

Colosse de pestacrier

{12}



Créature-artefact : phyrexian et golem

M

Piétinement, infection, indestructible

Si le Colosse de pestacrier devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révéléz le Colosse de pestacrier et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbre de l'Utopie

{1}{G}



Créature : plante

R

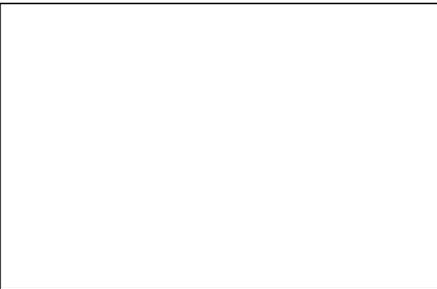
{T} : Ajoutez un mana d'une couleur de votre choix.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse de sombracrier

{11}



Créature-artefact : golem

M

Piétinement, indestructible

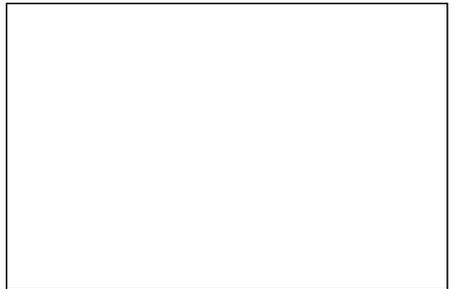
Si le Colosse de sombracrier devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révéléz le Colosse de sombracrier et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ardeur

{3}{G}{G}{G}



Créature : élémental et incarnation

R

Piétinement

Si des blessures devaient être infligées à une autre créature que vous contrôlez, prévenez ces blessures. Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature pour chaque 1 blessure prévenue de cette manière. Quand le Rampeur des brumes est mis dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloths déchainés

{4}{G}{G}



Créature : bête

R

Piétinement

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez créer un jeton de créature 4/4 verte Bête.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth caveur de cratères

{5}{G}{G}{G}



Créature : bête

M

Célérité

Quand le Béhémoth caveur de cratères arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement et gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth briselance

{5}{G}{G}



Créature : bête

R

Indestructible

{1} : Une créature ciblée de force supérieure ou égale à 5 acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth chargefalaise

{3}{G}



Créature : rhinocéros et bête

R

Le Béhémoth chargefalaise a la célérité tant que vous contrôlez un permanent rouge.

Le Béhémoth chargefalaise a le lien de vie tant que vous contrôlez un permanent blanc.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide {3}{G}{G}



Créature : limon U
 Contact mortel
 Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille,
 détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}



Créature : elfe et druide C
 {T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de l'Anima {1}{G}

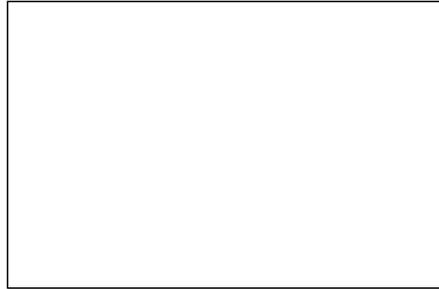


Créature : elfe et druide C
 {T} : Ajoutez {R}, {G} ou {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueuse de flûte elfe {3}{G}

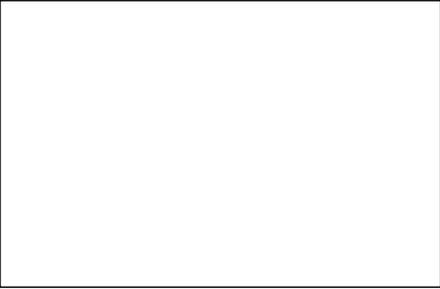


Créature : elfe et shaman R
 {G}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une
 carte de créature de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Force {3}{G}



Créature : incarnation U

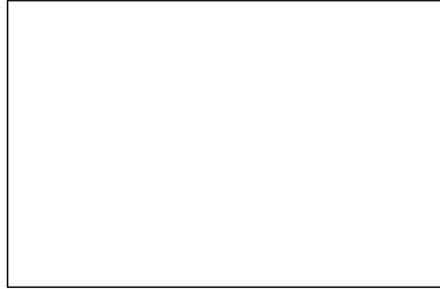
Piétinement

Tant que La Force est dans votre cimetière et que vous contrôlez une forêt, les créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moustodon {4}{G}



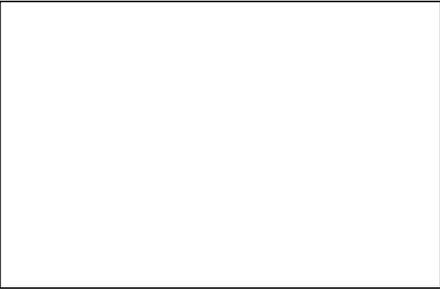
Créature : plante et éléphant C

{1} : Une créature ciblée de force supérieure ou égale à 5 acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marraine des floraisons {1}{G}



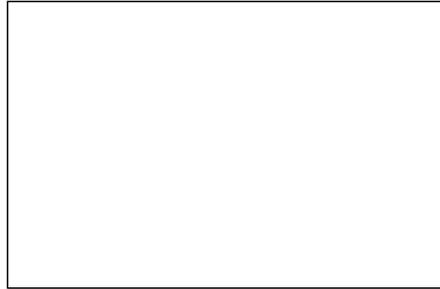
Créature : elfe et druide R

{T} : Pour chaque couleur parmi les permanents que vous contrôlez, ajoutez un mana de cette couleur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nacatl sauvage {G}



Créature : chat et guerrier C

Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une montagne.

Le Nacatl sauvage gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une plaine.

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

Artisan de Kozilek {9}



Créature : eldrazi U

Quand vous lancez ce sort, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

Annihileur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)

10/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle de Mul Daya {3}{G}



Créature : elfe et shaman R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Vous pouvez jouer les terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kozilek, Boucher de la Vérité {10}



Créature légendaire : eldrazi M

Quand vous lancez ce sort, piochez quatre cartes.

Annihileur 4 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie quatre permanents.)

Quand Kozilek, Boucher de la Vérité est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lui-qui-trahit {12}



Créature : eldrazi R

Annihileur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)
 À chaque fois qu'un adversaire sacrifie un permanent non-jeton, mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorille beringei {R}



Créature : grand singe U

Le Gorille beringei gagne +1/+2 tant que vous contrôlez une forêt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon du bûcher {5}{R}{R}



Créature : dragon M

Vol
 À chaque fois que le Dragon du bûcher inflige des blessures de combat à un joueur, il inflige autant de blessures à chaque créature que ce joueur contrôle.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Colère {3}{R}



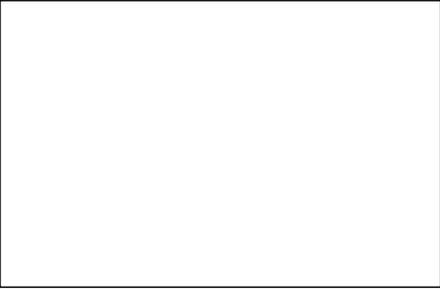
Créature : incarnation U

Célérité
 Tant que La Colère est dans votre cimetière et que vous contrôlez une montagne, les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de fielleux {1}{W}{W}



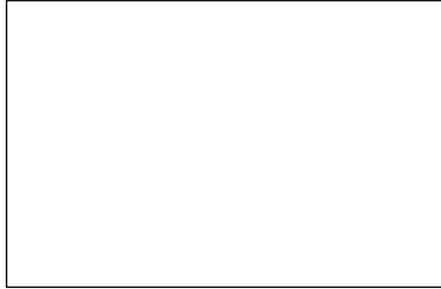
Créature : humain et clerc U

Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une autre créature ciblée.
Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Valeur {3}{W}



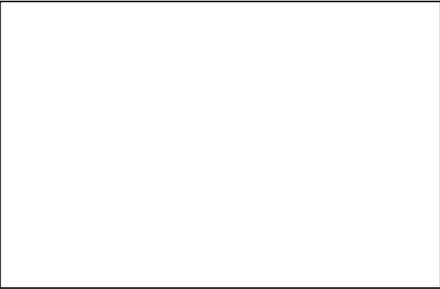
Créature : incarnation P

Initiative
Tant que La Valeur est dans votre cimetière et que vous contrôlez une plaine, les créatures que vous contrôlez ont l'initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exubérant chevauteur des vents {2}{W}



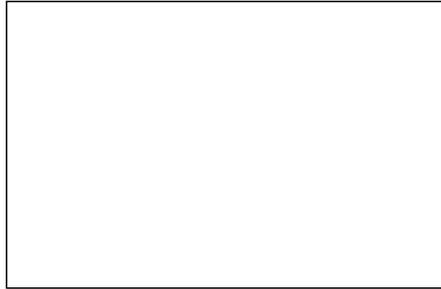
Créature : humain et sorcier C

Vol
Sacrifiez l'Exubérant chevauteur des vents : Les créatures que vous contrôlez de force supérieure ou égale à 5 acquièrent le vol jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion du terreau {W}



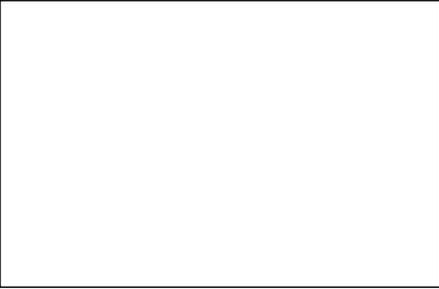
Créature : chat U

Le Lion du terreau gagne +1/+2 tant que vous contrôlez une forêt.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lynx des steppes {W}



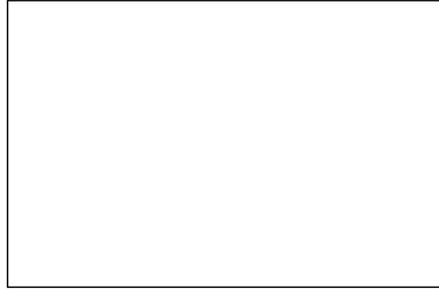
Créature : chat C

<i>>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Lynx des steppes gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cérodon mâle {4}{R}{W}



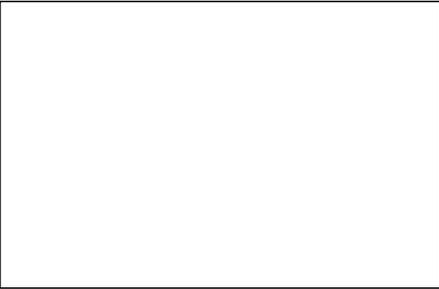
Créature : bête U

Vigilance, célérité

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Béhémoth brisesort {1}{R}{G}{G}



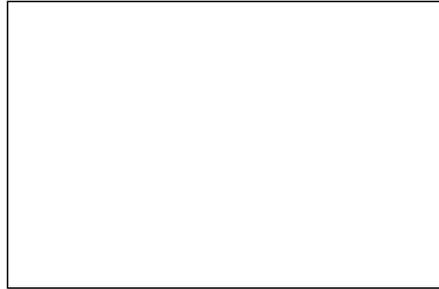
Créature : bête R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Les sorts de créature que vous contrôlez de force supérieure ou égale à 5 ne peuvent pas être contrecarrés.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière du Reliquaire {1}{G}{W}



Créature : humain et chevalier R

La Chevalière du Reliquaire gagne +1/+1 pour chaque carte de terrain dans votre cimetière.
{T}, sacrifiez une forêt ou une plaine : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gargantuesque raclegriiffe

{2}{R}{G}{W}



Créature : bête

C

{1} : Une créature ciblée de force supérieure ou égale à 5 acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon talion

{1}{R}{G}{W}



Créature : griffon

R

Vol

À chaque fois qu'une source qu'un adversaire contrôle inflige des blessures, vous pouvez mettre autant de marqueurs +1/+1 sur le Griffon talion.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gisela, lame d'Ornuît

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



Créature légendaire : ange

R

Vol, initiative

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

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

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intendant de Valéron

{G}{W}



Créature : humain et druide et chevalier

C

Vigilance

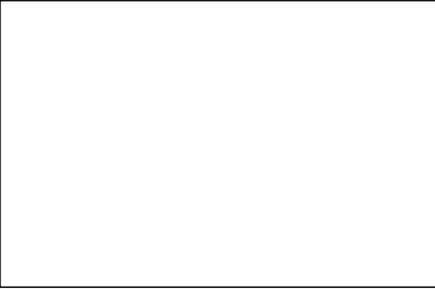
{T} : Ajoutez {G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mayael l'Anima

{R}{G}{W}



Créature légendaire : elfe et shaman

M

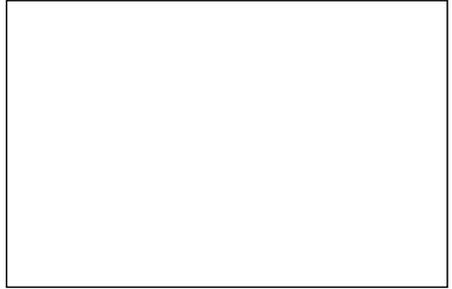
{3}{R}{G}{W}, {T} : Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de force supérieure ou égale à 5 parmi elles. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muetalfange de Naya

{RW}{G}



Créature : elfe et gremlin

C

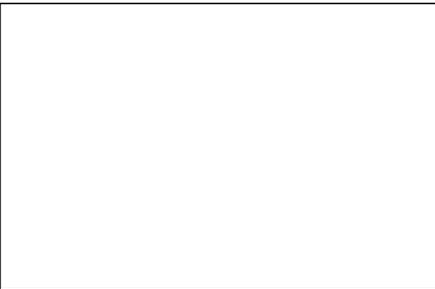
Tant que vous contrôlez un autre permanent multicolore, la Muetalfange de Naya gagne +1/+1 et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Méglonoth

{3}{R}{G}{W}



Créature : bête

R

Vigilance, piétinement

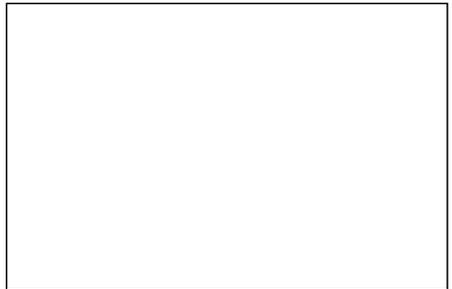
À chaque fois que le Méglonoth bloque une créature, le Méglonoth inflige au contrôleur de cette créature un nombre de blessures égal à la force du Méglonoth.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique de N?udevigne

{R}{G}{W}



Créature : elfe et druide

U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Père divin {4}{R}{G}{G}{W}

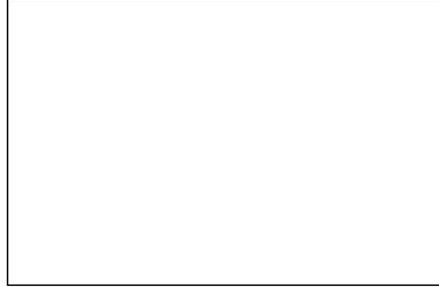


Créature : bête M
 Vigilance
 {T} : Créez un jeton de créature 8/8 Bête à la fois rouge, verte et blanche.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sigarda de la milice des hérons {2}{G}{W}{W}

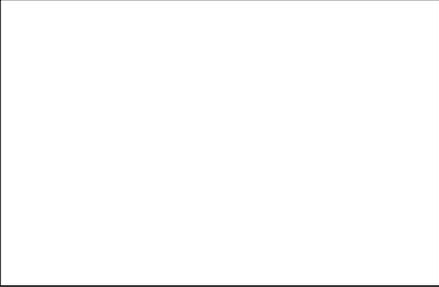


Créature légendaire : ange M
 Vol, défense talismanique
 Les sorts et les capacités que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas vous faire sacrifier de permanents.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Riss l'éveilleur {3}{R}{G}{W}

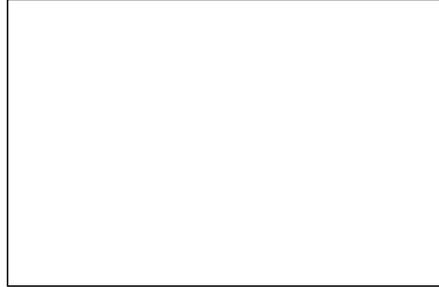


Créature légendaire : dragon R
 Vol
 À chaque fois que Riss l'éveilleur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{G}. Si vous faites ainsi, choisissez une couleur, et créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte pour chaque permanent de cette couleur.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thoctar laineux {R}{G}{W}



Créature : bête U

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

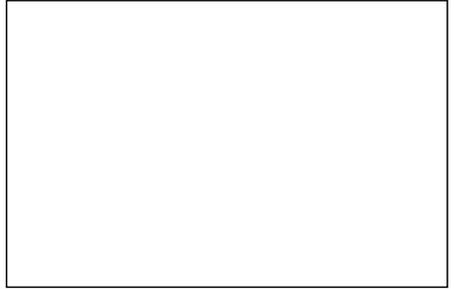
C

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

Zénith de Vertsoleil

{X}{G}



Rituel

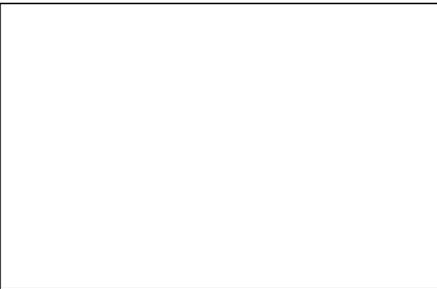
R

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

Culture

{2}{G}



Rituel

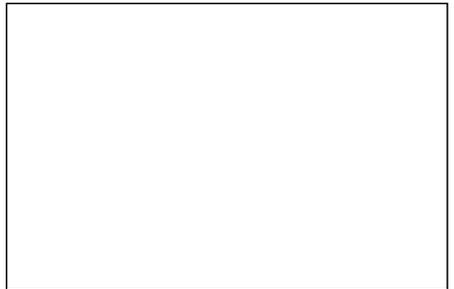
U

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

Ultimatum titanesque

{R}{R}{G}{G}{W}{W}



Rituel

R

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +5/+5 et acquièrent l'initiative, le lien de vie et le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bois sauvage en éveil



Terrain

R

Le Bois sauvage en éveil arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{1}{G}{W} : Jusqu'à la fin du tour, le Bois sauvage en éveil devient une créature 3/4 verte et blanche Élémental avec la portée. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



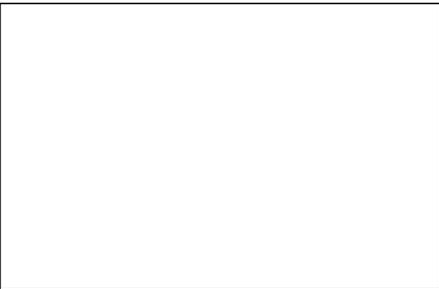
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



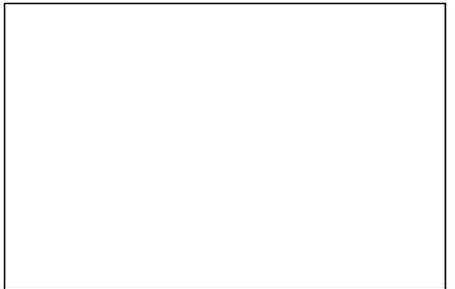
Terrain : montagne et plaine

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

Forêt



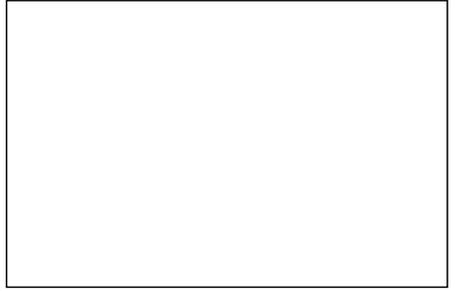
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



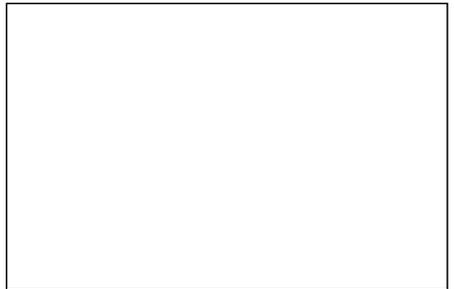
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



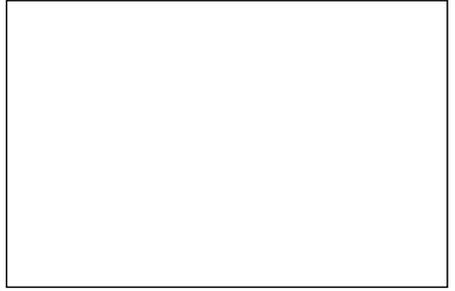
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



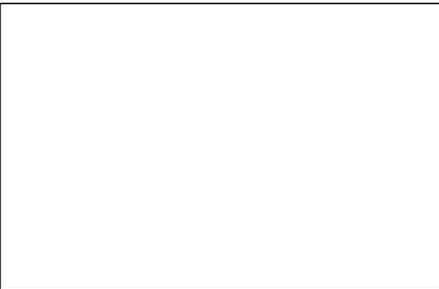
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



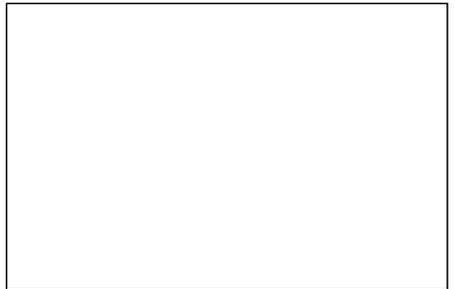
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mesa aride



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Mesa aride : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de plaine, 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

Montagne

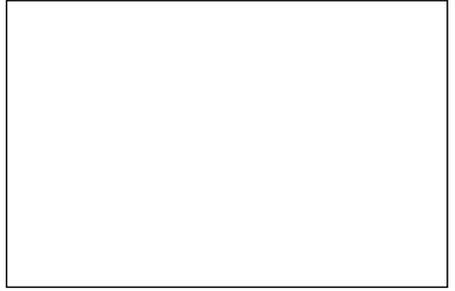


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

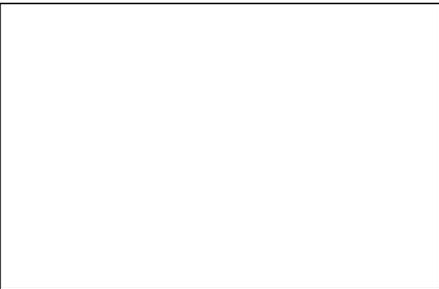


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

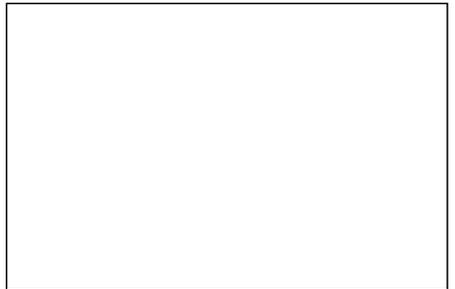


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



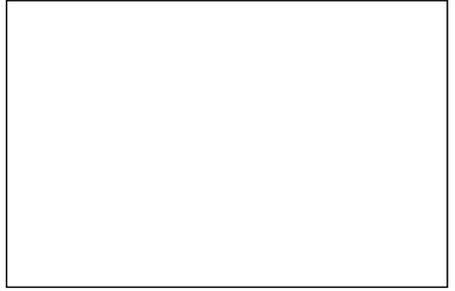
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



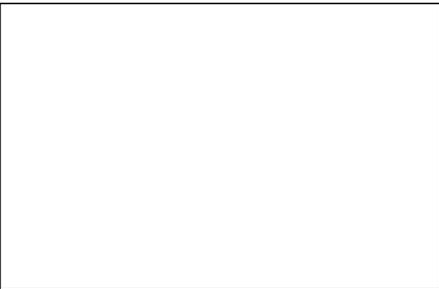
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



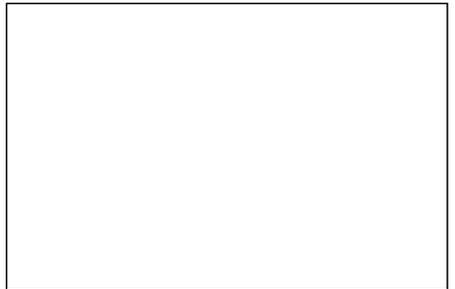
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



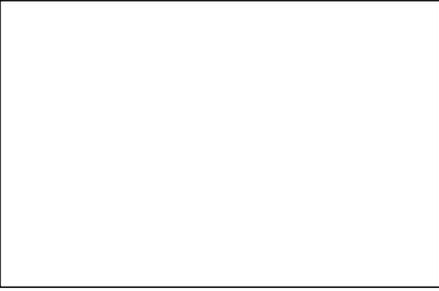
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

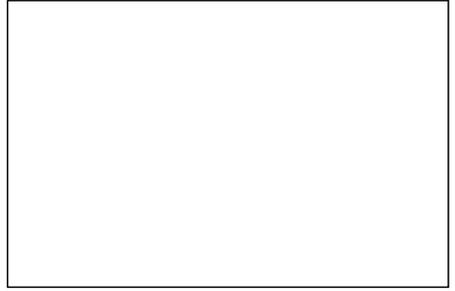


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

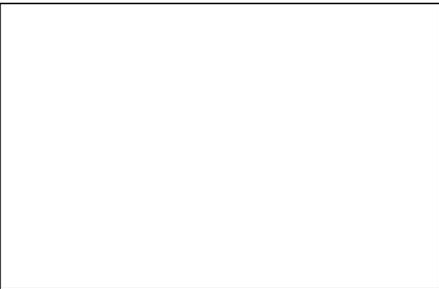


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

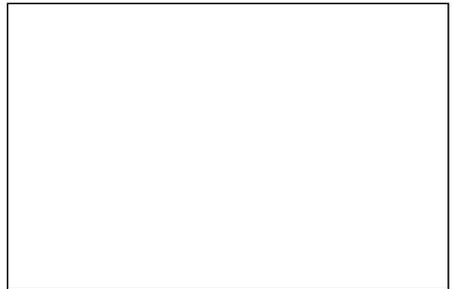


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

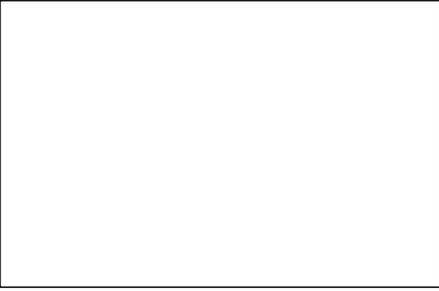


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

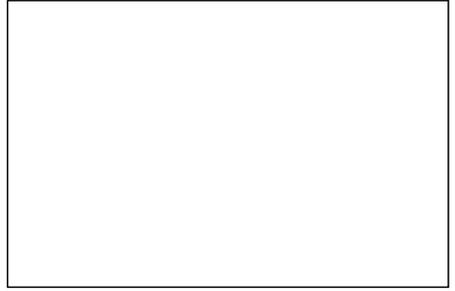


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

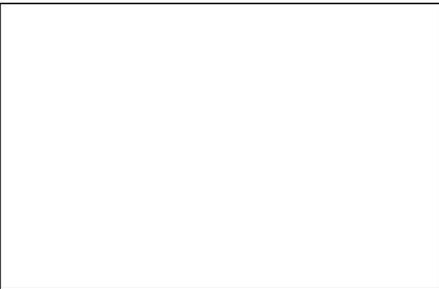


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

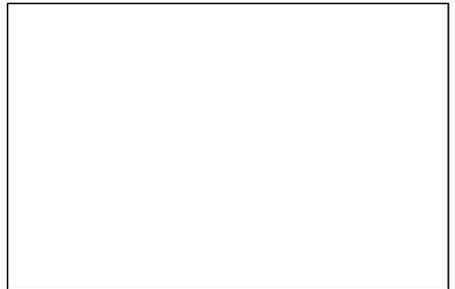


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Ravin enragé



Terrain

R

Le Ravin enragé arrive sur le champ de bataille engagé.

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

{2}{R}{G} : Jusqu'à la fin du tour, le Ravin enragé devient une créature 3/3 rouge et verte Élémental avec « À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. » C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



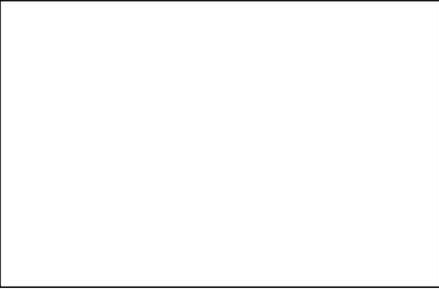
Terrain : montagne et forêt

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

Tour de commandement



Terrain

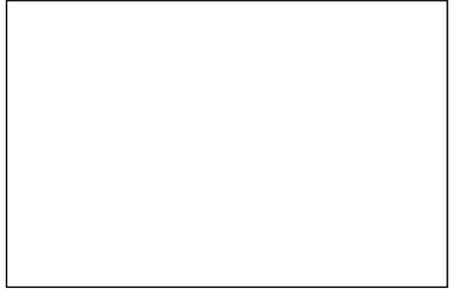
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Gruul

{2}



Artefact

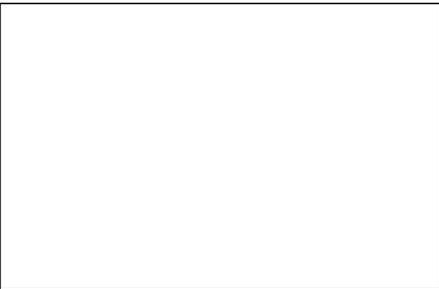
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Boros

{2}



Artefact

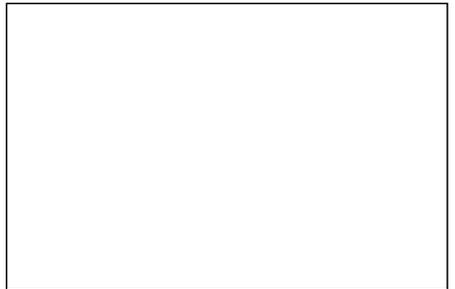
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Selesnya

{2}



Artefact

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de guerre loxodon

{3}

Artefact : équipement

R

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

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cosse de gestation

{3}{GP}

Artefact

R

{GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.

{1}{GP}, {T}, sacrifiez une créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature ayant une valeur de mana égale à 1 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque de Naya

{3}

Artefact

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe-devant béhémoth

{1}{G}{W}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +2/+2 et a le piétinement et le lien de vie.

Équipement {3}

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

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur matérialiste

{G}

Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révéléz-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Naya

{R}{G}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

- ? Le Charme de Naya inflige 3 blessures à une créature ciblée.
- ? Renvoyez une carte ciblée depuis un cimetière dans la main de son propriétaire.
- ? Engagez toutes les créatures qu'un joueur ciblé contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyage vers le néant

{1}{W}

Enchantement

C

Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée.

Quand le Voyage vers le néant quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme

{1}{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aria de Mayael

{R}{G}{W}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 5. Vous gagnez ensuite 10 points de vie si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 10. Vous gagnez ensuite la partie si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 20.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

