

Précepteur diabolique

{1}{B}



Rituel

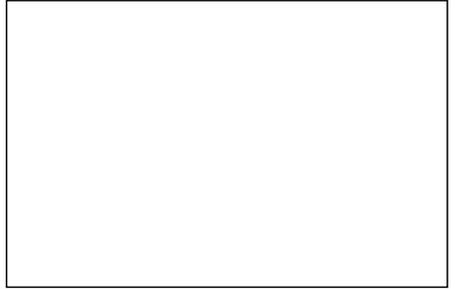
R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur rhystique

{2}{B}



Rituel

R

À moins qu'un joueur quelconque ne paye {2}, cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur rhystique

{2}{B}



Rituel

R

À moins qu'un joueur quelconque ne paye {2}, cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur rhystique

{2}{B}



Rituel

R

À moins qu'un joueur quelconque ne paye {2}, cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur rhytique

{2}{B}

Rituel

R

À moins qu'un joueur quelconque ne paye {2}, cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos

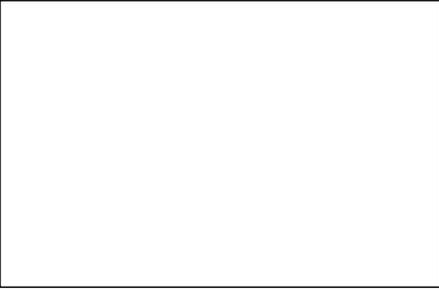
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos



Terrain

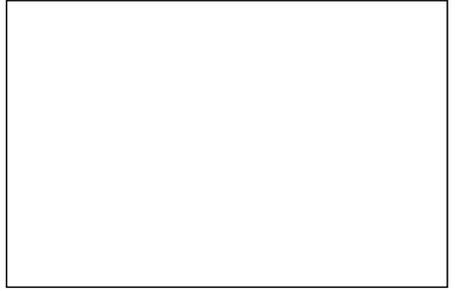
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain



Terrain

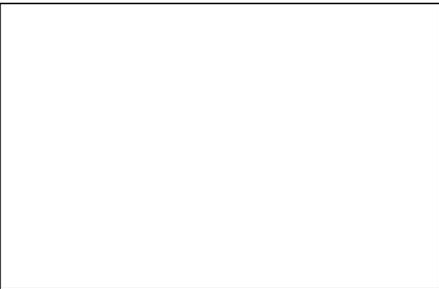
R

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

Cité d'airain



Terrain

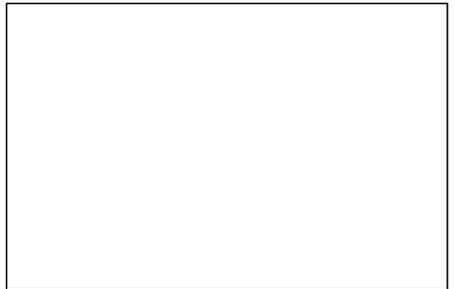
R

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

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

Cité d'airain



Terrain

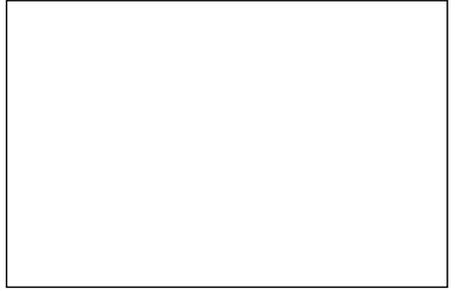
R

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

Désolation



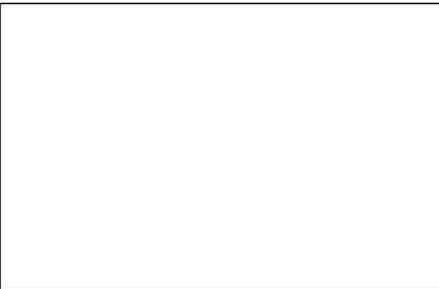
Terrain : marais et montagne

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation



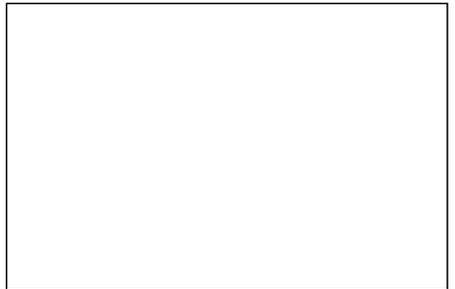
Terrain : marais et montagne

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation



Terrain : marais et montagne

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation

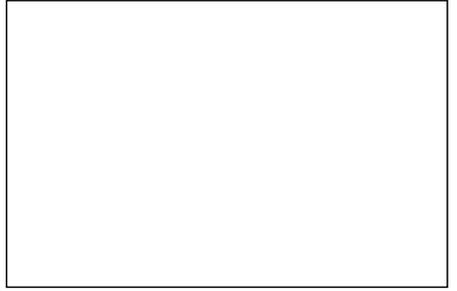


Terrain : marais et montagne  
{(T) : Ajoutez {B} ou {R}.}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

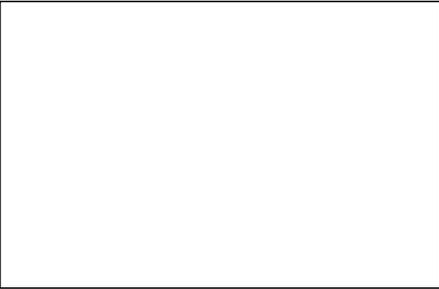


Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

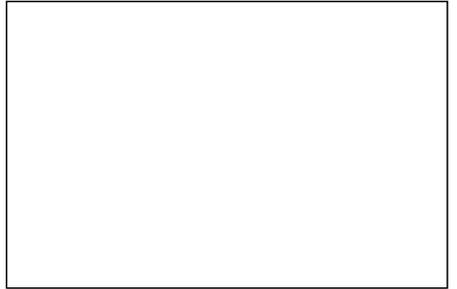


Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Plateau



Terrain : montagne et plaine  
(T) : Ajoutez {R} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plateau



Terrain : montagne et plaine  
(T) : Ajoutez {R} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plateau



Terrain : montagne et plaine  
(T) : Ajoutez {R} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plateau



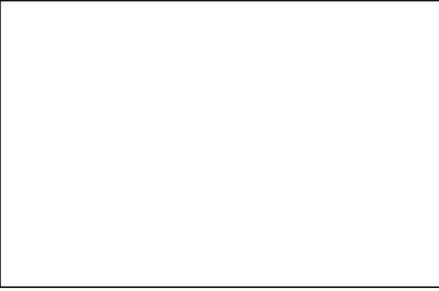
Terrain : montagne et plaine  
(T) : Ajoutez {R} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canne de Feldonn

{1}



Artefact

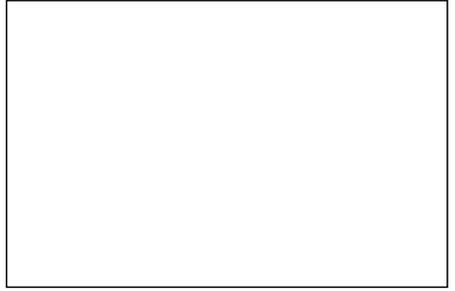
U

{T}, exilez cet artefact : Mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canne de Feldonn

{1}



Artefact

U

{T}, exilez cet artefact : Mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canne de Feldonn

{1}



Artefact

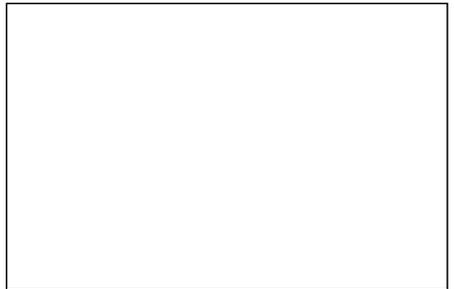
U

{T}, exilez cet artefact : Mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canne de Feldonn

{1}



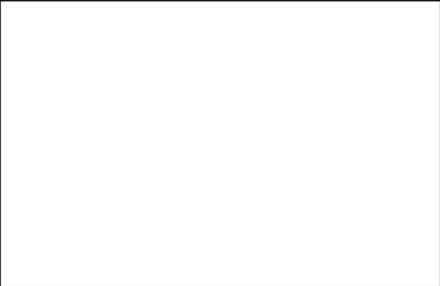
Artefact

U

{T}, exilez cet artefact : Mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie thran {1}

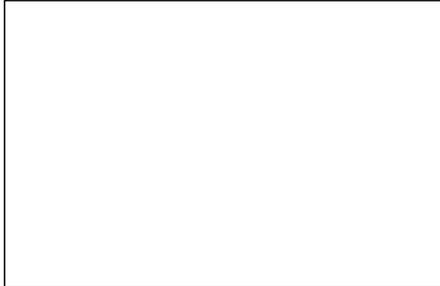


Artefact U

{1}, {T}, exilez la Fonderie Thran : Un joueur ciblé mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie thran {1}

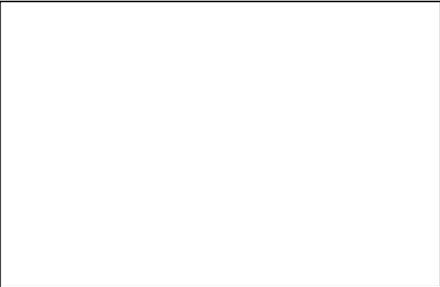


Artefact U

{1}, {T}, exilez la Fonderie Thran : Un joueur ciblé mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie thran {1}

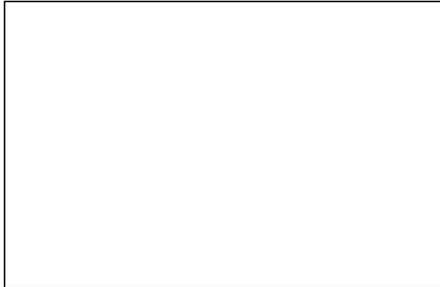


Artefact U

{1}, {T}, exilez la Fonderie Thran : Un joueur ciblé mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie thran {1}



Artefact U

{1}, {T}, exilez la Fonderie Thran : Un joueur ciblé mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de diamant

{0}



Artefact

R

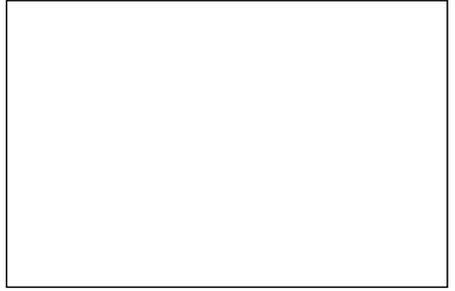
Si la Mox de diamant devait arriver sur le champ de bataille, vous pouvez défausser une carte de terrain à la place. Si vous faites ainsi, mettez la Mox de diamant sur le champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-la dans le cimetière de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe zuranienne

{0}



Artefact

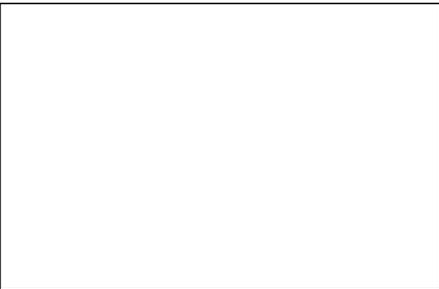
U

Sacrifiez un terrain : Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe zuranienne

{0}



Artefact

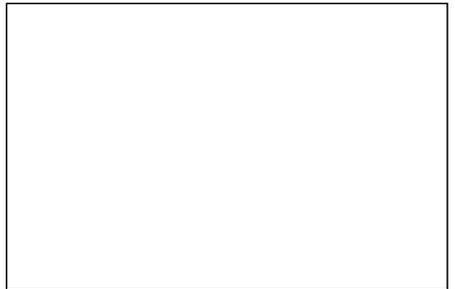
U

Sacrifiez un terrain : Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe zuranienne

{0}



Artefact

U

Sacrifiez un terrain : Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe zuranienne {0}



Artefact U  
Sacrifiez un terrain : Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

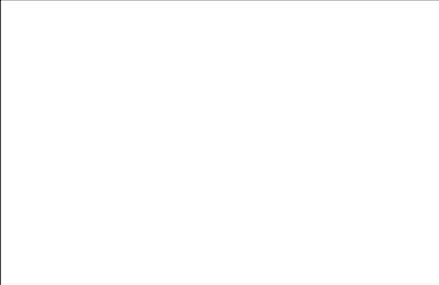
Tour d'ivoire {1}



Artefact R  
Au début de votre entretien, vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de cartes dans votre main moins 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

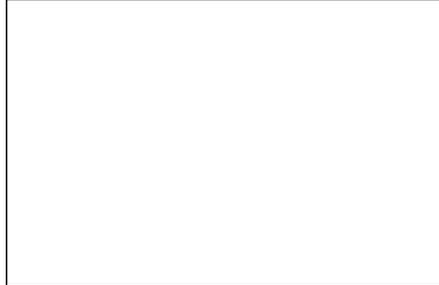
Tour d'ivoire {1}



Artefact R  
Au début de votre entretien, vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de cartes dans votre main moins 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur vampirique {B}



Éphémère M  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}



Éphémère R  
La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

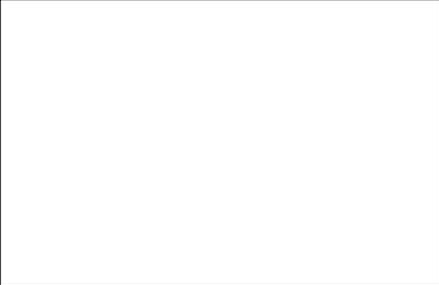
Foudre {R}



Éphémère R  
La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

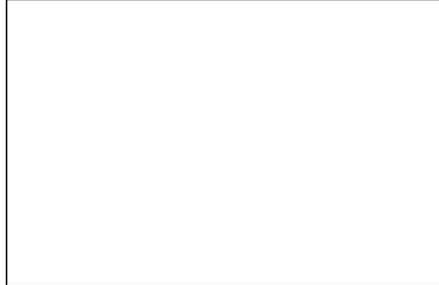
Foudre {R}



Éphémère R  
La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée {W}



Éphémère U  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaut sismique

{R}{R}{R}

Enchantement

R

Défaussez-vous d'une carte de terrain : L'Assaut sismique inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaut sismique

{R}{R}{R}

Enchantement

R

Défaussez-vous d'une carte de terrain : L'Assaut sismique inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaut sismique

{R}{R}{R}

Enchantement

R

Défaussez-vous d'une carte de terrain : L'Assaut sismique inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaut sismique

{R}{R}{R}

Enchantement

R

Défaussez-vous d'une carte de terrain : L'Assaut sismique inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contribution foncière

{W}



Enchantement

M

Au début de votre entretien, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contribution foncière

{W}



Enchantement

M

Au début de votre entretien, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contribution foncière

{W}



Enchantement

M

Au début de votre entretien, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contribution foncière

{W}



Enchantement

M

Au début de votre entretien, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

