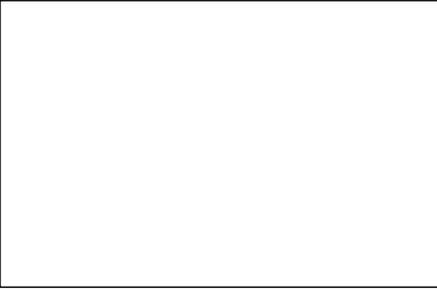


Faïlle de l'Outreterre



Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{5}, {T}, exilez la Faïlle de l'Outreterre : Lancez un d10.

Mettez une cible, artefact, créature ou planeswalker, dans la bibliothèque de son propriétaire juste au-dessous des X cartes du dessus de cette bibliothèque, X étant le résultat.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Faïlle de l'Outreterre



Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

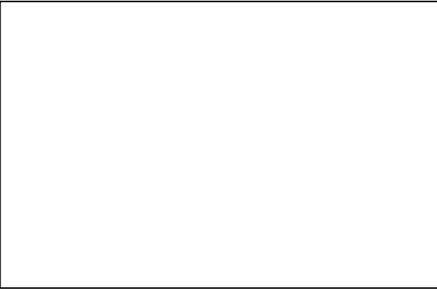
{5}, {T}, exilez la Faïlle de l'Outreterre : Lancez un d10.

Mettez une cible, artefact, créature ou planeswalker, dans la bibliothèque de son propriétaire juste au-dessous des X cartes du dessus de cette bibliothèque, X étant le résultat.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Faïlle de l'Outreterre



Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

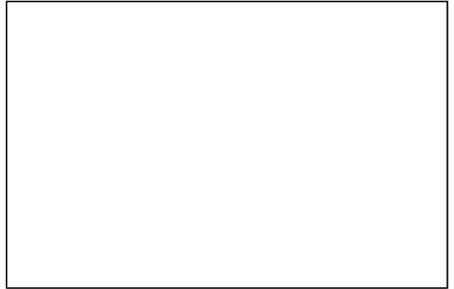
{5}, {T}, exilez la Faïlle de l'Outreterre : Lancez un d10.

Mettez une cible, artefact, créature ou planeswalker, dans la bibliothèque de son propriétaire juste au-dessous des X cartes du dessus de cette bibliothèque, X étant le résultat.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Faïlle de l'Outreterre



Terrain

{T} : Ajoutez {C}.

{5}, {T}, exilez la Faïlle de l'Outreterre : Lancez un d10.

Mettez une cible, artefact, créature ou planeswalker, dans la bibliothèque de son propriétaire juste au-dessous des X cartes du dessus de cette bibliothèque, X étant le résultat.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast