Myr argenté {2}

Créature-artefact : myr C

{T} : Ajoutez {U}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poupée de son {5}

Créature-artefact : construction R

Indestructible
Au moment où la Poupée de son arrive sur le champ de bataille, choisissez un joueur.
À chaque fois que des blessures sont infligées à la Poupée de son, elle inflige autant de blessures au joueur choisi.
{T} : La Poupée de son s'inflige 1 blessure.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de fer {2}

Créature-artefact : myr C

{T} : Ajoutez {R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur psychotique {5}

Créature-artefact : phyrexian et horreur R

La force et l'endurance du Rampeur psychotique sont chacune égales au nombre de cartes dans votre main.

À chaque fois que vous piochez une carte, chaque adversaire perd 1 point de vie.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crachefeu de Chandra {2}{R}

Créature : élémental U

Vol
À chaque fois qu'un adversaire subit des blessures non-combat, le Crachefeu de Chandra gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étincemage rusé {2}{R}

Créature : humain et shamane U

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crochequeue viashino {2}{R}{R}

Créature : viashino et guerrier C

{T} : Le Crochequeue viashino inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouettehaine {5}{R}{R}

Créature : élémental R

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
{2}{R}, {Q} : Le Fouettehaine inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible. ({Q} est le symbole de dégagement.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Franc-tireur gobelin {2}{R}

Créature : gobelin R

Le Franc-tireur gobelin ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
À chaque fois qu'une créature meurt, dégagez le Franc-tireur gobelin.
{T} : Le Franc-tireur gobelin inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

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

Frondeur au feu gobelin {R}

Créature : gobelin et guerrier C

{T} : Le Frondeur au feu gobelin inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kamahl, sangrahbaire {4}{R}{R}

Créature légendaire : humain et barbare R

Célérité
{T} : Kamahl, sangrahbaire, inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kumano, maître yamabushi {3}{R}{R}

Créature légendaire : humain et shamane R

{1}{R} : Kumano, maître yamabushi, inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
Si une créature ayant subi des blessures ce tour-ci par Kumano devrait mourir, exilez-le à la place.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piqueur vithien {2}{R}

Créature : humain et shamane U

{T} : Le Piqueur vithien inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
Exhumation {1}{R} ({1}{R} : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez jouer un rituel.)

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage du pourpre {1}{R}

Créature : humain et shamane U

{R} : Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porteuse de givre {2}{R}{R}

Créature : humain et shamane C

Si une créature ayant subi des blessures de la Porteuse de givre devrait mourir, exilez-la à la place.
{T} : La Porteuse de givre inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyromancien scoriacé {2}{R}

Créature : élémental et shamane **C**

{T} : Le Pyromancien scoriacé inflige 1 blessure à un joueur ciblé ou à un planeswalker ciblé.
À chaque fois que vous lancez un sort rouge, vous pouvez dégager le Pyromancien scoriacé.

0/1

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

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

Cryptologue de l'Enclave {U}

Créature : ondin et sorcier U

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

[Niveau 1-2> {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. (0/1)

[Niveau 3+> {T} : Piochez une carte. (0/1)

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de l'azur {1}{U}

Créature : humain et sorcier U

{3}{U} : Piochez une carte.

2/1

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

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

Cygnes de Bryn Argoll {2}{WU}{WU}

Créature : oiseau et esprit R

Vol
Si une source devait infliger des blessures aux Cygnes de Bryn Argoll, prévenez ces blessures. Le contrôleur de cette source pioche un nombre de cartes égal au nombre de blessures prévenues de cette manière.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flectomancien gobelin {U}{R}{R}

Créature : gobelin et sorcier U

Sacrifiez le Flectomancien gobelin : Vous pouvez changer les cibles d'un sort d'éphémère ou de rituel ciblé.

2/2

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair fourchu {3}{R}

Rituel R

L'Éclair fourchu inflige 4 blessures réparties comme vous le choisissez entre une, deux ou trois créatures ciblées.

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

Pyroclasme {1}{R}

Rituel U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prévision {3}{U}

Rituel C

Regard 4, puis piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île volcanique

Terrain : île et montagne **R**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de montagne bouillant

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minamo, École de la cascade

Terrain légendaire M

{T} : Ajoutez {U}.
{U}, {T} : Dégagez un permanent légendaire ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Saillies de la cascade

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{UR}, {T} : Ajoutez {U}{U}, {U}{R} ou {R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau éclatant

Terrain **U**

Le Ruisseau éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.
{T} : Ajoutez {U}.
{T}, retirez un marqueur « charge » du Ruisseau éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de la Rupture

Terrain C

La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

Bâton mordépine {2}

Artefact tribal : shamane et équipement U

La créature équipée a « {2}, {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible » et « À chaque fois qu'une créature meurt, dégagez cette créature. »
À chaque fois qu'une créature Shamane arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher le Bâton mordépine.
Équipement {4}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant du ciel {2}

Artefact **C**

Le Diamant du ciel arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir d'immortalité {1}

Artefact U

{2}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans la bibliothèque de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant du feu {2}

Artefact **C**

Le Diamant du feu arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R}.

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

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

Kusarigama {3}

Artefact : équipement R

La créature équipée a « {2} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. »
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures à une créature bloquante, le Kusarigama inflige autant de blessures à chaque autre créature contrôlée par le joueur défenseur.
Équipement {3} ({3} : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez jouer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Neko-te {3}

Artefact : équipement R

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures à une créature, engagez cette créature. Cette créature ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur tant que le Neko-te reste sur le champ de bataille.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures à un joueur, ce joueur perd 1 point de vie.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Chaîne de plasma {1}{R}

Éphémère U

La Chaîne de plasma inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Puis ce joueur ou le contrôleur de ce permanent peut se défausser d'une carte. Si ce joueur fait ainsi, il peut copier ce sort et peut choisir une nouvelle cible pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brasier calcinant {R}{R}

Éphémère C

Le Brasier calcinant inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker, et 1 blessure à la créature ciblée que ce joueur contrôle ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle.
<i>Toucheterre</i> ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, le Brasier calcinant inflige 3 blessures à ce joueur ou à ce planeswalker et 3 blessures à cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant {2}{R}

Éphémère C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute d'aiguille {R}

Éphémère **C**

La Chute d'aiguille inflige 1 blessure à n'importe quelle cible qui a subi des blessures ce tour-ci.
Piochez une carte.

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

Foudre {R}

Éphémère **C**

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déviation {U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.

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

Feux céruléens {U}

Éphémère **C**

Une créature ciblée devient bleue jusqu'à la fin du tour.
Dégagez cette créature.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Redirection {U}{U}

Éphémère **R**

Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Feu // Glace {1}{R}{1}{U}

Éphémère R

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

Glace
{1}{U}
Engagez un permanent ciblé.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électrolyse {1}{U}{R}

Éphémère U

L'Électrolyse inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loyauté fracturée {1}{R}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
À chaque fois que la créature enchantée devient la cible d'un sort ou d'une capacité, le contrôleur de ce sort ou de cette capacité acquiert le contrôle de cette créature. (Cet effet dure indéfiniment.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête de la Pure Flamme {R}

Enchantement U

À chaque fois qu'une source que vous contrôlez inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête de la Pure Flamme. Retirez quatre marqueurs « quête » de la Quête de la Pure Flamme et sacrifiez-la : Si n'importe quelle source que vous contrôlez devait infliger des blessures à un permanent ou un joueur ce tour-ci, elle inflige le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur à la place.

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

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

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

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

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

?il d'ophidien {2}{U}

Enchantement : aura **C**

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

Dague de vif-argent {1}{U}{R}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker. Vous piochez une carte. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast