Golos, pèlerin infatigable {5}

Créature-artefact légendaire : éclaireur R

Quand Golos, pèlerin infatigable arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.
{2}{W}{U}{B}{R}{G} : Exilez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez les jouer ce tour-ci sans payer leur coût de mana.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyaupompe {2}

Créature-artefact : myr U

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur un artefact ciblé.
Sacrifiez le Noyaupompe : Mettez deux marqueurs « charge » sur un artefact ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyaupompe {2}

Créature-artefact : myr U

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur un artefact ciblé.
Sacrifiez le Noyaupompe : Mettez deux marqueurs « charge » sur un artefact ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyaupompe {2}

Créature-artefact : myr U

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur un artefact ciblé.
Sacrifiez le Noyaupompe : Mettez deux marqueurs « charge » sur un artefact ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyaupompe {2}

Créature-artefact : myr U

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur un artefact ciblé.
Sacrifiez le Noyaupompe : Mettez deux marqueurs « charge » sur un artefact ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sages du Filigrane {3}{U}

Créature-artefact : vedalken et sorcier U

{2}{U} : Dégagez un artefact ciblé.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sages du Filigrane {3}{U}

Créature-artefact : vedalken et sorcier U

{2}{U} : Dégagez un artefact ciblé.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sages du Filigrane {3}{U}

Créature-artefact : vedalken et sorcier U

{2}{U} : Dégagez un artefact ciblé.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sages du Filigrane {3}{U}

Créature-artefact : vedalken et sorcier U

{2}{U} : Dégagez un artefact ciblé.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kinnan, prodige brideur {G}{U}

Créature légendaire : humain et druide M

À chaque fois que vous engagez un permanent non-terrain pour du mana, ajoutez un mana de n'importe quel type que ce permanent a produit.
{5}{G}{U} : Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature non-Humain parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kinnan, prodige brideur {G}{U}

Créature légendaire : humain et druide M

À chaque fois que vous engagez un permanent non-terrain pour du mana, ajoutez un mana de n'importe quel type que ce permanent a produit.
{5}{G}{U} : Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature non-Humain parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tombe

Terrain M

{T}: Ajoutez {C}{C}. La Tombe de Balin vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tombe

Terrain M

{T}: Ajoutez {C}{C}. La Tombe de Balin vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tombe

Terrain M

{T}: Ajoutez {C}{C}. La Tombe de Balin vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tombe

Terrain M

{T}: Ajoutez {C}{C}. La Tombe de Balin vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité des traîtres

Terrain R

Quand vous jouez un autre terrain, sacrifiez la Cité des traîtres.
{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité des traîtres

Terrain R

Quand vous jouez un autre terrain, sacrifiez la Cité des traîtres.
{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité des traîtres

Terrain R

Quand vous jouez un autre terrain, sacrifiez la Cité des traîtres.
{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité des traîtres

Terrain R

Quand vous jouez un autre terrain, sacrifiez la Cité des traîtres.
{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épopée d'Urza

Terrain-Enchantement Épopée d'Urza R

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? L'Épopée d'Urza acquiert « {T} : Ajoutez {C}. »

II ? L'Épopée d'Urza acquiert « {2}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact 0/0 incolore Construction avec " Cette créature gagne +1/+1 pour chaque artefact que vous contrôlez." »

III ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec un coût de mana de {0} ou {1}, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épopée d'Urza

Terrain-Enchantement Épopée d'Urza R

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? L'Épopée d'Urza acquiert « {T} : Ajoutez {C}. »

II ? L'Épopée d'Urza acquiert « {2}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact 0/0 incolore Construction avec " Cette créature gagne +1/+1 pour chaque artefact que vous contrôlez." »

III ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec un coût de mana de {0} ou {1}, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épopée d'Urza

Terrain-Enchantement Épopée d'Urza R

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? L'Épopée d'Urza acquiert « {T} : Ajoutez {C}. »

II ? L'Épopée d'Urza acquiert « {2}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact 0/0 incolore Construction avec " Cette créature gagne +1/+1 pour chaque artefact que vous contrôlez." »

III ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec un coût de mana de {0} ou {1}, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épopée d'Urza

Terrain-Enchantement Épopée d'Urza R

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? L'Épopée d'Urza acquiert « {T} : Ajoutez {C}. »

II ? L'Épopée d'Urza acquiert « {2}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact 0/0 incolore Construction avec " Cette créature gagne +1/+1 pour chaque artefact que vous contrôlez." »

III ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec un coût de mana de {0} ou {1}, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foire des inventeurs

Terrain légendaire R

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins trois artefacts, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T}, sacrifiez la Foire des inventeurs : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île tropicale

Terrain : forêt et île R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île tropicale

Terrain : forêt et île R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île tropicale

Terrain : forêt et île R

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant {0}

Artefact U

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)
Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.
{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant {0}

Artefact U

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)
Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.
{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant {0}

Artefact U

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)
Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.
{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant {0}

Artefact U

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)
Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.
{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carte d'expédition {1}

Artefact U

{2}, {T}, sacrifiez la Carte d'expédition : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clé variable {1}

Artefact U

{1}, {T} : Dégagez un autre artefact ciblé.
{3}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clé variable {1}

Artefact U

{1}, {T} : Dégagez un autre artefact ciblé.
{3}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clé variable {1}

Artefact U

{1}, {T} : Dégagez un autre artefact ciblé.
{3}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clé voltaïque {1}

Artefact U

{1}, {T} : Dégagez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clé voltaïque {1}

Artefact U

{1}, {T} : Dégagez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clé voltaïque {1}

Artefact U

{1}, {T} : Dégagez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cornucopée astrale {X}{X}{X}

Artefact R

La Cornucopée astrale arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur elle.
{T} : Choisissez une couleur. Ajoutez un mana de cette couleur à votre réserve pour chaque marqueur « charge » sur la Cornucopée astrale.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cornucopée astrale {X}{X}{X}

Artefact R

La Cornucopée astrale arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur elle.
{T} : Choisissez une couleur. Ajoutez un mana de cette couleur à votre réserve pour chaque marqueur « charge » sur la Cornucopée astrale.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cornucopée astrale {X}{X}{X}

Artefact R

La Cornucopée astrale arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur elle.
{T} : Choisissez une couleur. Ajoutez un mana de cette couleur à votre réserve pour chaque marqueur « charge » sur la Cornucopée astrale.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cornucopée astrale {X}{X}{X}

Artefact R

La Cornucopée astrale arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur elle.
{T} : Choisissez une couleur. Ajoutez un mana de cette couleur à votre réserve pour chaque marqueur « charge » sur la Cornucopée astrale.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge mystique {4}

Artefact R

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.
Vous pouvez lancer les sorts d'artefact et les sorts incolores depuis le dessus de votre bibliothèque.
{T}, payez 1 point de vie : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge mystique {4}

Artefact R

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.
Vous pouvez lancer les sorts d'artefact et les sorts incolores depuis le dessus de votre bibliothèque.
{T}, payez 1 point de vie : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monolithe sinistre {2}

Artefact R

Le Monolithe sinistre ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.
{4} : Dégagez le Monolithe sinistre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge mystique {4}

Artefact R

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.
Vous pouvez lancer les sorts d'artefact et les sorts incolores depuis le dessus de votre bibliothèque.
{T}, payez 1 point de vie : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monolithe sinistre {2}

Artefact R

Le Monolithe sinistre ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.
{4} : Dégagez le Monolithe sinistre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monolithe sinistre {2}

Artefact R

Le Monolithe sinistre ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.
{4} : Dégagez le Monolithe sinistre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale {0}

Artefact légendaire M

<i>Art des métaux</i> ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monolithe sinistre {2}

Artefact R

Le Monolithe sinistre ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.
{4} : Dégagez le Monolithe sinistre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale {0}

Artefact légendaire M

<i>Art des métaux</i> ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale {0}

Artefact légendaire M

<i>Art des métaux</i> ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nodule de surcharge {1}

Artefact U

Le Nodule de surcharge arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, six marqueurs « charge ».
{1}, {T}, retirez un marqueur « charge » du Nodule de surcharge : Mettez un marqueur « charge » sur un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale {0}

Artefact légendaire M

<i>Art des métaux</i> ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nodule de surcharge {1}

Artefact U

Le Nodule de surcharge arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, six marqueurs « charge ».
{1}, {T}, retirez un marqueur « charge » du Nodule de surcharge : Mettez un marqueur « charge » sur un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nodule de surcharge {1}

Artefact U

Le Nodule de surcharge arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, six marqueurs « charge ».
{1}, {T}, retirez un marqueur « charge » du Nodule de surcharge : Mettez un marqueur « charge » sur un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karn, le grand créateur {4}

Planeswalker légendaire : Karn R

Les capacités activées des artefacts que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas être activées.

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, jusqu'à un artefact non-créature ciblé devient une créature-artefact dont la force et l'endurance chacune égales à sa valeur de mana.

{-2} : Vous pouvez révéler une carte d'artefact que vous possédez en dehors de la partie ou choisir une carte d'artefact face visible que vous possédez en exil. Mettez cette carte dans votre main.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nodule de surcharge {1}

Artefact U

Le Nodule de surcharge arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, six marqueurs « charge ».
{1}, {T}, retirez un marqueur « charge » du Nodule de surcharge : Mettez un marqueur « charge » sur un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karn, le grand créateur {4}

Planeswalker légendaire : Karn R

Les capacités activées des artefacts que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas être activées.

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, jusqu'à un artefact non-créature ciblé devient une créature-artefact dont la force et l'endurance chacune égales à sa valeur de mana.

{-2} : Vous pouvez révéler une carte d'artefact que vous possédez en dehors de la partie ou choisir une carte d'artefact face visible que vous possédez en exil. Mettez cette carte dans votre main.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karn, le grand créateur {4}

Planeswalker légendaire : Karn R

Les capacités activées des artefacts que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas être activées.

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, jusqu'à un artefact non-créature ciblé devient une créature-artefact dont la force et l'endurance chacune égales à sa valeur de mana.

{-2} : Vous pouvez révéler une carte d'artefact que vous possédez en dehors de la partie ou choisir une carte d'artefact face visible que vous possédez en exil. Mettez cette carte dans votre main.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baliste ambulante {X}{X}

Créature-artefact : construction R

L'Envahisseur assaultron arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.
{4} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Envahisseur assaultron.
Retirez un marqueur +1/+1 de l'Envahisseur assaultron : Elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karn, le grand créateur {4}

Planeswalker légendaire : Karn R

Les capacités activées des artefacts que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas être activées.

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, jusqu'à un artefact non-créature ciblé devient une créature-artefact dont la force et l'endurance chacune égales à sa valeur de mana.

{-2} : Vous pouvez révéler une carte d'artefact que vous possédez en dehors de la partie ou choisir une carte d'artefact face visible que vous possédez en exil. Mettez cette carte dans votre main.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbre des Récits

Terrain-artefact C

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode

Terrain-artefact **C**

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneaux des Clairâtres {3}

Artefact **M**

À chaque fois que vous activez une capacité, si ce n'est pas une capacité de mana, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, copiez cette capacité. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner {1}

Artefact **R**

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}

Artefact **U**

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Longue-vue ensorceleuse {2}

Artefact U

Au moment où la Longue-vue ensorceleuse arrive sur le champ de bataille, regardez la main d'un adversaire, puis choisissez n'importe quel nom de carte.
Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de l'hiver {2}

Artefact R

Tant que l'Orbe de l'hiver est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain durant leur étape de dégagement.

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

Piègepont {3}

Artefact M

Les créatures avec une force supérieure au nombre de cartes dans votre main ne peuvent pas attaquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Planétaire mécanique chromatique {7}

Artefact légendaire M

Vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur.
{T} : Ajoutez {C}{C}{C}{C}{C}.
{5}, {T} : Piochez une carte pour chaque couleur parmi les permanents que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Treille de mycosynthèse {6}

Artefact R

Tous les permanents sont des artefacts en plus de leurs autres types.
Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille, tous les sorts et tous les permanents sont incolores.
Les joueurs peuvent dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quelle couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revêtement de métal liquide {2}

Artefact U

{T} : Un permanent ciblé devient un artefact en plus de ses autres types jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast