

Marchevide dauthi

{B}{B}



Créature : dauthi et gremlin

R

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, à la place exiliez-la avec un marqueur « vide » sur elle.

{T}, sacrifiez le Marchevide dauthi : Choisissez une carte exilée qu'un adversaire possède avec un marqueur « vide » sur elle. Vous pouvez la jouer ce tour-ci sans payer son coût de mana.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchevide dauthi

{B}{B}



Créature : dauthi et gremlin

R

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, à la place exiliez-la avec un marqueur « vide » sur elle.

{T}, sacrifiez le Marchevide dauthi : Choisissez une carte exilée qu'un adversaire possède avec un marqueur « vide » sur elle. Vous pouvez la jouer ce tour-ci sans payer son coût de mana.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchevide dauthi

{B}{B}



Créature : dauthi et gremlin

R

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, à la place exiliez-la avec un marqueur « vide » sur elle.

{T}, sacrifiez le Marchevide dauthi : Choisissez une carte exilée qu'un adversaire possède avec un marqueur « vide » sur elle. Vous pouvez la jouer ce tour-ci sans payer son coût de mana.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchevide dauthi

{B}{B}



Créature : dauthi et gremlin

R

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)


Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, à la place exiliez-la avec un marqueur « vide » sur elle.

{T}, sacrifiez le Marchevide dauthi : Choisissez une carte exilée qu'un adversaire possède avec un marqueur « vide » sur elle. Vous pouvez la jouer ce tour-ci sans payer son coût de mana.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sheoldred, l'Apocalypse {2}{B}{B}



Créature légendaire : phyrexian et praetor **M**

Contact mortel


À chaque fois que vous piochez une carte, vous gagnez 2 points de vie.

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, il perd 2 points de vie.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourach, chantrefroi {1}{B}



Créature légendaire : humain et clerc **M**

Kick {B}{B} (Vous pouvez payer {B}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Protection contre le blanc

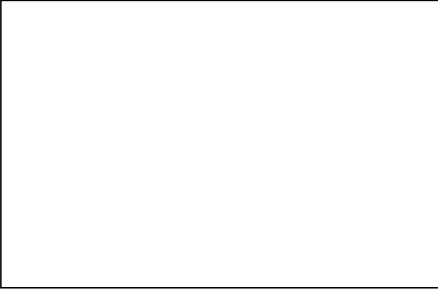
À chaque fois qu'un adversaire se défait d'une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur Tourach, chantrefroi.

Quand Tourach arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, un adversaire ciblé se défait de deux cartes au hasard.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourach, chantrefroi {1}{B}



Créature légendaire : humain et clerc **M**

Kick {B}{B} (Vous pouvez payer {B}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Protection contre le blanc

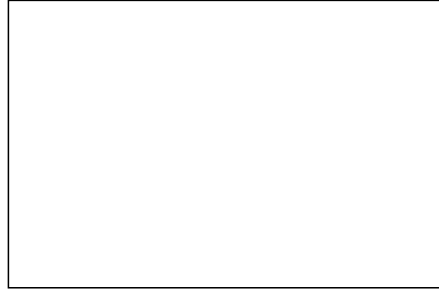
À chaque fois qu'un adversaire se défait d'une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur Tourach, chantrefroi.

Quand Tourach arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, un adversaire ciblé se défait de deux cartes au hasard.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écharpe de lion {1}{W}



Créature-artefact : équipement et chat **R**

{W} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de permanent, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Écharpe de lion.


La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque marqueur +1/+1 sur l'Écharpe de lion.

Reconfiguration {2} {2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez ; ou détachez d'une créature. N'utilisez la reconfiguration que lorsque vous pourriez lancer un rituel. Tant que ce permanent est attaché, ce n'est pas une créature.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique forgepierre {1}{W}



Créature : kor et artificier **R**


Quand la Mystique forgepierre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'équipement, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

{1}{W}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'équipement de votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique forgepierre {1}{W}



Créature : kor et artificier **R**


Quand la Mystique forgepierre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'équipement, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

{1}{W}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'équipement de votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique forgepierre {1}{W}



Créature : kor et artificier **R**


Quand la Mystique forgepierre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'équipement, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

{1}{W}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'équipement de votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique forgepierre {1}{W}



Créature : kor et artificier **R**

Quand la Mystique forgepierre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'équipement, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

{1}{W}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'équipement de votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solitude {3}{W}{W}

Créature : élémental et incarnation **M**

Flash

Lien de vie

Quand la Solitude arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à une autre créature ciblée. Le contrôleur de cette créature gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Évocation ? Exilez une carte blanche de votre main.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solitude {3}{W}{W}

Créature : élémental et incarnation **M**

Flash

Lien de vie

Quand la Solitude arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à une autre créature ciblée. Le contrôleur de cette créature gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Évocation ? Exilez une carte blanche de votre main.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solitude {3}{W}{W}

Créature : élémental et incarnation **M**

Flash

Lien de vie

Quand la Solitude arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à une autre créature ciblée. Le contrôleur de cette créature gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Évocation ? Exilez une carte blanche de votre main.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solitude {3}{W}{W}

Créature : élémental et incarnation **M**

Flash

Lien de vie

Quand la Solitude arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à une autre créature ciblée. Le contrôleur de cette créature gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Évocation ? Exilez une carte blanche de votre main.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damner

{B}{B}

Rituel

R

Détruisez une créature ciblée. Une créature détruite de cette manière ne peut pas être régénérée.  
Surcharge {2}{W}{W} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « ciblé(e) » par « chaque » dans son texte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}

Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défait de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damner

{B}{B}

Rituel

R

Détruisez une créature ciblée. Une créature détruite de cette manière ne peut pas être régénérée.  
Surcharge {2}{W}{W} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « ciblé(e) » par « chaque » dans son texte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}

Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défait de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}



Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

M

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

M

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

M

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

M

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justification

{1}{W}{B}



Rituel

R

Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justification

{1}{W}{B}



Rituel

R

Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justification

{1}{W}{B}



Rituel

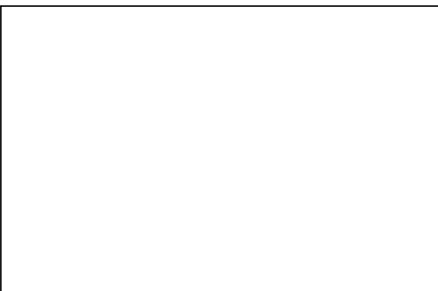
R

Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justification

{1}{W}{B}



Rituel

R

Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Lothwain



Terrain

R

Le Château Lothwain arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais.

{T} : Add {B}.

{1}{B}{B}, {T} : Piochez une carte, puis vous perdez un nombre de points de vie égal au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Ardenval



Terrain

R

Meduseld, château d'or d'Edoras arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine.

{T} : Ajoutez {W}.

{2}{W}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairière silencieuse



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {W} ou {B}.

{1}, {T}, sacrifiez la Clairière silencieuse : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Clairière silencieuse



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {W} ou {B}.  
{1}, {T}, sacrifiez la Clairière silencieuse : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour dissimulée



Terrain

R

La Cour dissimulée arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.  
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour dissimulée



Terrain

R

La Cour dissimulée arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.  
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour dissimulée



Terrain

R

La Cour dissimulée arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.  
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim du despote tyrann?il



Terrain

R

Si vous contrôlez au moins deux autres terrains, l'Essaim du despote tyrann?il arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B}.

{3}{B} : Jusqu'à la fin du tour, l'Essaim du despote tyrann?il devient une créature 3/3 noire Tyrann?il avec la menace et « À chaque fois que cette créature attaque, exilez une carte ciblée du cimetière du joueur défenseur ». C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

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

Plaines marécageuses



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plainnes marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plainnes marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plainnes marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

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

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

M

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Takenuma, marais abandonné



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {B}.  
&lt;i>Transfert</i> ? {3}{B}, défaussez-vous de Takenuma, marais abandonné : Meulez trois cartes, puis renvoyez une carte de créature ou de planeswalker depuis votre cimetière dans votre main. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vue prismatique



Terrain

R

{T}, pay 1 point de vie, sacrifiez la Vue prismatique : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Battecrâne

{5}

Artefact : équipement

M

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)

La créature équipée gagne +4/+4 et a la vigilance et le lien de vie.

{3} : Renvoyez la Battecrâne dans la main de son propriétaire.

Équipement {5}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}

Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.

&lt;i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kaldra parachevée

{7}

Artefact légendaire : équipement

M

Arme vivante

Indestructible

La créature équipée gagne +5/+5 et a l'initiative, le piétinement, l'indestructible, la célérité et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à une créature, exilez cette créature. »

Équipement {7}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}

Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.

&lt;i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}



Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.  
&lt;i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éphémérer

{W}



Éphémère

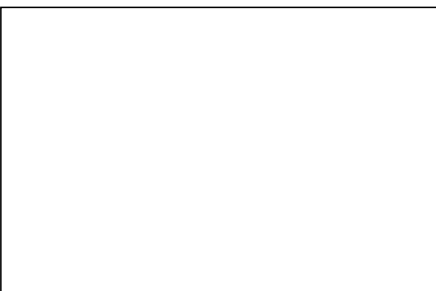
C

Exilez la créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.  
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-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

Éphémérer

{W}



Éphémère

C

Exilez la créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.  
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-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

Âpre fleur

{1}{B}



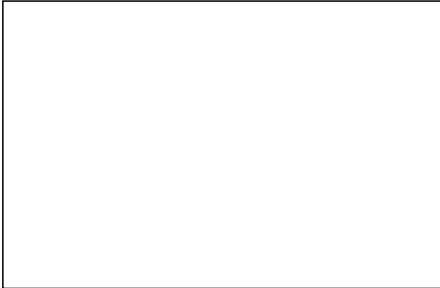
Enchantement tribal : peuple fée

M

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie et vous créez un jeton de créature 1/1 noire Peuple fée et Gredin avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âpre fleur {1}{B}

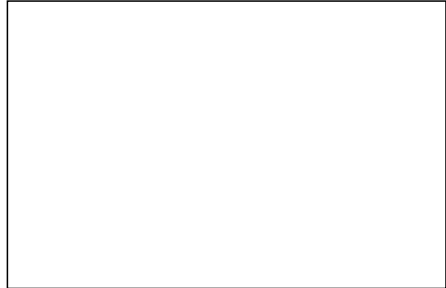


Enchantement tribal : peuple fée **M**

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie et vous créez un jeton de créature 1/1 noire Peuple fée et Gremlin avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte d'Éméria {2}{W}



Créature : archonte **R**


Vol

Aucun joueur ne peut lancer plus d'un sort par tour. Les terrains non-base que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte d'Éméria {2}{W}



Créature : archonte **R**


Vol

Aucun joueur ne peut lancer plus d'un sort par tour. Les terrains non-base que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Championne aurioko {W}{W}



Créature : humain et clerc **R**

Protection contre le noir et contre le rouge

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Kambal, consul de l'attribution

{1}{W}{B}

Créature légendaire : humain et conseiller

R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, ce joueur perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit soudain

{1}{B}

Éphémère

U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)  
Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée d'Eau et de Feu

{3}

Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et le bleu.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée d'Eau et de Feu inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous piochez une carte.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit soudain

{1}{B}

Éphémère

U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)  
Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction chirurgicale

{BP}



Éphémère

R

((BP) peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'une carte de terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marche de la lumière fantasmagorique

{X}{W}



Éphémère

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez exiler n'importe quel nombre de cartes blanches depuis votre main. Ce sort coûte {2} de moins à lancer pour chaque carte exilée de cette manière.

Exilez un artefact ciblé, une créature ciblée ou un enchantement ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction chirurgicale

{BP}



Éphémère

R

((BP) peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'une carte de terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marche de la lumière fantasmagorique

{X}{W}



Éphémère

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez exiler n'importe quel nombre de cartes blanches depuis votre main. Ce sort coûte {2} de moins à lancer pour chaque carte exilée de cette manière.

Exilez un artefact ciblé, une créature ciblée ou un enchantement ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marche de la lumière fantasmagorique

{X}{W}

Éphémère

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez exiler n'importe quel nombre de cartes blanches depuis votre main. Ce sort coûte {2} de moins à lancer pour chaque carte exilée de cette manière.

Exilez un artefact ciblé, une créature ciblée ou un enchantement ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silence assourdissant

{W}

Enchantement

U

Aucun joueur ne peut lancer plus d'un sort non-créature par tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sagacité de Kaya

{1}{W}{B}

Éphémère

R

Choisissez deux ?

? Chaque adversaire sacrifie une créature.

? Exilez le cimetière de tous les adversaires.

? Créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.

? Vous gagnez 4 points de vie.

Union {3} (Choisissez tout si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast