

Oracle de grès {7}



Créature-artefact : sphinx U

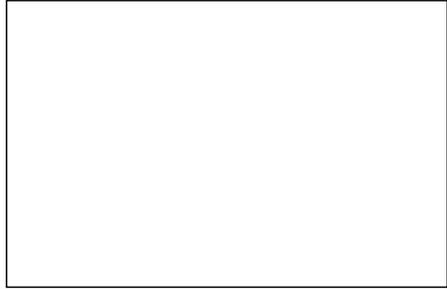
Vol

Quand l'Oracle de grès arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire. Si ce joueur a plus de cartes en main que vous, piochez un nombre de cartes égal à la différence.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Casse-cou de Puelasoif {2}{R}



Créature : goblin et gremlin C

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

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth des frontières {5}{R}{R}



Créature : géant et guerrier R

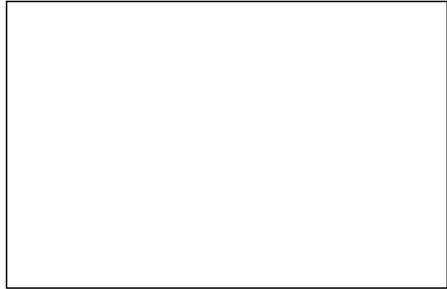
Piétinement

Le Béhémoth des frontières gagne +4/+4 pour chaque autre géant que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon au rabais {3}{R}{R}



Créature : dragon R

Vol, célérité

Quand le Dragon au rabais arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé crée trois jetons de créature 2/2 blanche Chevalier avec l'initiative.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumiko la manante

{2}{R}{R}

Créature légendaire : humain et samouraï

R

Fumiko la manante a bushido X, X étant le nombre de créatures attaquant. (À chaque fois que cette créature bloque ou devient bloquée, elle gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour.)

Les créatures que vos adversaires contrôlent attaquent à chaque combat si possible.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant de la désolation

{2}{R}{R}

Créature : géant

R

Kick {W}{W} (Vous pouvez payer {W}{W} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Quand le Géant de la désolation arrive sur le champ de bataille, détruisez toutes les autres créatures que vous contrôlez. S'il a été kické, détruisez toutes les autres créatures à la place.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant chef de guerre

{3}{R}{R}

Créature : géant et guerrier

U

Célérité

Myriade (À chaque fois que cette créature attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez créer un jeton qui est une copie de cette créature, engagé et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle. Exilez ces jetons à la fin du combat.)

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant de magma

{5}{R}{R}

Créature : géant

R

Quand le Géant de magma arrive sur le champ de bataille, il inflige 2 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant lithochoc

{3}{R}{R}



Créature : géant

U

{6}{R}{R} : Monstruosité 3. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

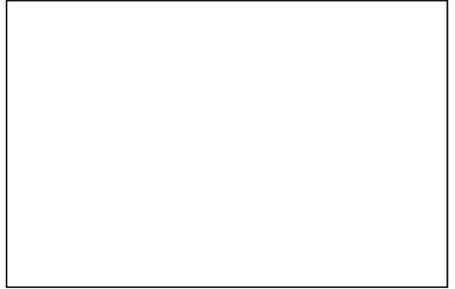
Quand le Géant lithochoc devient monstrueux, les créatures sans le vol que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goliath dos-ménil

{6}{R}



Créature : géant et guerrier

R

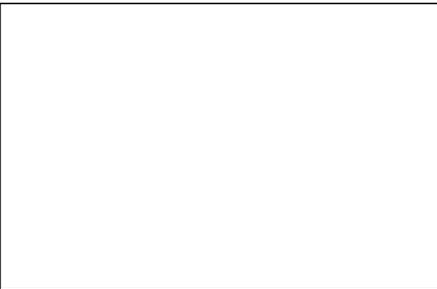
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre X marqueurs +1/+1 sur le Goliath dos-ménil, X étant la force de cette créature.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant martèlepoing

{4}{R}{R}



Créature : géant et guerrier

R

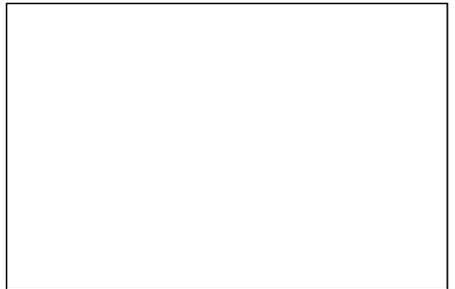
{T} : Le Géant martèlepoing inflige 4 blessures à chaque créature sans le vol et à chaque joueur.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hostilité

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



Créature : élémental et incarnation

R

Célérité

Si un sort que vous contrôlez devait infliger des blessures à un adversaire, prévenez ces blessures. Créez un jeton de créature 3/1 rouge Élémental et Shamane avec la célérité pour chaque 1 blessure prévenue de cette manière.

Quand l'Hostilité est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de la Roue

{2}{R}

Créature : humain et sorcier

R

{1}{R}, {T}, sacrifiez le Mage de la Roue : Chaque joueur se défausse de sa main, puis pioche sept cartes.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilleur des rêves

{5}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois que le Pilleur des rêves inflige des blessures de combat à un joueur, exiliez autant de cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer des sorts parmi ces cartes exilées.

4/4

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

Shamane de nuée d'orage

{3}{R}{R}

Créature : géant et shaman

U

Quand le Shamane de nuée d'orage arrive sur le champ de bataille, il inflige un nombre de blessures égal au nombre de géants que vous contrôlez à chaque créature non-géant.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souverain du levant

{5}{R}

Créature : géant et guerrier

R

Les autres créatures Géant que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont le piétinement.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la sérénité

{4}{W}{W}{W}

Créature : ange

M

Vol

Quand l'Ange de la sérénité arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler jusqu'à trois autres créatures ciblées du champ de bataille et/ou cartes de créature des cimetières.

Quand l'Ange de la sérénité quitte le champ de bataille, renvoyez les cartes exilées dans les mains de leurs propriétaires.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan de la fournaise

{4}{R}{R}

Créature : géant

R

{R} : Le Titan de la fournaise gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que le Titan de la fournaise arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, il inflige 3 blessures réparties comme vous le désirez entre une, deux ou trois cibles.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbitre de Tertrecime

{6}{W}

Créature : géant et sorcier

R

Vigilance

Quand l'Arbitre de Tertrecime arrive sur le champ de bataille, le total de points de vie de chaque joueur devient égal au total de points de vie le plus élevé de tous les joueurs.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine de Kalemnée {3}{W}{W}

Créature : géant et soldat R

Vigilance

{5}{W}{W} : Monstruosité 3. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez trois marqueur +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

Quand le Capitaine de Kalemnée devient monstrueux, exilez tous les artefacts et tous les enchantements.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut de la milice {3}{W}{W}

Créature : ange U

Vol, vigilance

Myriade (À chaque fois que cette créature attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez créer un jeton qui est une copie de cette créature, engagé et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle. Exilez ces jetons à la fin du combat.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploratrice d'Oreskos {1}{W}

Créature : chat et éclairer U

Quand l'Exploratrice d'Oreskos arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à X cartes de plaine, X étant le nombre de joueurs qui contrôlent plus de terrains que vous. Révélez ces cartes, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut de la Victoire {3}{W}{W}{W}

Créature : ange R

Vol

À chaque fois que le Héraut de la Victoire attaque, les créatures attaquantes acquièrent le vol et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocatrice aubegloire {2}{W}

Créature : kor et sorcier C

Vol

{8} : Engagez toutes les créatures qu'un joueur ciblé contrôle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recouvreuse de l'aube {4}{W}{W}

Créature : ange R

Vol

Au début de votre étape de fin, choisissez une carte de créature dans le cimetière d'un adversaire, puis ce joueur choisit une carte de créature dans votre cimetière. Vous pouvez renvoyer ces cartes sur le champ de bataille sous le contrôle de leurs propriétaires.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jareth, titan léonin {3}{W}{W}{W}

Créature légendaire : chat et géant R

À chaque fois que Jareth, titan léonin bloque, il gagne +7/+7 jusqu'à la fin du tour.

{W} : Jareth acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan solaire {4}{W}{W}

Créature : géant M

Vigilance

À chaque fois que le Titan solaire arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de permanent ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anya, ange impitoyable

{3}{R}{W}

Créature légendaire : ange

M

Vol

Anya, ange impitoyable gagne +3/+3 pour chaque adversaire dont le total de points de vie est inférieur à la moitié de total de points de vie de départ.

Tant que le total de points de vie d'un adversaire est inférieur à la moitié de son total de points de vie de départ, Anya à l'indestructible.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence ardente

{2}{R}{R}

Rituel

R

Choisissez trois. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.

? La Confluence ardente inflige 1 blessure à chaque créature.

? La Confluence ardente inflige 2 blessures à chaque adversaire.

? Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gisela, lame d'Ornuït

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

Créature légendaire : ange

R

Vol, initiative

Si une source devait infliger des blessures à un adversaire ou à un permanent qu'un adversaire contrôle, cette source inflige le double de ces blessures à ce joueur ou à ce permanent à la place.

Si une source devait infliger des blessures à vous ou à un permanent que vous contrôlez, prévenez la moitié de ces blessures, arrondie à l'unité supérieure.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayonnement de désastre

{5}{R}{R}

Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révélez une carte de créature de votre main.

Le Rayonnement de désastre inflige X blessures à chaque créature que vos adversaires contrôlent, X étant la valeur de mana de la carte révélée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve météoritique

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

Rituel

U

La Salve météoritique inflige 4 blessures à chacune des X cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tremblement de terre

{X}{R}

Rituel

R

Le Tremblement de terre inflige X blessures à chaque créature sans le vol et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle de Darigaaz

{1}{R}

Rituel

U

Kick {2}

Le Souffle de Darigaaz inflige 1 blessure à chaque créature sans le vol et à chaque joueur. Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessures à chaque créature sans le vol et à chaque joueur à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amphithéâtre ancien

Terrain

R

Au moment où l'Amphithéâtre ancien arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de géant de votre main. Si vous ne le faites pas, l'Amphithéâtre ancien arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne oubliée



Terrain

C

La Caverne oubliée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R}.

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

Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère marquée par les vents



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère éclatante



Terrain

U

La Cordillère éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.

{T} : Ajoutez {R}.

{T}, retirez un marqueur « charge » de la Cordillère éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cratère fumant



Terrain

C

Le Cratère fumant arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {R}.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garnison de Boros



Terrain

U

La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{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

Plaine

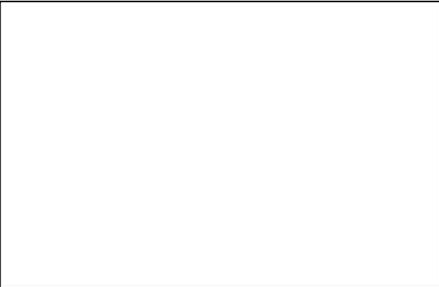


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage désolé

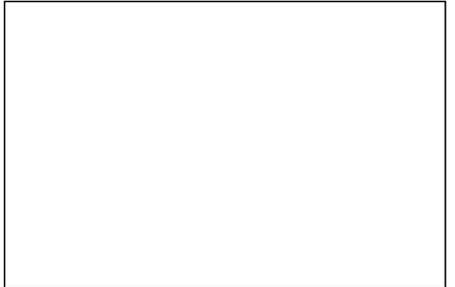


Terrain
{T} : Ajoutez {C}.
Recyclage (2)

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie dérivante



Terrain

C

La Prairie dérivante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {W}.

Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie éclatante



Terrain

U

La Prairie éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.

{T} : Ajoutez {W}.

{T}, retirez un marqueur « charge » de la Prairie éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes retirées



Terrain

C

Les Steppes retirées arrivent sur le champ de bataille engagées.

{T} : Ajoutez {W}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

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

Bâton de Nin

{6}



Artefact

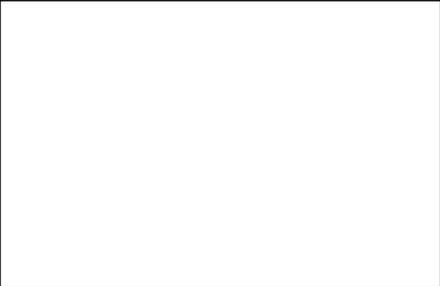
R

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

Cachet de Boros {2}

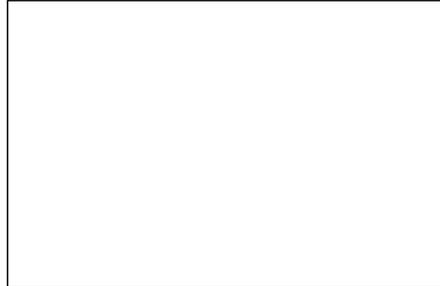


Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

C?ur de froidacier {2}

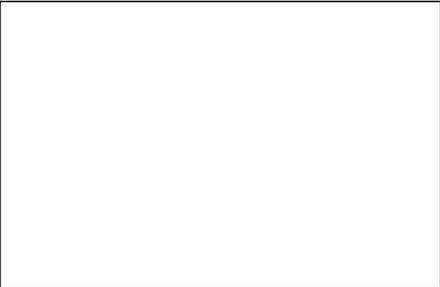


Artefact neigeux U

Le C?ur de froidacier arrive sur le champ de bataille engagé.
 Au moment où le C?ur de froidacier arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
 {T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadran solaire du voyant {4}

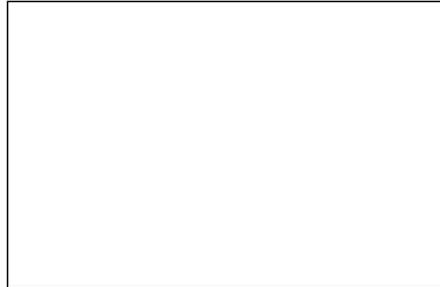


Artefact R

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hèdron pierre de rêve {6}



Artefact U

{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.
 {3}, {T}, sacrifiez l'Hèdron pierre de rêve : Piochez trois cartes.

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

Lame des égos

{2}

Artefact : équipement

R

La créature équipée à la myriade.
Équipement {4}

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

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

Lithoforce usée

{3}



Artefact

U

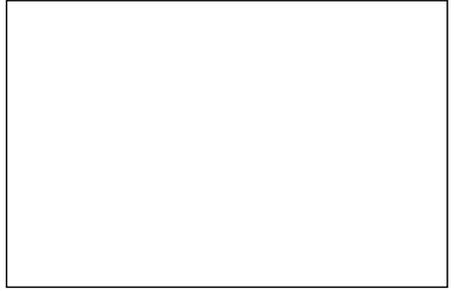
La Lithoforce usée arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monolithe de basalte

{3}



Artefact

U

Le Monolithe de basalte ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

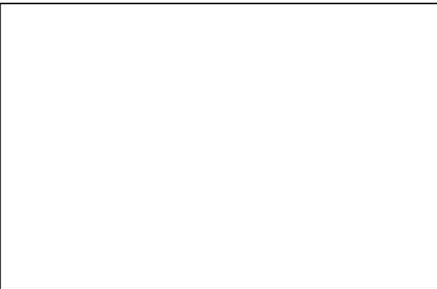
{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.

{3} : Dégagez le Monolithe de basalte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de guerre loxodon

{3}



Artefact : équipement

R

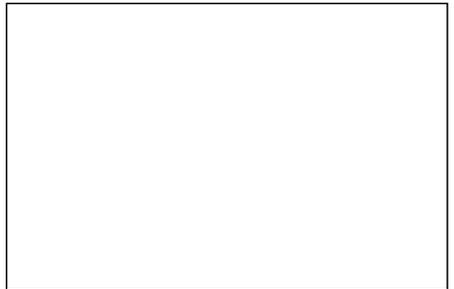
La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et le lien de vie.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit {2}



Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
 {1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urne de pensée {2}



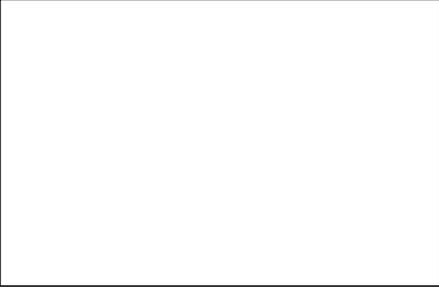
Artefact U

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

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre indiciale de Boros {3}

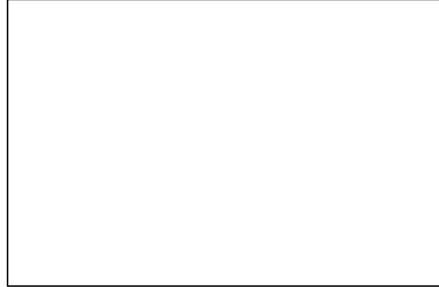


Artefact C

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.
 {R}{W}, {T}, sacrifiez la Pierre indiciale de Boros : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict du marteau {1}{R}



Éphémère C

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une autre créature ciblée.

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

Déferlement de l'orage de guerre

{5}{R}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, elle inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tonnerre selon Orime

{2}{W}

Éphémère

C

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

Détruisez l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé. Si ce sort a été kické, il inflige un nombre de blessures égal au coût converti de mana de ce permanent à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de la chasse nocturne

{2}{R}

Enchantement : aura et malédiction

U

Enchanter : joueur

Les créatures que le joueur enchanté contrôle attaquent à chaque tour si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de l'orage en furie

{3}{R}{R}

Enchantement

U

Les créatures nommées Furie d'éclairs ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer les planeswalkers que vous contrôlez.

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur crée un jeton de créature 5/1 rouge Élémental appelé Furie d'éclairs. Il a le piétinement, la célérité et « Au début de l'étape de fin, sacrifiez cette créature. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de bannissement

{2}{W}

Enchantement

C

Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fers de la foi

{3}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : permanent

Quand les Fers de la foi arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

Le permanent enchanté ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast