

Servant du générateur

{1}{R}

Créature : élémental

C

{T}, sacrifiez le Servant du générateur : Ajoutez {C}{C}. Si ce mana est dépensé pour un sort de créature, cette créature acquiert la célérité.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu de tout bois

{3}{R}

Rituel

R

Dégagez une créature ciblée. Cette phase principale est suivie d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une phase principale supplémentaire.
Flashback {2}{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaut implacable

{2}{R}{R}

Rituel

R

Dégagez toutes les créatures qui ont attaqué ce tour-ci. Cette phase principale est suivie d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une phase principale supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurllement de la horde

{2}{R}

Rituel

R

Quand vous lancez votre prochain sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.
<i>Saccage&/i> ? Si vous avez attaqué ce tour-ci, quand vous lancez votre prochain sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci, copiez ce sort une fois de plus. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruine

{3}{R}

Rituel

R

Détruisez tous les terrains non-base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation

{U}

Rituel

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez mélanger.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Un monde en guerre

{3}{R}{R}

Rituel

R

La première phase principale post-combat ce tour-ci est suivi d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une phase principale supplémentaire. Au début de ce combat, dégagez toutes les créatures qui ont attaqué ce tour-ci.
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exiliez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion temporelle

{3}{U}{U}

Rituel

M

Le joueur ciblé joue un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entrelacs de sorts

{5}{U}



Rituel

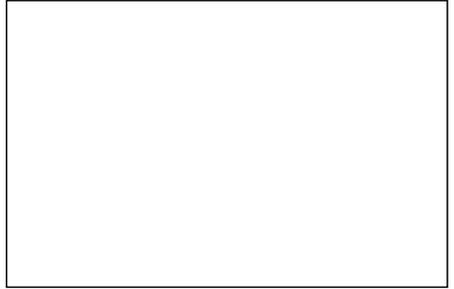
R

Exilez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière et une carte d'éphémère ou de rituel ciblée du cimetière d'un adversaire. Copiez ces cartes. Si possible lancez les copies sans payer leur coût de mana. Exilez l'Entrelacs de sorts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exploitation de connaissance

{5}{U}{U}



Rituel tribal : gremlin

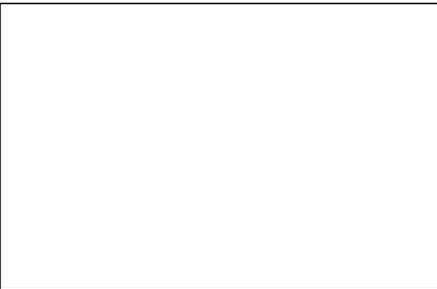
R

IncurSION {3}{U} (Vous pouvez jouer cette carte pour son coût d'incursion si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un gremlin.) Cherchez dans la bibliothèque de l'adversaire ciblé une carte d'éphémère ou de rituel. Vous pouvez jouer cette carte sans payer son coût de mana. Ce joueur mélange ensuite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étiement temporel

{8}{U}{U}



Rituel

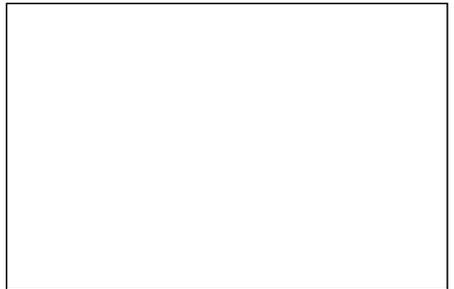
R

Le joueur ciblé joue deux tours supplémentaires après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau de l'Avenir

{6}{U}{U}



Rituel

R

Un joueur ciblé joue un tour supplémentaire après celui-ci. Mélangez le Flambeau de l'Avenir à la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fortune des mers

{7}{U}



Rituel

C

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise temporelle

{5}{U}{U}



Rituel

M

Jouez un tour supplémentaire après celui-ci. Exilez la Maîtrise temporelle.
Miracle {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intrusion temporelle

{8}{U}{U}{U}



Rituel

M

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Jouez un tour supplémentaire après celui-ci. Exilez l'Intrusion temporelle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonde gitaxienne

{UP}



Rituel

C

{{UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)
Regardez la main d'un joueur ciblé.
Piochez une carte

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Supplique de pouvoir

{3}{U}



Rituel

R

<i>Volonté du conseil</i> ? En commençant par vous, chaque joueur vote pour temps ou connaissance. Si temps gagne plus de votes, jouez un tour supplémentaire après celui-ci. Si connaissance gagne plus de votes ou que les votes sont à égalité, piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anéantir les puissants

{4}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures de force supérieure à la force d'une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum

{U}



Rituel

U

Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez 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

Armagedon

{3}{W}



Rituel

R

Détruisez tous les terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calcification de masse

{5}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures non-blanches.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement d'austérité

{4}{W}{W}



Rituel

R

Choisissez deux ?

? Détruisez tous les artefacts.

? Détruisez tous les enchantements.

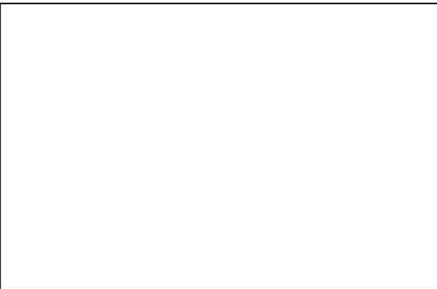
? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est inférieure ou égale à 3.

? Détruisez toutes les créatures dont la valeur de mana est supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu

{2}{W}{W}



Rituel

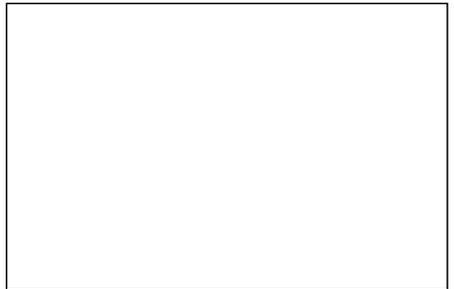
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cruelle miséricorde

{2}{W}



Rituel

R

Chaque joueur choisit un type de créature. Détruisez toutes les créatures qui ne sont pas de l'un des types choisis de cette manière. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destruction globale

{4}{W}



Rituel

R

Chaque joueur choisit parmi les terrains qu'il contrôle un terrain de chaque type de terrain de base, puis sacrifie le reste.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugement divin

{2}{W}{W}



Rituel

R

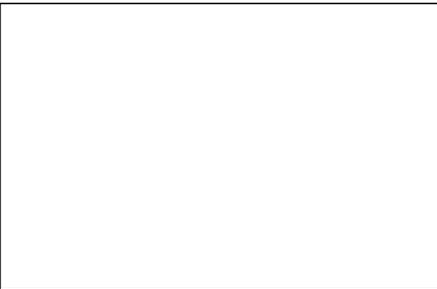
Chaque joueur choisit une créature qu'il contrôle. Détruisez le reste.

Flashback {5}{W}{W} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exiliez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation

{2}{W}{W}



Rituel

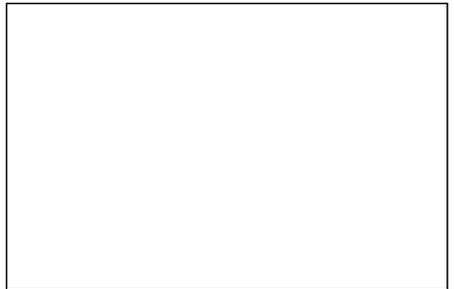
R

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vents de Rajh

{3}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures qui ne sont pas enchantées. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Purification selon Razia

{4}{R}{W}



Rituel

R

Chaque joueur choisit trois permanents qu'il contrôle, puis sacrifie ensuite le reste.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagues d'agressivité

{3}{RW}{RW}



Rituel

R

Dégagez toutes les créatures qui ont attaqué ce tour-ci. Cette phase principale est suivie d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une phase principale supplémentaire.
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suture dans le temps

{1}{U}{R}



Rituel

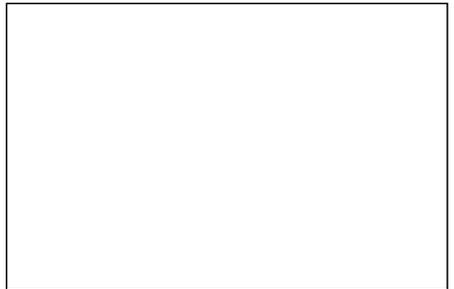
R

Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

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

Bassin réfléchissant



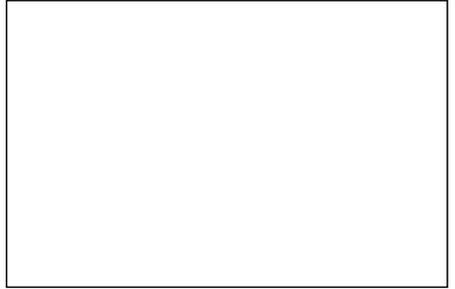
Terrain

M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

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

Caverne des âmes



Terrain

M

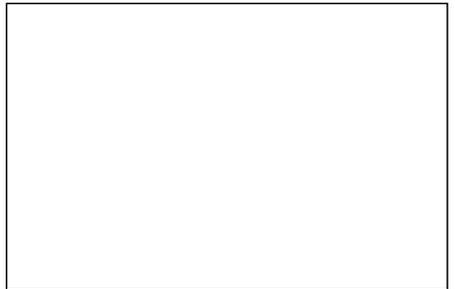
Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

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

Conduits de vapeur



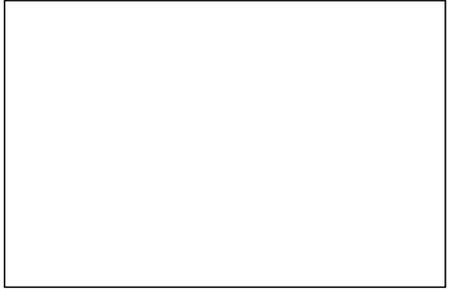
Terrain : île et montagne

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

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



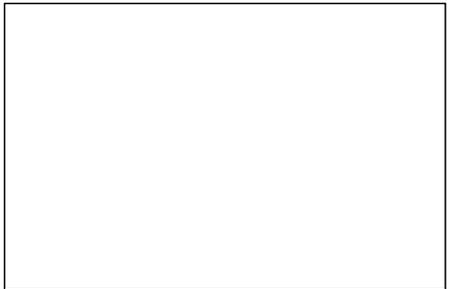
Terrain : montagne et plaine

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

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

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

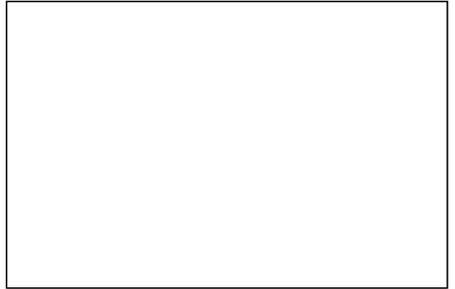


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Montagne

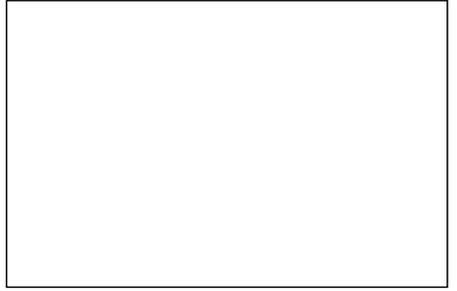


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

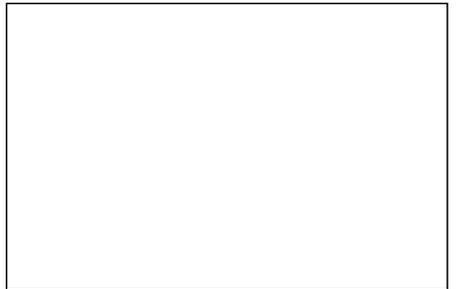


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

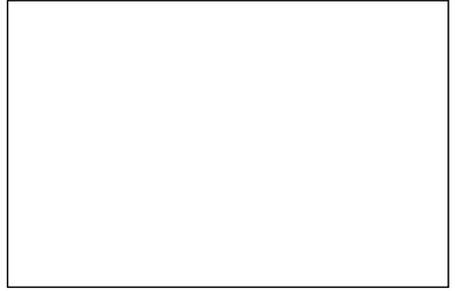


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

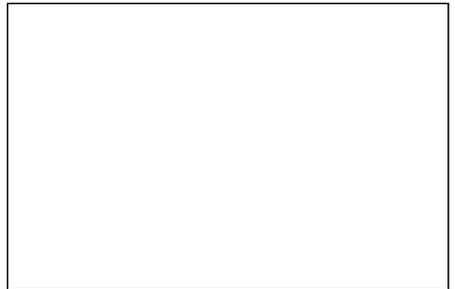


Terrain de base : plaine
{W}

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

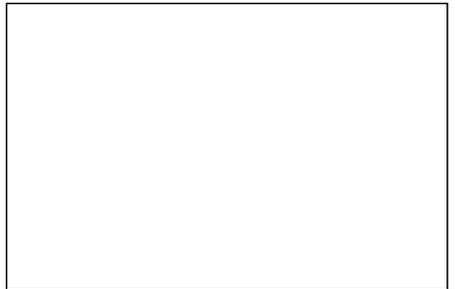


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectorat du haut des falaises



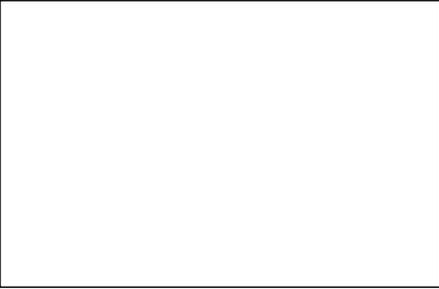
Terrain

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

Temple de la fausse divinité



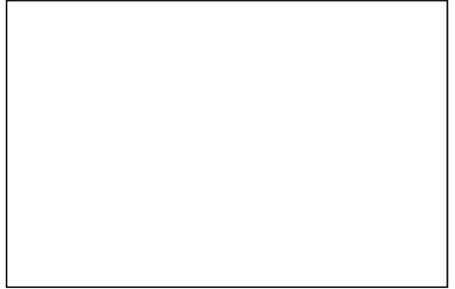
Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veine de cristal



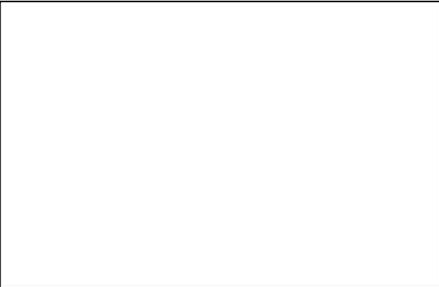
Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez la Veine de cristal : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

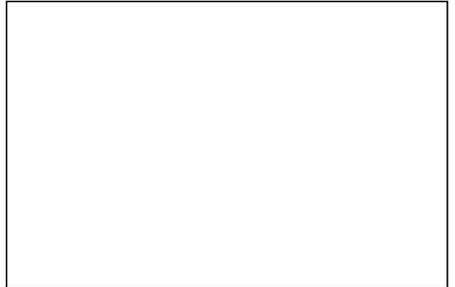
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole du voyageur

{1}



Artefact

C

{2}, {T}, sacrifiez la Babiole du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karn libéré {7}

Planeswalker légendaire : Karn **M**

{+4} : Un joueur ciblé exile une carte de sa main.

{-3} : Exilez un permanent ciblé.

{-14} : Recommencez la partie en laissant en exil toutes les cartes de permanent non-aura exilées avec Karn libéré. Puis mettez ces cartes sur le champ de bataille sous votre contrôle.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, le brandon {3}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra **M**

{+1} : Chandra, le brandon inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

{-2} : Quand vous lancez votre prochain sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

{-6} : Chandra, le brandon inflige 6 blessures à chacune des jusqu'à six cibles.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ugin, le dragon-esprit {8}

Planeswalker légendaire : Ugin **M**

{+2} : Ugin, le dragon-esprit inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

{-X} : Exilez chaque permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à X qui a au moins une couleur.

{-10} : Vous gagnez 7 points de vie, piochez sept cartes, puis mettez sur le champ de bataille jusqu'à sept cartes de permanent depuis votre main.

7/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, pyromaitresse {2}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra **M**

{+1} : Chandra, pyromaitresse inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker, et 1 blessure à jusqu'à une créature ciblée que ce joueur ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle. Cette créature ne peut pas bloquer ce tour-ci.

{+0} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la jouer ce tour-ci.

{-7} : Exilez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. Choisissez une carte d'éphémère ou de rituel exilée de cette manière et copiez-la trois fois. Vous pouvez lancer les copies sans payer leur coût de mana.

4/

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

Jace, le sculpteur de l'esprit {2}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace **M**

{+2} : Regarde la carte du dessus de la bibliothèque d'un joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte en dessous de la bibliothèque de ce joueur.

{+0} : Piochez trois cartes, puis mettez deux cartes de votre main au dessus de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

{-1} : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

{-12} : Exilez toutes les cartes de la bibliothèque d'un joueur ciblé, puis ce joueur mélange sa main avec sa bibliothèque.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, architecte des pensées {2}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace **M**

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle attaque, elle gagne -1/-0 jusqu'à la fin du tour.

{-2} : Révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez l'un d'eux dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

{-8} : Pour chaque joueur, cherchez dans la bibliothèque de ce joueur une carte non-terrain et exilez-la, puis ce joueur mélange. Vous pouvez lancer ces cartes sans payer leur coût de mana.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elspeth, chevalière errante {2}{W}{W}

Planeswalker légendaire : Elspeth **M**

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

{+1} : Une créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Les artefacts, les créatures, les enchantements et les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible ».

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani le Vengeur

{2}{R}{W}

Planeswalker légendaire : Ajani

M

{+1} : Un permanent ciblé ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

{-2} : Ajani le Vengeur inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

{-7} : Détruisez tous les terrains qu'un joueur ciblé contrôle.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attaque sauvage

{3}{R}{R}

Éphémère

M

Ne lancez ce sort que pendant votre tour et pendant le combat.

Choisissez l'un ?

? Les créatures que vous contrôlez acquièrent la double initiative jusqu'à la fin du tour.

? Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

Union {1}{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ral Zarek

{2}{U}{R}

Planeswalker légendaire : Ral

M

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

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

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

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perte et fracas

{2}{R}

Éphémère

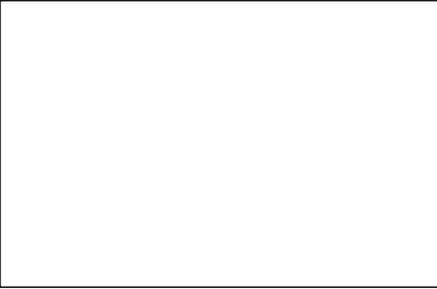
U

Détruisez deux artefacts ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de rune

{1}{U}



Éphémère

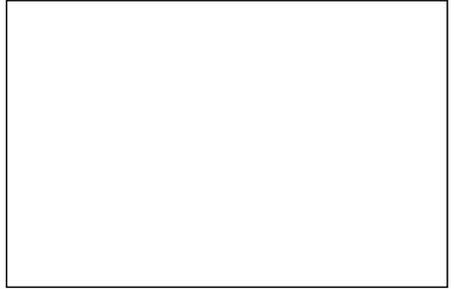
C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2} plus {2} supplémentaires pour chaque carte appelée Accroc de rune dans chaque cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déboutement

{2}{U}{U}



Éphémère

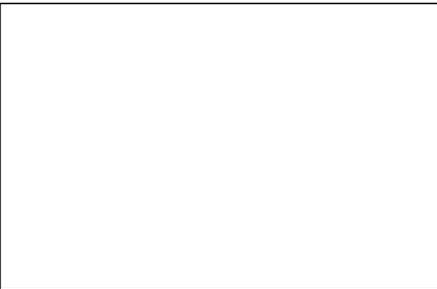
U

Contrecarrez le sort ciblé.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}



Éphémère

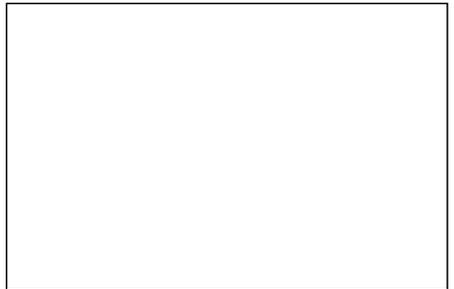
C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.
Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Erreur de calcul

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {2}.
Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exclusion

{2}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ciblé.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évitement

{2}{U}{U}

Éphémère

U

Vous pouvez défausser une carte d'île et une autre carte à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rembobinage

{2}{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Dégagez jusqu'à quatre terrains.

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

Décret de silence

{6}{U}{U}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire joue un sort, contrecarrez ce sort et mettez un marqueur « sec » sur le Décret de silence. Quand il y a au moins trois marqueurs « sec » sur le Décret de silence, sacrifiez-le.

Recyclage {4}{U}{U}

Quand vous recyclez le Décret de silence, vous pouvez contrecarrer un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation

{1}{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narset, maîtresse éclairée

{3}{U}{R}{W}

Créature légendaire : humain et moine

M

Initiative, défense talismanique

À chaque fois que Narset, maîtresse éclairée attaque, exilez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez lancer les sorts non-créature parmi ces cartes sans payer leur coût de mana.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

