

Citadelle de sombracier



Terrain-artefact

U

Indestructible

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier



Terrain-artefact

U

Indestructible

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier



Terrain-artefact

U

Indestructible

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier



Terrain-artefact

U

Indestructible

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de l'académie



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{U}, {T} : Mettez une carte d'artefact ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de l'académie



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{U}, {T} : Mettez une carte d'artefact ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de l'académie



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{U}, {T} : Mettez une carte d'artefact ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de l'académie



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{U}, {T} : Mettez une carte d'artefact ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

**C**

(Le Siège du Synode n'est pas un sort.)  
{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

**C**

(Le Siège du Synode n'est pas un sort.)  
{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

**C**

(Le Siège du Synode n'est pas un sort.)  
{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

**C**

(Le Siège du Synode n'est pas un sort.)  
{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étau de supplice

{1}

Artefact

U

Au moment où l'Étau de supplice arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.

Au début de l'entretien du joueur choisi, l'Étau de supplice inflige X blessures à ce joueur, X étant le nombre de cartes dans sa main moins 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étau de supplice

{1}

Artefact

U

Au moment où l'Étau de supplice arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.

Au début de l'entretien du joueur choisi, l'Étau de supplice inflige X blessures à ce joueur, X étant le nombre de cartes dans sa main moins 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étau de supplice

{1}

Artefact

U

Au moment où l'Étau de supplice arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.

Au début de l'entretien du joueur choisi, l'Étau de supplice inflige X blessures à ce joueur, X étant le nombre de cartes dans sa main moins 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étau de supplice

{1}

Artefact

U

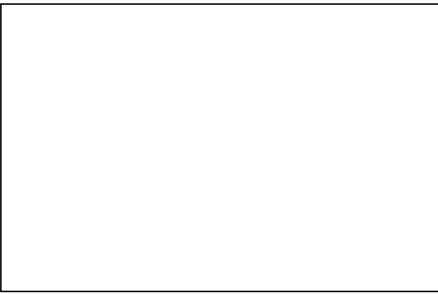
Au moment où l'Étau de supplice arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.

Au début de l'entretien du joueur choisi, l'Étau de supplice inflige X blessures à ce joueur, X étant le nombre de cartes dans sa main moins 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horloge débridée

{4}



Artefact

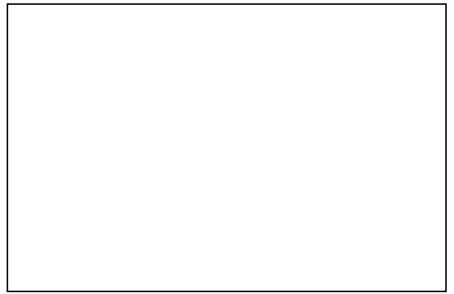
R

Dégagez tous les artefacts que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horloge débridée

{4}



Artefact

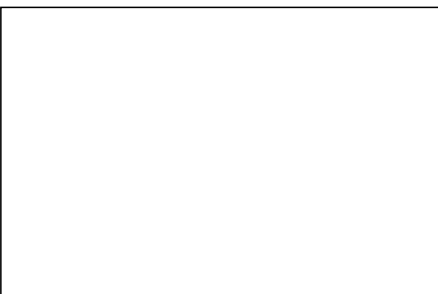
R

Dégagez tous les artefacts que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horloge débridée

{4}



Artefact

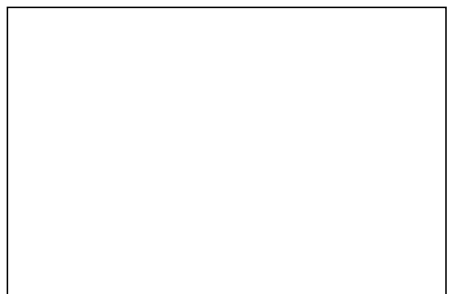
R

Dégagez tous les artefacts que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horloge débridée

{4}



Artefact

R

Dégagez tous les artefacts que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}

Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}

Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}

Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}

Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

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

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

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

Orbe de l'hiver

{2}

Artefact

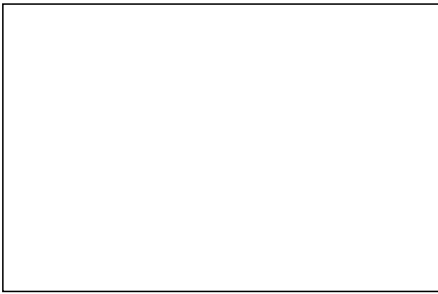
R

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

Sceptre isochronique

{2}



Artefact

U

Empreinte ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique

{2}



Artefact

U

Empreinte ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique

{2}



Artefact

U

Empreinte ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique

{2}



Artefact

U

Empreinte ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel au devoir

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boomerang

{U}{U}

Éphémère

C

Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel au devoir

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boomerang

{U}{U}

Éphémère

C

Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boomerang

{U}{U}

Éphémère

C

Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

M

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boomerang

{U}{U}

Éphémère

C

Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

M

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

M

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trou de mémoire

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire au lieu du cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

M

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trou de mémoire

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire au lieu du cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trou de mémoire

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire au lieu du cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silence

{W}

Éphémère

R

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silence

{W}

Éphémère

R

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silence

{W}

Éphémère

R

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silence{W}

ÉphémèreR  
Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Laboratoire ésotérique{2}{U}

EnchantementU  
Chaque joueur ne peut pas lancer plus d'un sort chaque tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Laboratoire ésotérique{2}{U}

EnchantementU  
Chaque joueur ne peut pas lancer plus d'un sort chaque tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast