

Hydre affamée {X}{G}



Créature : hydre R

L'Hydre affamée arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.
L'Hydre affamée ne peut pas être bloquée par plus d'une créature.
À chaque fois que l'Hydre affamée subit des blessures, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur elle. (Elle doit survivre aux blessures pour gagner les marqueurs.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre affamée {X}{G}



Créature : hydre R

L'Hydre affamée arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.
L'Hydre affamée ne peut pas être bloquée par plus d'une créature.
À chaque fois que l'Hydre affamée subit des blessures, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur elle. (Elle doit survivre aux blessures pour gagner les marqueurs.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre affamée {X}{G}



Créature : hydre R

L'Hydre affamée arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.
L'Hydre affamée ne peut pas être bloquée par plus d'une créature.
À chaque fois que l'Hydre affamée subit des blessures, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur elle. (Elle doit survivre aux blessures pour gagner les marqueurs.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre avaleuse de mana {2}{G}



Créature : hydre R

Piétinement
À chaque fois qu'un joueur lance un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre avaleuse de mana.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre avaleuse de mana {2}{G}



Créature : hydre R

Piétinement

À chaque fois qu'un joueur lance un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre avaleuse de mana.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre avaleuse de mana {2}{G}



Créature : hydre R

Piétinement

À chaque fois qu'un joueur lance un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre avaleuse de mana.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre avaleuse de mana {2}{G}



Créature : hydre R

Piétinement

À chaque fois qu'un joueur lance un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre avaleuse de mana.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre kalonienne {3}{G}{G}



Créature : hydre M

Piétinement

L'Hydre kalonienne arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle.

À chaque fois que l'Hydre kalonienne attaque, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre kalonienne {3}{G}{G}



Créature : hydre **M**

Piétinement

L'Hydre kalonienne arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle.

À chaque fois que l'Hydre kalonienne attaque, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre primordiale {X}{G}{G}



Créature : hydre **M**

L'Hydre primordiale arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

Au début de votre entretien, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Hydre primordiale.

L'Hydre primordiale a le piétinement tant qu'elle a au moins dix marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre primordiale {X}{G}{G}



Créature : hydre **M**

L'Hydre primordiale arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

Au début de votre entretien, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Hydre primordiale.

L'Hydre primordiale a le piétinement tant qu'elle a au moins dix marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre primordiale {X}{G}{G}



Créature : hydre **M**

L'Hydre primordiale arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

Au début de votre entretien, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Hydre primordiale.

L'Hydre primordiale a le piétinement tant qu'elle a au moins dix marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre primordiale

{X}{G}{G}

Créature : hydre

M

L'Hydre primordiale arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

Au début de votre entretien, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Hydre primordiale.

L'Hydre primordiale a le piétinement tant qu'elle a au moins dix marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre protéenne

{X}{G}

Créature : hydre

R

L'Hydre protéenne arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

Si des blessures devaient être infligées à l'Hydre protéenne, prévenez ces blessures et retirez-lui autant de marqueurs +1/+1.

À chaque fois qu'un marqueur +1/+1 est retiré à l'Hydre protéenne, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle au début de la prochaine étape de fin.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre protéenne

{X}{G}

Créature : hydre

R

L'Hydre protéenne arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

Si des blessures devaient être infligées à l'Hydre protéenne, prévenez ces blessures et retirez-lui autant de marqueurs +1/+1.

À chaque fois qu'un marqueur +1/+1 est retiré à l'Hydre protéenne, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle au début de la prochaine étape de fin.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre protéenne

{X}{G}

Créature : hydre

R

L'Hydre protéenne arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

Si des blessures devaient être infligées à l'Hydre protéenne, prévenez ces blessures et retirez-lui autant de marqueurs +1/+1.

À chaque fois qu'un marqueur +1/+1 est retiré à l'Hydre protéenne, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle au début de la prochaine étape de fin.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Menace guidecorps

{2}{B}{G}



Créature : fungus

U

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être placé sur une créature que vous contrôlez, placez deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle à la place.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Polukranos, libéré

{2}{B}{G}



Créature légendaire : zombie et hydre

M

Polukranos arrive sur le champ de bataille avec six marqueurs +1/+1 sur lui. Il s'échappe avec douze marqueurs +1/+1 sur lui à la place.

Si des blessures devaient être infligées à Polukranos pendant qu'il a un marqueur +1/+1 sur lui, prévenez ces blessures et retirez-lui autant de marqueurs +1/+1.

{1}{B}{G} : Polukranos se bat contre une autre créature ciblée.

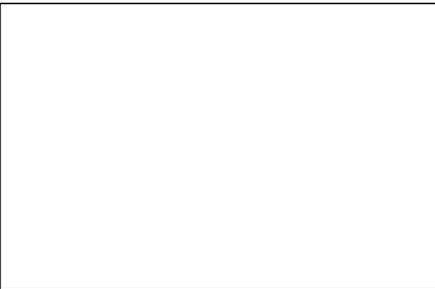
Échappée ? {4}{B}{G}, exilez six autres cartes de votre cimetière.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Menace guidecorps

{2}{B}{G}



Créature : fungus

U

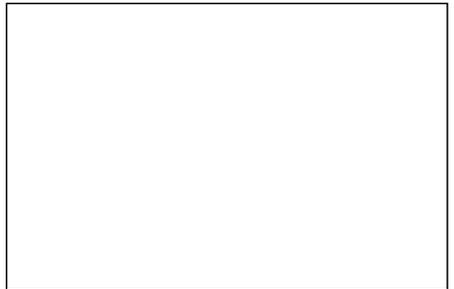
Si au moins un marqueur +1/+1 devait être placé sur une créature que vous contrôlez, placez deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle à la place.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Polukranos, libéré

{2}{B}{G}



Créature légendaire : zombie et hydre

M

Polukranos arrive sur le champ de bataille avec six marqueurs +1/+1 sur lui. Il s'échappe avec douze marqueurs +1/+1 sur lui à la place.

Si des blessures devaient être infligées à Polukranos pendant qu'il a un marqueur +1/+1 sur lui, prévenez ces blessures et retirez-lui autant de marqueurs +1/+1.

{1}{B}{G} : Polukranos se bat contre une autre créature ciblée.

Échappée ? {4}{B}{G}, exilez six autres cartes de votre cimetière.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récolte d'essence

{2}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation du Maelstrom

{1}{B}{G}



Rituel

R

Détruisez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récolte d'essence

{2}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation du Maelstrom

{1}{B}{G}



Rituel

R

Détruisez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

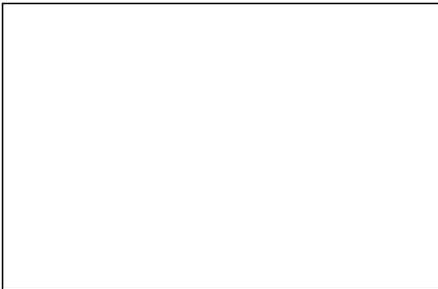
R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

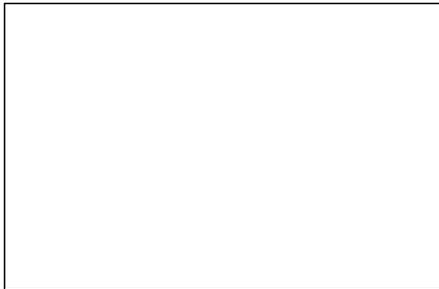


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

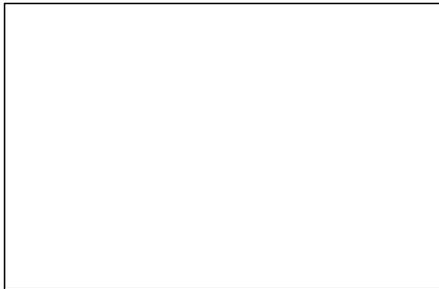


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar



Terrain

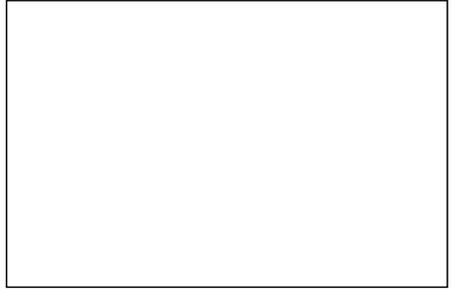
R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



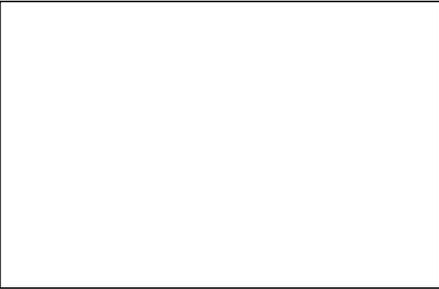
Terrain : marais et forêt

R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar



Terrain

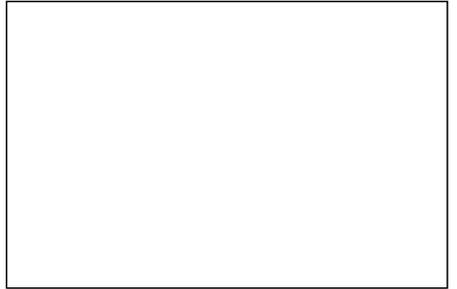
R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



Terrain : marais et forêt

R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



Terrain : marais et forêt

R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Afflux de vitalité

{1}{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert le lien de vie et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures infligées par cette créature font aussi gagner autant de points de vie à son contrôleur, et elle ne peut pas être détruite par les blessures ou les effets qui indiquent « détruisez ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



Terrain : marais et forêt

R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Afflux de vitalité

{1}{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert le lien de vie et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures infligées par cette créature font aussi gagner autant de points de vie à son contrôleur, et elle ne peut pas être détruite par les blessures ou les effets qui indiquent « détruisez ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Afflux de vitalité

{1}{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert le lien de vie et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures infligées par cette créature font aussi gagner autant de points de vie à son contrôleur, et elle ne peut pas être détruite par les blessures ou les effets qui indiquent « détruisez ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel inspirateur

{2}{G}

Éphémère

U

Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle. Ces créatures acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel inspirateur

{2}{G}

Éphémère

U

Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle. Ces créatures acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel inspirateur

{2}{G}

Éphémère

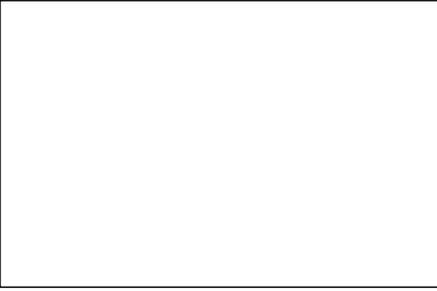
U

Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle. Ces créatures acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne le détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déferlement revigorant

{2}{G}



Éphémère

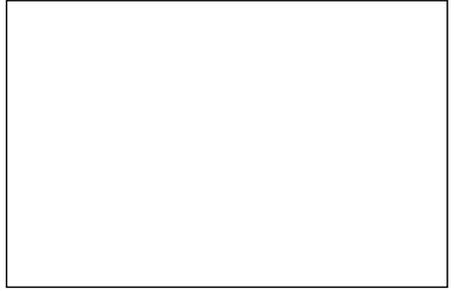
U

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, puis doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déferlement revigorant

{2}{G}



Éphémère

U

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, puis doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déferlement revigorant

{2}{G}



Éphémère

U

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, puis doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solidarité des héros

{1}{G}



Éphémère

U

Obstination ? Ce sort coûte {1}{G} de plus à lancer pour chaque cible après la première.
Choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées.
Doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solidarité des héros

{1}{G}

Éphémère

U

Obstination ? Ce sort coûte {1}{G} de plus à lancer pour chaque cible après la première.
Choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées.
Doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance de l'hydre

{2}{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Quand la Croissance de l'hydre arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature enchantée.

Au début de votre entretien, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solidarité des héros

{1}{G}

Éphémère

U

Obstination ? Ce sort coûte {1}{G} de plus à lancer pour chaque cible après la première.
Choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées.
Doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance de l'hydre

{2}{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Quand la Croissance de l'hydre arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature enchantée.

Au début de votre entretien, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance de l'hydre

{2}{G}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

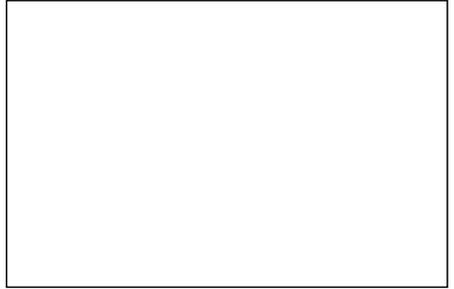
Quand la Croissance de l'hydre arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature enchantée.

Au début de votre entretien, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écailles renforcées

{G}



Enchantement

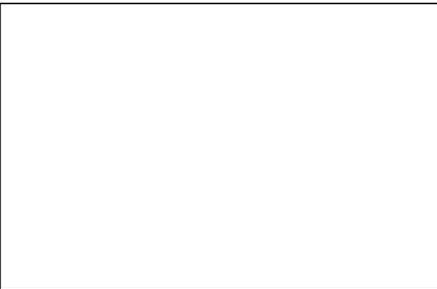
R

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur elle à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance de l'hydre

{2}{G}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

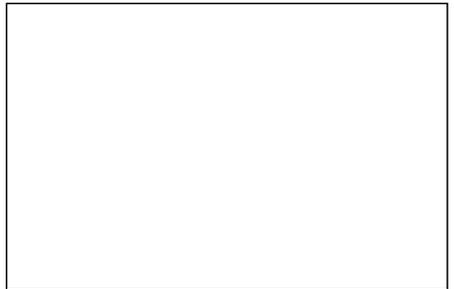
Quand la Croissance de l'hydre arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature enchantée.

Au début de votre entretien, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écailles renforcées

{G}



Enchantement

R

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur elle à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écailles renforcées

{G}

Enchantement

R

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur elle à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boa sinueux

{B}{G}

Créature : serpent

U

Si au moins un marqueur devait être mis sur un artefact ou une créature que vous contrôlez, autant plus un de chaque de ces types de marqueurs sont mis sur ce permanent à la place.

Si vous devez gagner au moins un marqueur, vous gagnez autant plus un de chacun de ces types de marqueurs à la place.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écailles renforcées

{G}

Enchantement

R

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur elle à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boa sinueux

{B}{G}

Créature : serpent

U

Si au moins un marqueur devait être mis sur un artefact ou une créature que vous contrôlez, autant plus un de chaque de ces types de marqueurs sont mis sur ce permanent à la place.

Si vous devez gagner au moins un marqueur, vous gagnez autant plus un de chacun de ces types de marqueurs à la place.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boa sinueux

{B}{G}



Créature : serpent

U

Si au moins un marqueur devait être mis sur un artefact ou une créature que vous contrôlez, autant plus un de chaque de ces types de marqueurs sont mis sur ce permanent à la place.

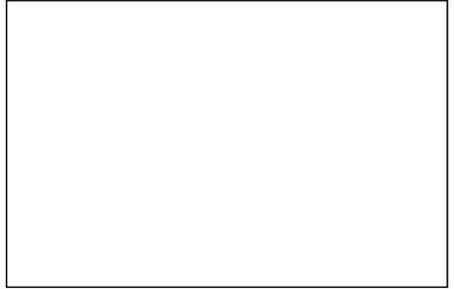
Si vous devez gagner au moins un marqueur, vous gagnez autant plus un de chacun de ces types de marqueurs à la place.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourrasque corrosive

{X}{GP}



Rituel

U

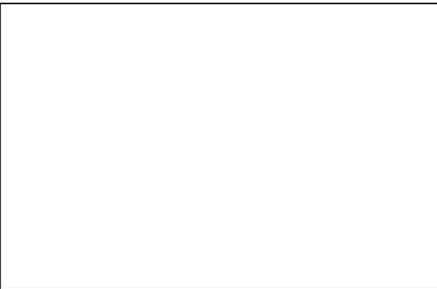
{{GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

La Bourrasque corrosive inflige X blessures à chaque créature avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boa sinueux

{B}{G}



Créature : serpent

U

Si au moins un marqueur devait être mis sur un artefact ou une créature que vous contrôlez, autant plus un de chaque de ces types de marqueurs sont mis sur ce permanent à la place.

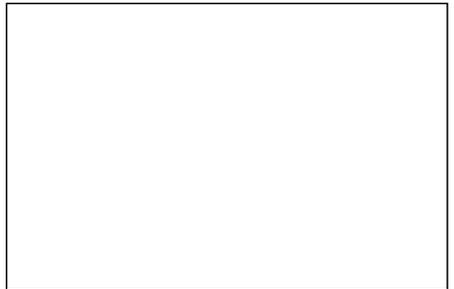
Si vous devez gagner au moins un marqueur, vous gagnez autant plus un de chacun de ces types de marqueurs à la place.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourrasque corrosive

{X}{GP}



Rituel

U

{{GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

La Bourrasque corrosive inflige X blessures à chaque créature avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation

{2}{G}{G}



Rituel

U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention héroïque

{1}{G}



Éphémère

R

Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation

{2}{G}{G}



Rituel

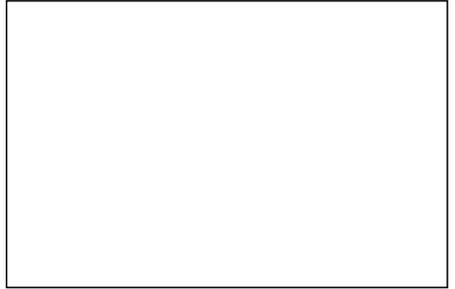
U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention héroïque

{1}{G}



Éphémère

R

Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mot de protection

{1}{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature. (Une créature avec la défense talismanique ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que des adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte

{B}{G}



Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mot de protection

{1}{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature. (Une créature avec la défense talismanique ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que des adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abondance déchaînée

{2}{G}



Enchantement

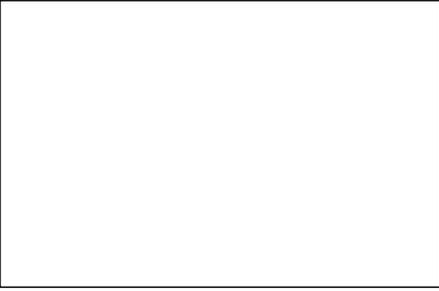
M

À chaque fois que vous lancez un sort de permanent dont le coût de mana contient {X}, doublez la valeur de X.
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel ou que vous activez une capacité, si le coût de mana de ce sort ou le coût d'activation de cette capacité contient {X}, copiez ce sort ou cette capacité. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abondance déchainée

{2}{G}



Enchantement

M

À chaque fois que vous lancez un sort de permanent dont le coût de mana contient {X}, doublez la valeur de X.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel ou que vous activez une capacité, si le coût de mana de ce sort ou le coût d'activation de cette capacité contient {X}, copiez ce sort ou cette capacité. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast