

Slivoïde aspireur

{2}{B}

Créature : slivoïde

R

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont le lien de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde toxique

{3}{B}

Créature : slivoïde

R

À chaque fois qu'un slivoïde inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature. Elle ne peut pas être régénérée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde des cryptes

{1}{B}

Créature : slivoïde

C

Tous les slivoïdes ont « {T} : Régénérez un slivoïde ciblé. »  
(La prochaine fois qu'elle devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sylvestre

{1}{G}

Créature : plante

R

Défenseur, défense talismanique  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse caméléon {2}{G}{G}



Créature : changeforme R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)  
 Protection contre le noir  
 {2}{G}{G} : Le Colosse caméléon gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant sa force.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde cuirgemme {1}{G}



Créature : slivoïde C

Tous les slivoïdes ont « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde instinctif {3}{G}



Créature : slivoïde C

Toutes les créatures Slivoïde ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Slivoïde manaduite** {1}{G}



Créature : slivoïde U

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Slivoïde musclé** {1}{G}



Créature : slivoïde C

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Slivoïde mégantique** {5}{G}



Créature : slivoïde R

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez gagnent +3/+3.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Slivoïde prédateur** {1}{G}



Créature : slivoïde C

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde rapide {1}{G}



Créature : slivoïde C  
Flash  
N'importe quel joueur peut lancer des sorts de slivoïde comme s'ils avaient le flash.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde de combat {4}{R}

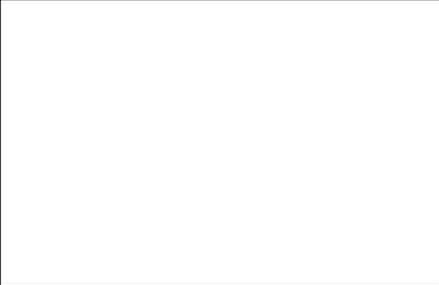


Créature : slivoïde U  
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez gagnent +2/+0.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde virulent {G}



Créature : slivoïde C  
Toutes les créatures slivoïdes ont empoisonnement 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde frappeur {R}



Créature : slivoïde C  
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Slivoïde magmatique** {3}{R}



Créature : slivoïde **R**

Tous les slivoïdes ont « {T} : Une créature Slivoïde ciblée gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de slivoïdes sur le champ de bataille. »

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Slivoïde ailé** {1}{U}



Créature : slivoïde **C**

Toutes les créatures Slivoïde ont le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Slivoïde sanguin** {1}{R}



Créature : slivoïde **C**

Toutes les créatures Slivoïde ont la célérité.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Slivoïde changeant** {3}{U}



Créature : slivoïde **U**

Les slivoïdes ne peuvent pas être bloqués excepté par des slivoïdes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde des bourrasques

{U}



Créature : slivoïde

R

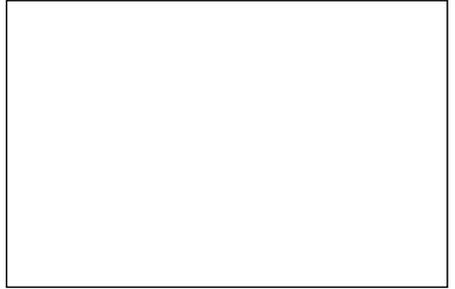
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde à forme d'acier

{2}{W}



Créature : slivoïde

U

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez gagnent +0/+1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde synaptique

{4}{U}



Créature : slivoïde

R

À chaque fois qu'un slivoïde inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut piocher une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde d'essence

{3}{W}



Créature : slivoïde

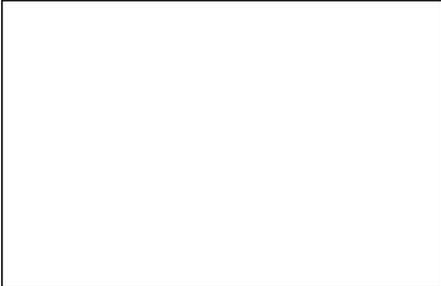
P

À chaque fois qu'un slivoïde inflige des blessures, son contrôleur gagne autant de points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde griffu {1}{W}

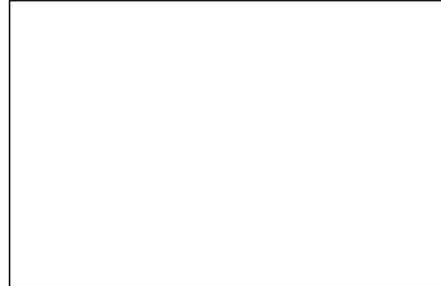


Créature : slivoïde C  
Toutes les créatures Slivoïde ont l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde ossefaux {3}{W}

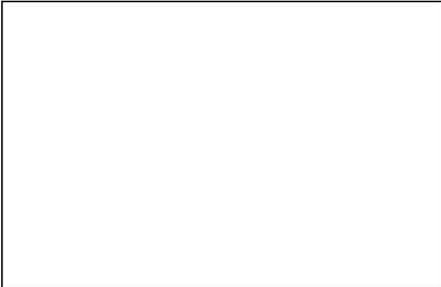


Créature : slivoïde R  
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont la double initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde ligamenteux {1}{W}

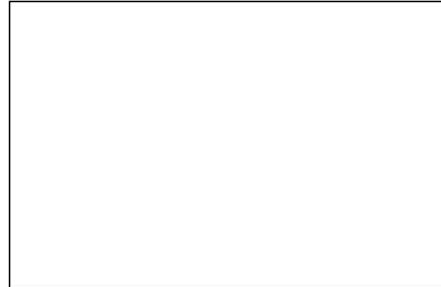


Créature : slivoïde C  
Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde sentinelle {1}{W}

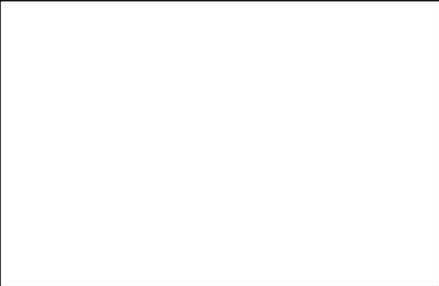


Créature : slivoïde C  
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont la vigilance.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reine des slivoïdes {W}{U}{B}{R}{G}



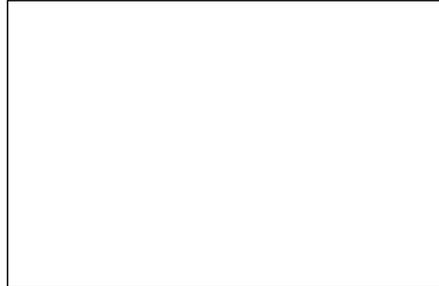
Créature légendaire : slivoïde R

{2} : Créez un jeton de créature 1/1 incolore Slivoïde.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde cristallin {W}{U}



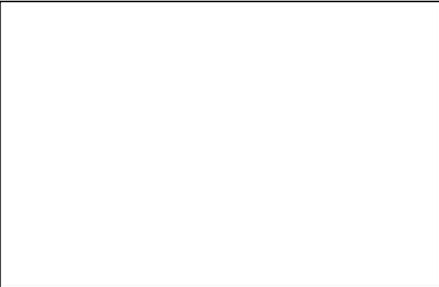
Créature : slivoïde U

Tous les slivoïdes ont le linceul. (They can't be the targets of spells or abilities.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde acide {B}{R}



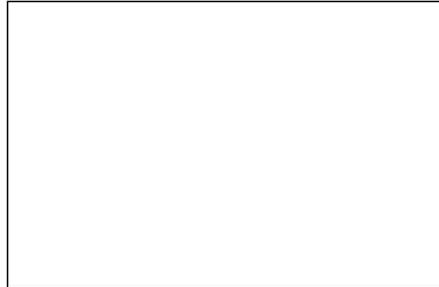
Créature : slivoïde U

Tous les slivoïdes ont « {2}, sacrifiez ce permanent : Ce permanent inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde ectoflamme {B}{R}



Créature : slivoïde U

Tous les slivoïdes sont incolores.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde frénétique

{1}{U}{R}

Créature : slivoïde

U

Tous les slivoïdes ont « {0} : Si ce permanent est sur le champ de bataille, jouez à pile ou face. Si vous gagnez, exilez ce permanent et renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin. Si vous perdez, sacrifiez-le. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde houachefeu

{1}{R}{G}

Créature : slivoïde

U

Toutes les créatures Slivoïde ont la célérité.

Tous les slivoïdes ont « {1}, sacrifiez ce permanent : Une créature Slivoïde ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde harmonique

{1}{G}{W}

Créature : slivoïde

U

Tous les slivoïdes ont « Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact ou enchantement. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde nécrotique

{1}{W}{B}

Créature : slivoïde

U

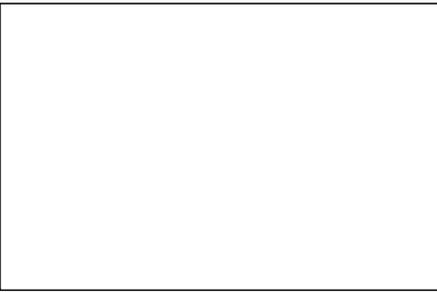
Tous les slivoïdes ont « {3}, sacrifiez ce permanent : Détruisez un permanent ciblé. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde opalin

{1}{W}{U}



Créature : slivoïde

U

Tous les slivoïdes ont « À chaque fois que ce permanent devient la cible d'un sort qu'un adversaire contrôle, vous pouvez piocher une carte. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin du ranger

{3}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de forêt, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suzerain slivoïde

{W}{U}{B}{R}{G}



Créature légendaire : slivoïde et mutant

R

{3} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de slivoïde, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

{3} : Acquérez le contrôle d'un slivoïde ciblé. (Cet effet dure indéfiniment.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchauloin

{1}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île, de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

C

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

Spasme de croissance

{2}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur la champ de bataille engagée, puis mélangez. Créez un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engence. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}



Rituel

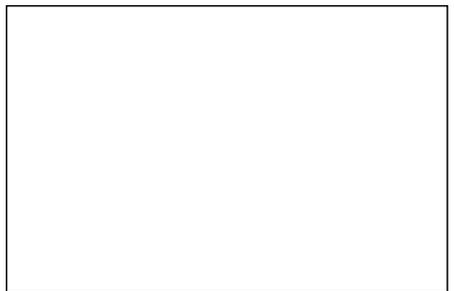
U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veille de caravane

{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

&lt;i>Morbidité</i> ? Vous pouvez mettre cette carte sur le champ de bataille à la place de la mettre dans votre main si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil

{X}{G}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation

{2}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu

{2}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême

{1}{W}{W}{U}



Rituel

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré. Détruisez toutes les créatures.

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

### Bosquet de Solpétal



Terrain

R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Bassin d'élevage



Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage 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

### 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

### Catacombes noyées



Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

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

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

### Cerisaie interdite



Terrain

R

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

À chaque fois que vous engagez la Cerisaie interdite pour du mana, un adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 incolore Esprit.

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

Citadelle maritime



Terrain

U

La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

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

Cité d'airain



Terrain

R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



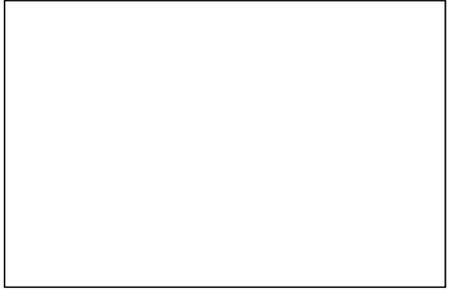
Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



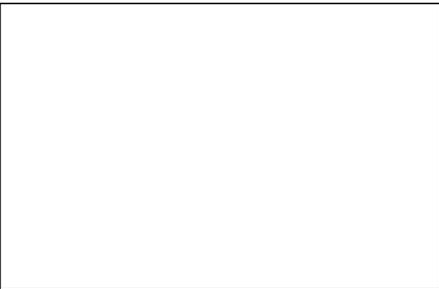
Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



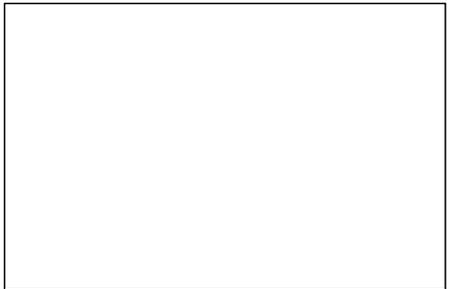
Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



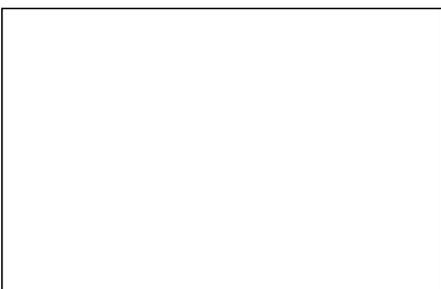
Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple 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

Île



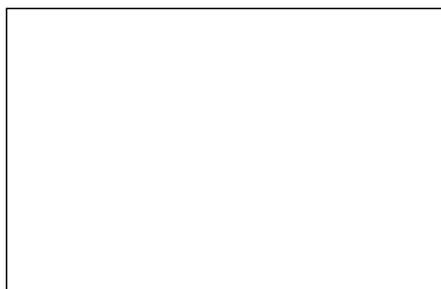
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe d'Ith



Terrain

U

{T} : Dégagez la créature attaquante ciblée. Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

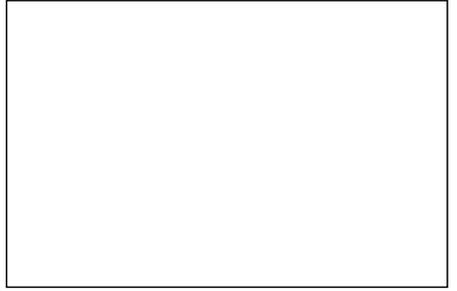


Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



Terrain

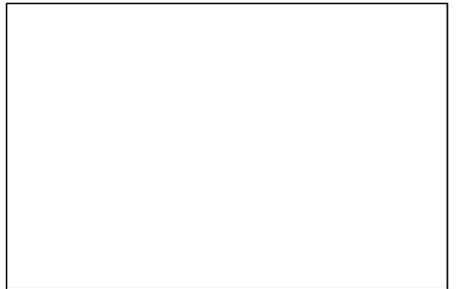
R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises



Terrain

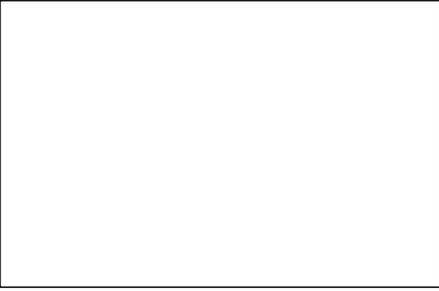
R

Le Rectorat du haut des falaises arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une plaine.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Reliquaire de la jungle



Terrain

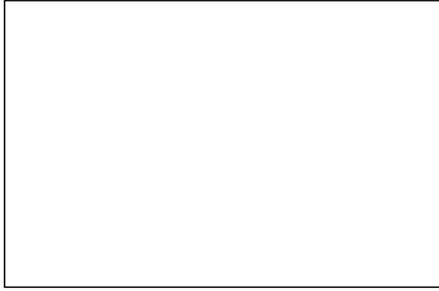
U

Le Reliquaire de la jungle arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Sanctuaire ésotérique



Terrain

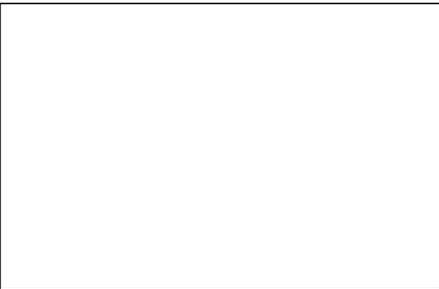
U

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {W}, {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Reliquaire impie



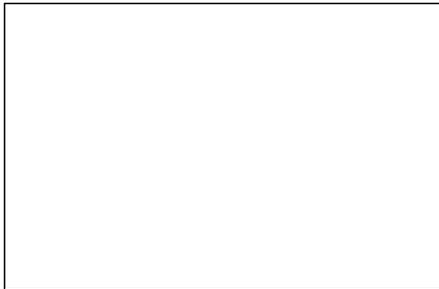
Terrain : plaine et marais

R

Au moment où le Reliquaire impie 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

### Sommet du Crânedragon



Terrain

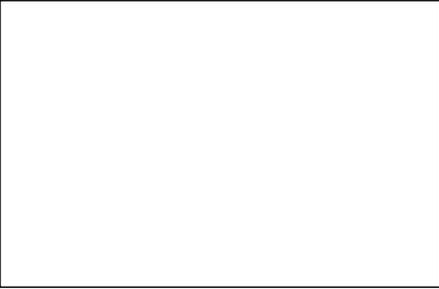
R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



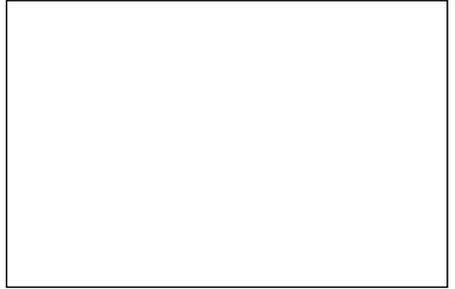
Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où le Terrain de prédilection 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

Tombe aquatique



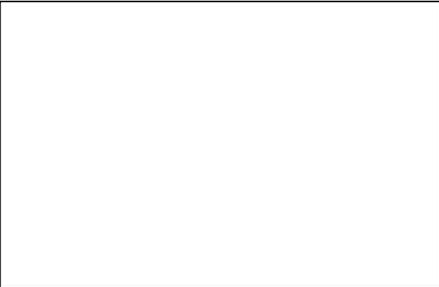
Terrain : île et marais

R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres sauvages



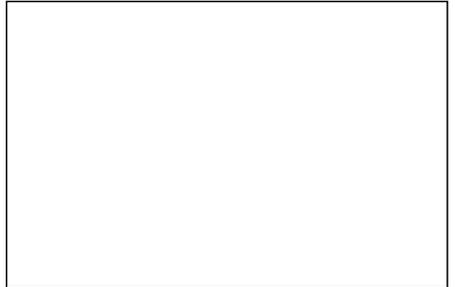
Terrain

U

Les Terres sauvages arrivent sur le champ de bataille engagées.  
{T} : Ajoutez {B}, {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



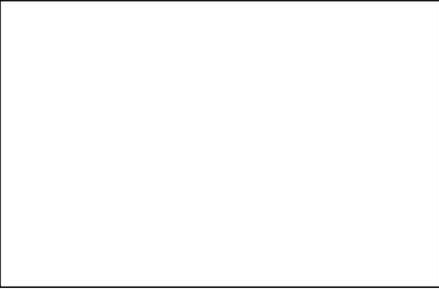
Terrain : marais et forêt

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

Tour de commandement



Terrain

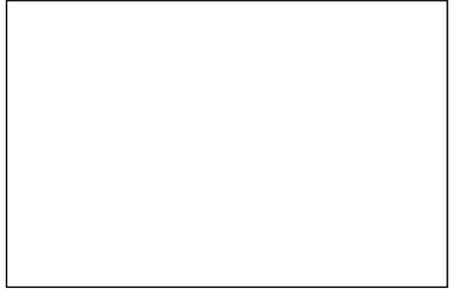
C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



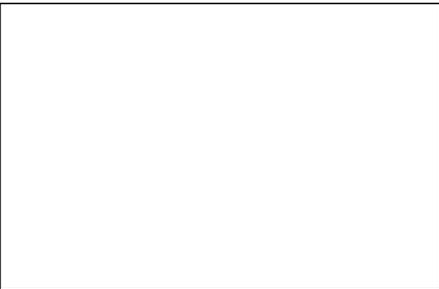
Artefact

U

{T} : Ajoutez (C){C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vergeur exotique



Terrain

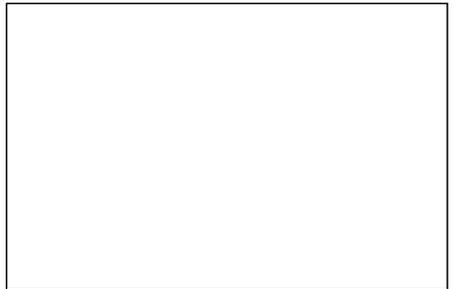
R

{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

Bottes de piedagile

{2}



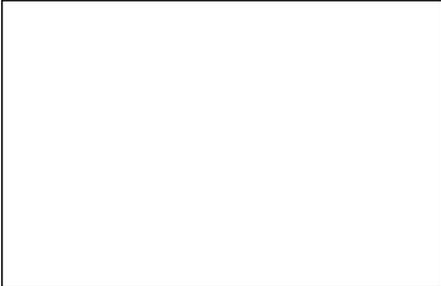
Artefact : équipement

U

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)  
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

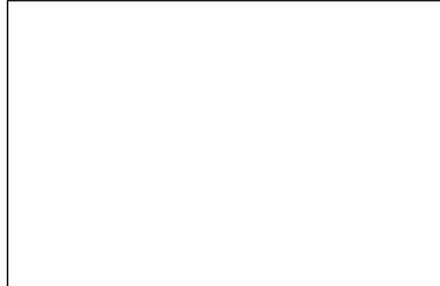
Cachet d'Izzet {2}



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

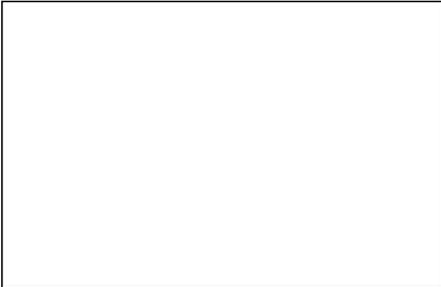
Cachet de Gruul {2}



Artefact C  
{1}, {T} : Ajoutez {R}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

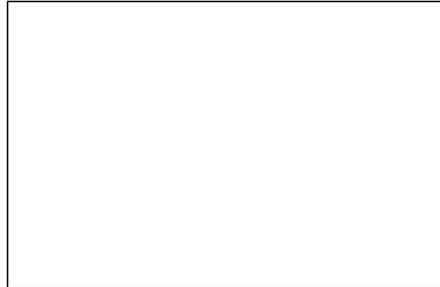
Cachet de Golgari {2}



Artefact U  
{1}, {T} : Ajoutez {B}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Rakdos {2}

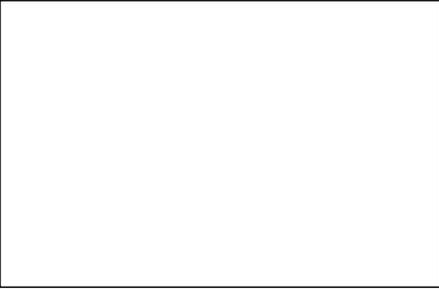


Artefact U  
{1}, {T} : Ajoutez {B}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : équipement

U

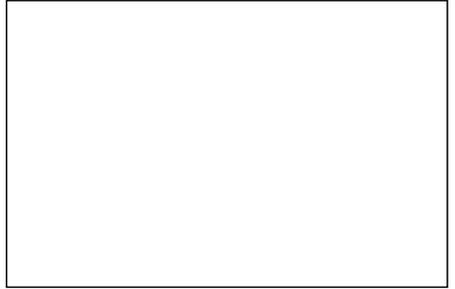
La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lingot de sombracier

{3}



Artefact

U

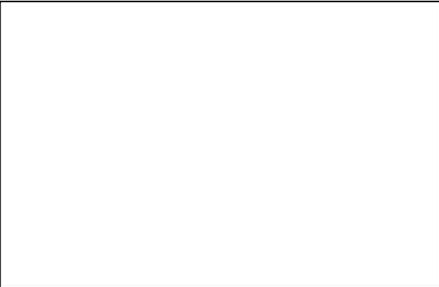
Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique

{3}



Artefact

R

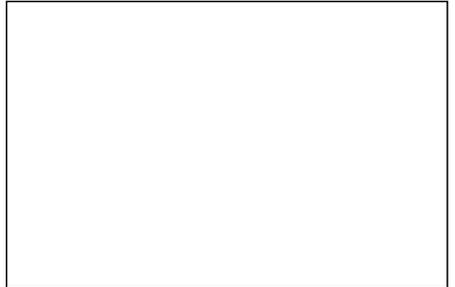
Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus

{0}



Artefact

C

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portail crypté

{5}

Artefact

R

Engagez deux créatures dégagées que vous contrôlez : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main qui partage un type de créature avec chaque créature engagée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hersage

{2}{G}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.  
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte des Destinées

{4}

Artefact

R

Au moment où la Porte des Destinées arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.  
À chaque fois que vous lancez un sort de ce type, mettez un marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.  
Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échos de mana

{2}{R}{R}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez ajouter une quantité de {C} égale au nombre de créatures que vous contrôlez qui partage un type de créature avec elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

