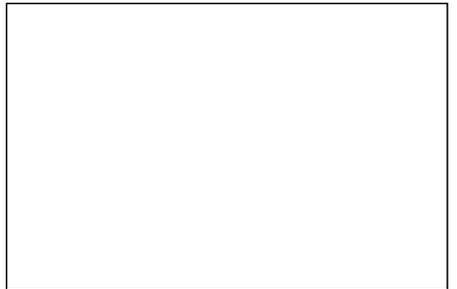
R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{U}, {T} : Mettez une carte d'artefact ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire



Terrain

U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

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

Épée d'Eau et de Feu

{3}



Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et le bleu.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée d'Eau et de Feu inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous piochez une carte.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'Éther

{1}



Artefact

C

{U}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Éther : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

{1}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Éther : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de corps et d'esprit

{3}



Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le vert et le bleu.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous créez un jeton de créature 2/2 verte Loup et ce joueur meule dix cartes.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée des Ténèbres et de la Lumière

{3}

Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le blanc et le noir.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez 3 points de vie et vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine de vif-argent

{3}

Artefact

R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur met un marqueur « inondation » sur un terrain non-île ciblé qu'il contrôle de son choix. Ce terrain est une île tant qu'il a un marqueur « inondation » sur lui.

Au début de votre étape de fin, si tous les terrains sur le champ de bataille sont des îles, retirez tous les marqueurs « inondation » sur eux.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fers vedalkens

{3}

Artefact

M

Vous pouvez choisir de ne pas dégager les Fers vedalkens pendant votre étape de dégagement.

{2}, {T} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec une force inférieure ou égale au nombre d'îles que vous contrôlez aussi longtemps que les Fers vedalkens restent engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incubateur d'Urza

{3}

Artefact

R

Au moment où l'Incubateur d'Urza arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Les sorts de créature du type choisi coûtent {2} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : équipement

U

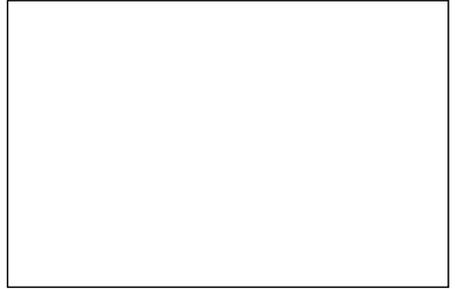
La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soleil emprisonné

{6}



Artefact

R

Au moment où le Soleil emprisonné arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

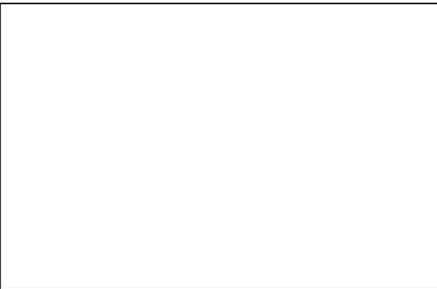
Les créatures que vous contrôlez de la couleur choisie gagnent +1/+1.

À chaque fois qu'une capacité d'un terrain vous fait ajouter au moins un mana de la couleur choisie, ajoutez un mana supplémentaire de cette couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La cape et la dague

{2}



Artefact tribal : gremlin et équipement

U

La créature équipée gagne +2/+0 et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

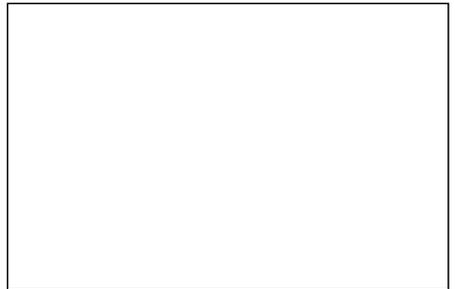
À chaque fois qu'une créature Gremlin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher La cape et la dague.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace Beleren

{1}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Jace

M

{+2} : Chaque joueur pioche une carte.

{-1} : Un joueur ciblé pioche une carte.

{-10} : Un joueur ciblé meule vingt cartes.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tezzeret le Chercheur

{3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Tezzeret

M

{+1} : Dégagez jusqu'à deux artefacts ciblés.

{-X} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

{-5} : Les artefacts que vous contrôlez deviennent des créatures-artefacts avec une force et endurance de base de 5/5 jusqu'à la fin du tour.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet à sorts

{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de vapeur

{U}

Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condescendance

{X}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {X}. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé.

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 (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissipation

{1}{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faux-pas mental

{UP}

Éphémère

U

{{UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)
Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fait ou fiction

{3}{U}

Éphémère

U

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez un tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

N?ud logique

{X}{U}{U}

Éphémère

C

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {X}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hébétude

{1}{U}

Éphémère

C

Vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percesort

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice mystique

{U}



Éphémère

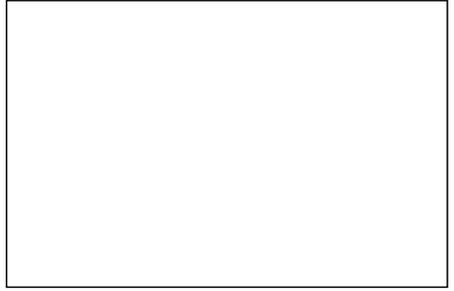
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard furtif

{U}



Éphémère

C

Regardez la main d'un joueur ciblé.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réfléchir à deux fois

{1}{U}



Éphémère

C

Piochez une carte.
Flashback {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rembobinage

{2}{U}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Dégagez jusqu'à quatre terrains.

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

Chirurgie psychique

{1}{U}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire mélange sa bibliothèque, vous pouvez regarder les deux cartes du dessus de cette bibliothèque. Vous pouvez exiler une de ces cartes. Mettez ensuite le reste au-dessus de cette bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trou de mémoire

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire au lieu du cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commerce suire

{1}{U}

Enchantement tribal : ondin

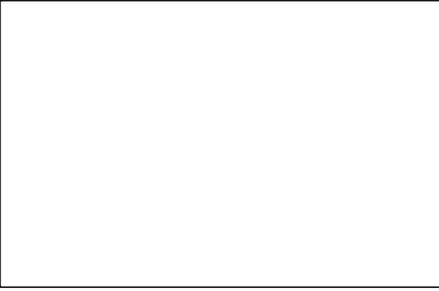
U

Au début de votre étape de fin, dégagez tous les ondins que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mers envahissantes

{1}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

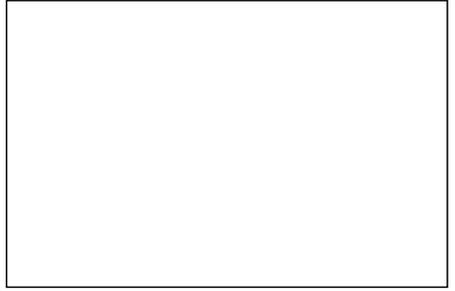
Quand les Mers envahissantes arrivent sur le champ de bataille, piochez une carte.

Le terrain enchanté est une île.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revendication par la mer

{U}



Enchantement : aura

C

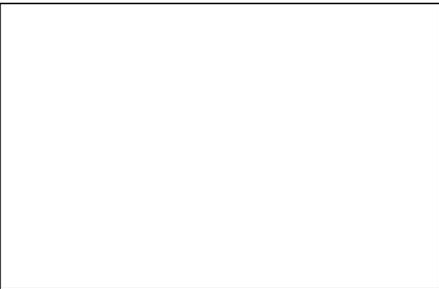
Enchanter : terrain

Le terrain enchanté est une île.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mirage persistant

{1}{U}



Enchantement : aura

U

Enchanter : terrain

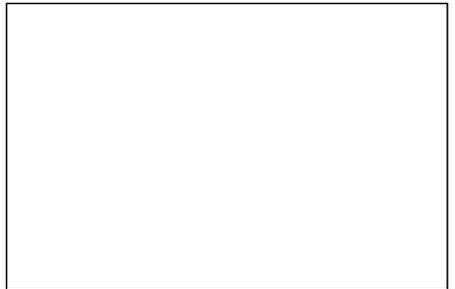
Le terrain enchanté est une île.

Recyclage (2)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation

{1}{W}{W}



Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

