

Artillerie orque

{1}{R}{R}



Créature : orque et guerrier

U

{T} : L'Artillerie orque inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous inflige 3 blessures.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Franc-tireur goblin

{2}{R}



Créature : goblin

R

Le Franc-tireur goblin ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

À chaque fois qu'une créature meurt, dégagez le Franc-tireur goblin.

{T} : Le Franc-tireur goblin inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étincelage rusé

{2}{R}



Créature : humain et shaman

U

Célérité

{T} : L'Étincelage rusé inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jaya Ballard, mage de force

{1}{R}{R}



Créature légendaire : humain et sortisan

R

{R}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Détruisez un permanent bleu ciblé.

{1}{R}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Jaya Ballard, mage de force inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

{5}{R}{R}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Jaya Ballard inflige 6 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeska, guerrière experte

{2}{R}{R}

Créature légendaire : humain et barbare et guerrier **R**
Initiative, célérité
{T} : Jeska, guerrière experte, inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyromancien sybarite

{2}{R}

Créature : humain et sorcier **U**
{T} : Le Pyromancien sybarite inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kamahl, sangrahbaine

{4}{R}{R}

Créature légendaire : humain et barbare **R**
Célérité
{T} : Kamahl, sangrahbaine, inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcière vulshoke

{1}{R}{R}

Créature : humain et shamane **C**
Célérité
{T} : La Sorcière vulshoke inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de Souchemer {2}{U}



Créature : ondin C

{T} : Le Chasseur de Souchemer inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Færies piquevent {1}{U}{U}



Créature : peuple fée C

Vol

{T} : Les Færies piquevent infligent 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corgueule juvénile {3}{U}



Créature : bête U

Vol

{T} : Le Corgueule juvénile inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Mue {U}{U}

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanceur de sort zuranien {2}{U}



Créature : humain et sorcier C

{T} : Le Lanceur de sort zuranien inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage aux breloques {2}{U}



Créature : humain et sorcier U

Quand le Mage aux breloques arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, révéléz cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcier sybarite {2}{U}



Créature : humain et sorcier P

{T} : Le Sorcier sybarite inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcier de Serendib {1}{U}{U}



Créature : humain et sorcier R

{T} : Une créature ciblée autre que le Sorcier de Serendib a une force et une endurance de base de 0/2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur aux nageoires-rasoir {U}{R}



Créature : ondin et gobelin C

{T} : Le Chasseur aux nageoires-rasoir inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chimiste lunatique

{3}{U}{R}

Créature : humain et sorcier

R

{U}, {T} : Piochez deux cartes.

{R}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Le Chimiste lunatique inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal à la valeur de mana de la carte défaussée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gelectrode

{1}{U}{R}

Créature : anomalie

U

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

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez dégager la Gelectrode.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djoira des Guitöks

{1}{U}{R}

Créature légendaire : humain et sorcier

R

{2}, exilez une carte non-terrain de votre main : Mettez quatre marqueurs « temps » sur la carte exilée. Si elle n'a pas la suspension, elle acquiert la suspension. (Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps » de cette carte. Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana. Si c'est une créature, elle a la célérité.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incantatrice statique d'Izzet

{1}{U}{R}

Créature : humain et sorcier

U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère)

Célérité

{T} : L'Incantatrice statique d'Izzet inflige 1 blessure à une créature ciblée et à chaque autre créature avec le même nom que cette créature.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kéranos, dieu des Tempêtes

{3}{U}{R}

Créature-enchantement légendaire : dieu **M**

Indestructible

Tant que votre dévotion au bleu et au rouge est inférieure à sept, Kéranos n'est pas une créature.

Révélez la première carte que vous piochez à chacun de vos tours. À chaque fois que vous révélez une carte de terrain de cette manière, piochez une carte. À chaque fois que vous révélez une carte non-terrain de cette manière, Kéranos inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niv-Mizzet, dracogénie

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

Créature légendaire : dragon et sorcier **R**

Vol

À chaque fois que Niv-Mizzet, dracogénie inflige des blessures à un joueur, vous pouvez piocher une carte.
{U}{R} : Niv-Mizzet, dracogénie inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

5/5

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

Niv-Mizzet, le Cérébropyre

{4}{U}{R}

Créature légendaire : dragon et sorcier **M**

Vol

À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-Mizzet, le Cérébropyre inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
{T} : Piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accidenté // Mouvementé

{1}{R}{5}{R}

Rituel

U

Accidenté

{1}{R}

Accidenté inflige 2 blessures à chaque créature sans le vol.

Mouvementé

{5}{R}

Mouvementé inflige 6 blessures à chaque créature avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désastre en fusion

{X}{R}{R}

Rituel

R

Kick {R} (Vous pouvez payer un {R} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Si ce sort a été kické, il a la fraction de seconde. (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou de capacités activées qui ne sont pas des capacités de mana.)

Le Désastre en fusion inflige X blessures à chaque créature sans le vol et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décès soudain

{X}{R}

Rituel

R

Choisissez une couleur. Le Décès soudain inflige X blessures à chaque créature de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortiers de mizzium

{1}{R}

Rituel

R

Les Mortiers de mizzium infligent 4 blessures à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Surcharge {3}{R}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblée » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve vandale

{R}



Rituel

U

Détruisez un artefact ciblé que vous ne contrôlez pas. Surcharge {4}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « ciblé(e) » par « chaque » dans son texte.)

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

Zénith de Rougesoleil

{X}{R}



Rituel

R

Le Zénith de Rougesoleil inflige X blessures à n'importe quelle cible. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir, exilez-la à la place. Mélangez le Zénith de Rougesoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geyser cérébral

{X}{U}{U}



Rituel

R

Un joueur ciblé pioche X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du porceau

{X}{U}{U}



Rituel

R

Exilez X créatures ciblées. Pour chaque créature exilée de cette manière, son contrôleur crée un jeton de créature 2/2 verte Sanglier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation du Cérébropyre

{X}{U}{U}{R}



Rituel

R

Choisissez l'un ?
? Piochez X cartes.
? L'Invocation du Cérébropyre inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source spirituelle

{X}{U}{U}



Rituel

R

Piochez X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banquise



Terrain

U

Vous pouvez choisir de ne pas dégager la Banquise pendant votre étape de dégagement.
{T} : Engagez la créature ciblée sans le vol qui vous attaque. Elle ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur aussi longtemps que la banquise reste engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants shivâns



Terrain

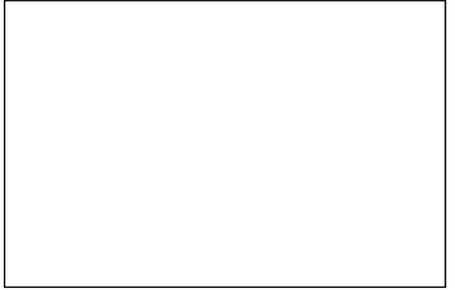
R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre



Terrain

R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaufferie d'Izzet



Terrain

U

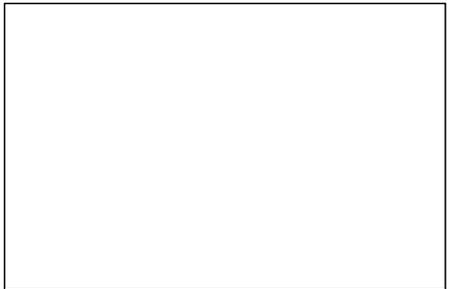
La Chaufferie d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Fourneau



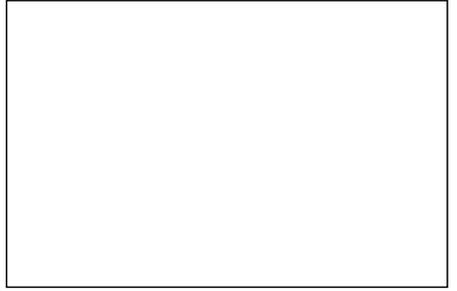
Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



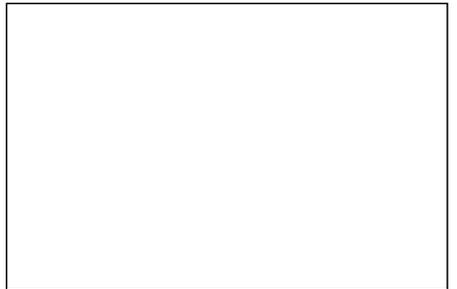
Terrain de base : île

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

Landes empiétantes



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T}, sacrifiez les Landes empiétantes : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

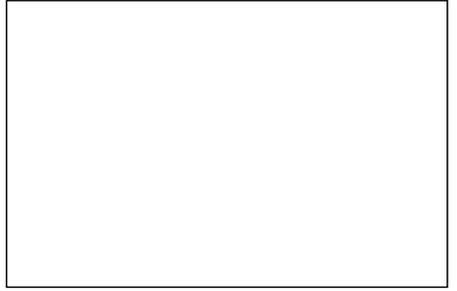


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phare abandonné



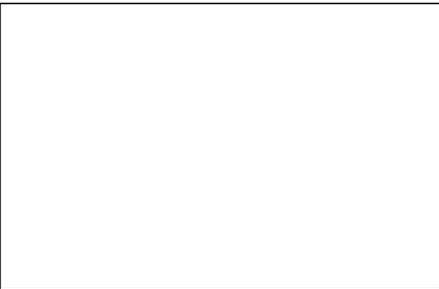
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{1}{U}{R}, {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

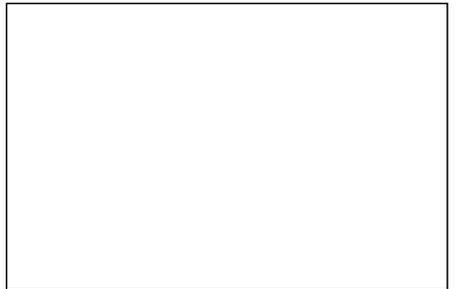


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Izzet



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

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

Temple de la révélation



Terrain

R

Le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



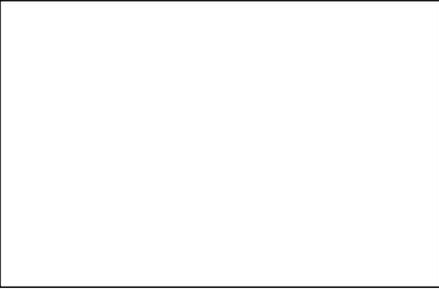
Terrain

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

Tour du Reliquaire



Terrain

U

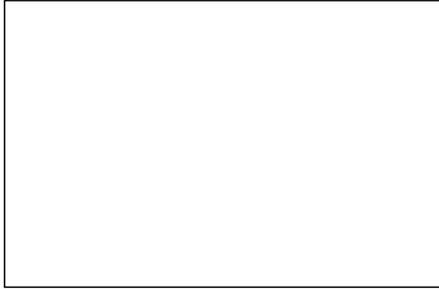
Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton de Nin

{6}



Artefact

R

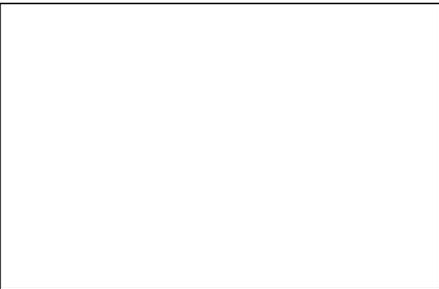
Au début de votre entretien, piochez une carte.

{T} : Le Bâton de Nin inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

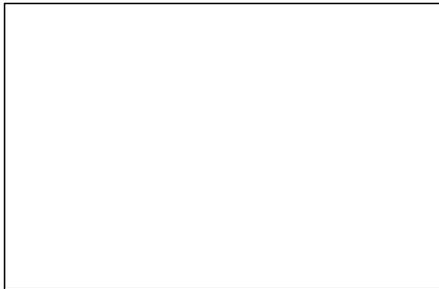
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Izzet

{2}



Artefact

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collier de basilic

{1}

Artefact : équipement

R

La créature équipée a le contact mortel et le lien de vie.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élixir de mille ans

{3}

Artefact

R

Vous pouvez activer les capacités des créatures que vous

contrôlez comme si ces créatures avaient la célérité.

{1}, {T} : Dégagez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral

{4}

Artefact

R

Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

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

Lanterne chromatique

{3}



Artefact

R

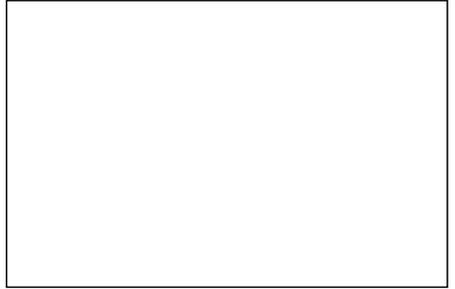
Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lotus doré

{5}



Artefact

R

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

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

Pincecrâne

{1}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/-1.

À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de quiétude

{3}

Artefact : équipement

R

La créature équipée a le contact mortel.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité supérieure.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tête de la gorgone

{1}

Artefact : équipement

U

La créature équipée a le contact mortel.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runeclé d'Izzet

{3}

Artefact

U

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

{U}{R} : Jusqu'à la fin du tour, la Runeclé d'Izzet devient une créature-arteifact 2/1 bleue et rouge Élémental.

À chaque fois que la Clé runique d'Izzet inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaissez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toupie de divination du sensei

{1}

Artefact

U

{1} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.

{T} : Piochez une carte et mettez ensuite la Toupie de divination du sensei au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Koth du Marteau

{2}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Koth

M

{+1} : Dégagez une montagne ciblée. Elle devient une créature 4/4 rouge Élémental jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{-2} : Ajoutez {R} pour chaque montagne que vous contrôlez.

{-5} : Vous gagnez un emblème avec « Les montagnes que vous contrôlez ont '{T}' : Ce terrain inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouragan stellaire

{X}{R}{R}

Éphémère

R

L'Ouragan stellaire inflige X blessures à chaque créature.

Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ral Zarek

{2}{U}{R}

Planeswalker légendaire : Ral

M

{+1} : Engagez un permanent ciblé, puis dégagez un autre permanent ciblé.

{-2} : Ral Zarek inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

{-7} : Jouez cinq fois à pile ou face. Jouez un tour supplémentaire après celui-ci à chaque fois que vous faites face.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tremblement de lave

{X}{R}{R}

Éphémère

R

Le Tremblement de lave inflige X blessures à chaque créature sans le vol et à chaque planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boomerang

{U}{U}

Éphémère

C

Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hybridation rapide

{U}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faillie cyclonique

{1}{U}

Éphémère

R

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.
Surcharge {6}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pongdification

{U}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Grand singe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Bleusoleil

{X}{U}{U}{U}

Éphémère

R

Un joueur ciblé pioche X cartes. Mélangez le Zénith de Bleusoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transformation // Brûlage

{2}{U}{1}{R}

Éphémère

U

Transformation

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée perd toutes ses capacités et devient une anomalie rouge avec une force et une endurance de base de 0/1.

Brûlage

Le Brûlage inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu // Glace

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

Éphémère

R

Feu

Le Feu inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.

Glace

Engagez un permanent ciblé. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charisme

{U}{U}{U}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à une créature, acquérez le contrôle de l'autre créature tant que le Charisme reste sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Congédier dans le rêve

{6}{U}



Enchantement

R

Chaque créature que vos adversaires contrôlent est une illusion en plus de ses autres types et elle a « Quand cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-la. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Curiosité

{U}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couardise

{3}{U}{U}



Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité, renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire. (Elle ne sera pas affectée par le sort ou la capacité.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau du sommeil

{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un joueur, renvoyez une créature ciblée que ce joueur contrôle dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

