

Oblitération

{6}{R}{R}



Rituel

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
Détruisez tous les artefacts, créatures et terrains. Ils ne peuvent pas être régénérés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu

{2}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oblitération

{6}{R}{R}



Rituel

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
Détruisez tous les artefacts, créatures et terrains. Ils ne peuvent pas être régénérés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu

{2}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu

{2}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

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

Colère de Dieu

{2}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain

Terrain

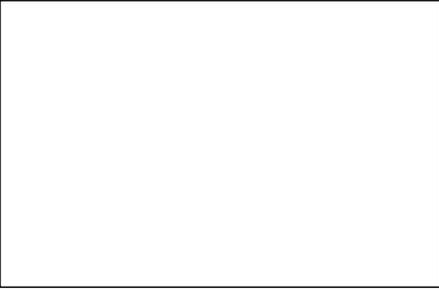
R

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

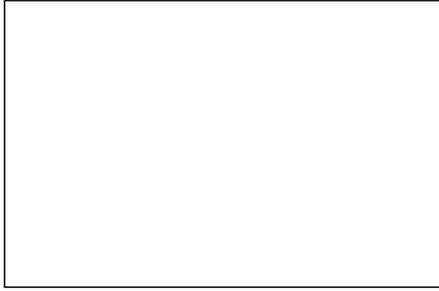
R

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

Grand Colisée



Terrain

R

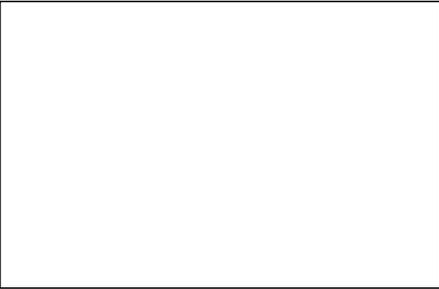
Le Grand Colisée arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Le Grand Colisée vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain



Terrain

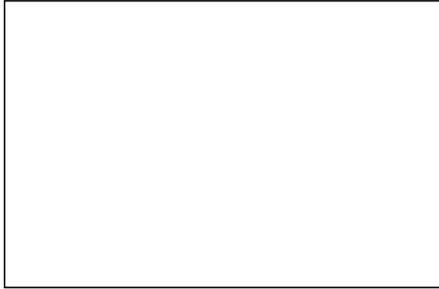
R

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

Grand Colisée



Terrain

R

Le Grand Colisée arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Le Grand Colisée vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand Colisée



Terrain

R

Le Grand Colisée arrive sur le champ de bataille engagé.  
{T} : Ajoutez {C}.  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Le Grand Colisée vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



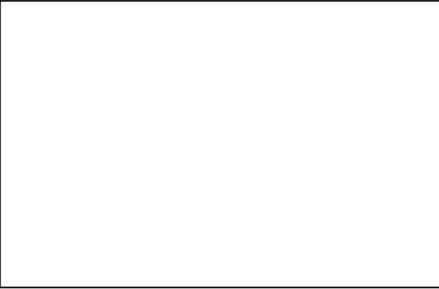
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



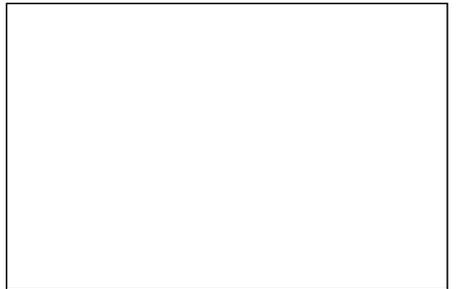
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

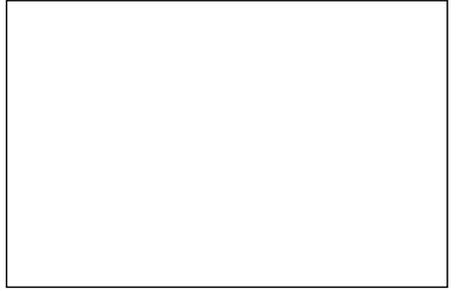


Terrain de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

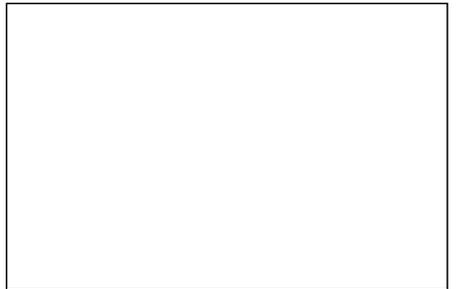


Terrain de base : plaine  
{W}

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

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

Crâne d'Orm

{3}



Artefact

R

{5}, {T} : Renvoyez une carte d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crâne d'Orm

{3}



Artefact

R

{5}, {T} : Renvoyez une carte d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crâne d'Orm {3}



Artefact R

{5}, {T} : Renvoyez une carte d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc {R}



Éphémère C

Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc {R}

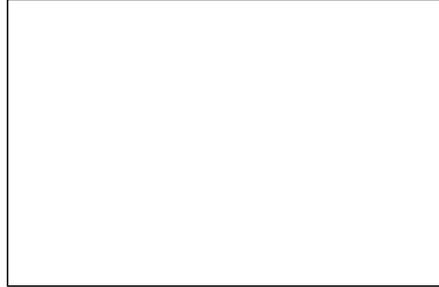


Éphémère C

Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc {R}



Éphémère C

Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouragan stellaire

{X}{R}{R}

Éphémère

R

L'Ouragan stellaire inflige X blessures à chaque créature.

Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouragan stellaire

{X}{R}{R}

Éphémère

R

L'Ouragan stellaire inflige X blessures à chaque créature.

Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouragan stellaire

{X}{R}{R}

Éphémère

R

L'Ouragan stellaire inflige X blessures à chaque créature.

Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouragan stellaire

{X}{R}{R}

Éphémère

R

L'Ouragan stellaire inflige X blessures à chaque créature.

Recyclage {3} ({3}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assainissement

{1}{W}



Éphémère

C

Exilez un enchantement ciblé.  
Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échardes d'ailes

{1}{W}{W}



Éphémère

U

Un joueur ciblé sacrifie une créature attaquante.  
Déluge

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assainissement

{1}{W}



Éphémère

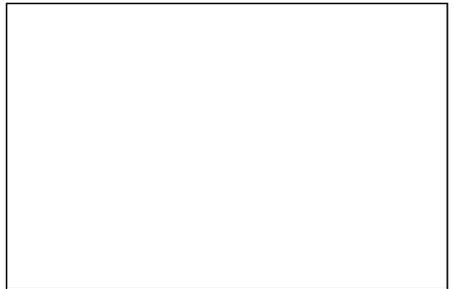
C

Exilez un enchantement ciblé.  
Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échardes d'ailes

{1}{W}{W}



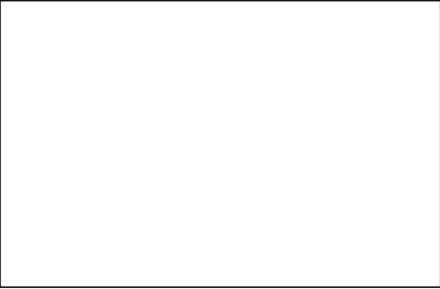
Éphémère

U

Un joueur ciblé sacrifie une créature attaquante.  
Déluge

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échardes d'ailes {1}{W}{W}

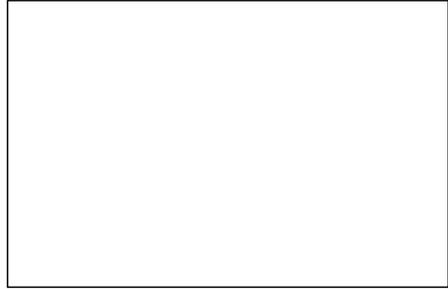


Éphémère U

Un joueur ciblé sacrifie une créature attaquante.  
Déluge

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foi renouvelée {2}{W}

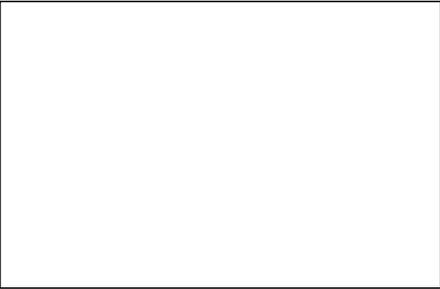


Éphémère U

Vous gagnez 6 points de vie.  
Recyclage {1}{W} ({1}{W}), défaussez-vous de cette carte :  
Piochez une carte.)  
Quand vous recyclez la Foi renouvelée, vous pouvez  
gagner 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foi renouvelée {2}{W}

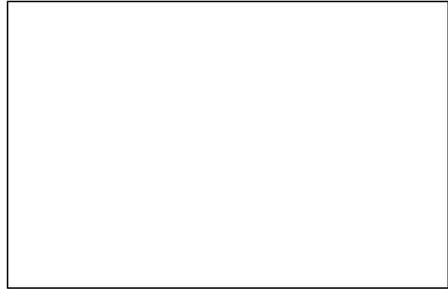


Éphémère U

Vous gagnez 6 points de vie.  
Recyclage {1}{W} ({1}{W}), défaussez-vous de cette carte :  
Piochez une carte.)  
Quand vous recyclez la Foi renouvelée, vous pouvez  
gagner 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foi renouvelée {2}{W}



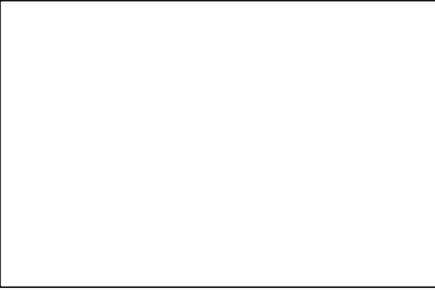
Éphémère U

Vous gagnez 6 points de vie.  
Recyclage {1}{W} ({1}{W}), défaussez-vous de cette carte :  
Piochez une carte.)  
Quand vous recyclez la Foi renouvelée, vous pouvez  
gagner 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme du dragon

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



Enchantement

R

Au début de votre entretien, la Forme du dragon inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

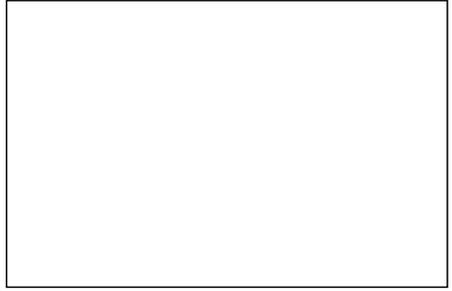
Au début de chaque étape de fin, votre total de points de vie devient 5.

Les créatures sans le vol ne peuvent pas vous attaquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme du dragon

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



Enchantement

R

Au début de votre entretien, la Forme du dragon inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

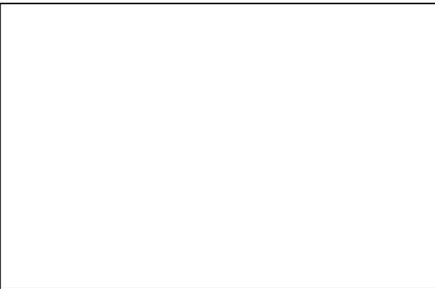
Au début de chaque étape de fin, votre total de points de vie devient 5.

Les créatures sans le vol ne peuvent pas vous attaquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme du dragon

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



Enchantement

R

Au début de votre entretien, la Forme du dragon inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

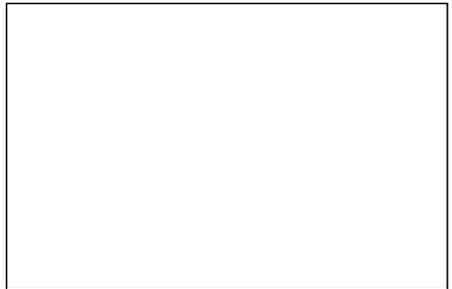
Au début de chaque étape de fin, votre total de points de vie devient 5.

Les créatures sans le vol ne peuvent pas vous attaquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme du dragon

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



Enchantement

R

Au début de votre entretien, la Forme du dragon inflige 5 blessures à n'importe quelle cible.

Au début de chaque étape de fin, votre total de points de vie devient 5.

Les créatures sans le vol ne peuvent pas vous attaquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paroles d'adoration

{2}{W}



Enchantement

R

{1} : La prochaine fois que vous devriez piocher une carte ce tour-ci, vous gagnez 5 points de vie à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paroles d'adoration

{2}{W}



Enchantement

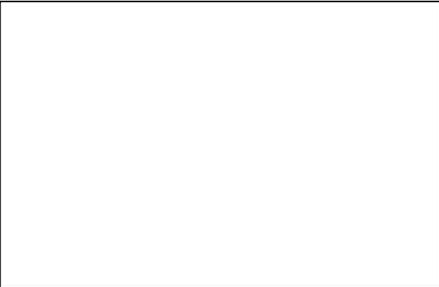
R

{1} : La prochaine fois que vous devriez piocher une carte ce tour-ci, vous gagnez 5 points de vie à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paroles d'adoration

{2}{W}



Enchantement

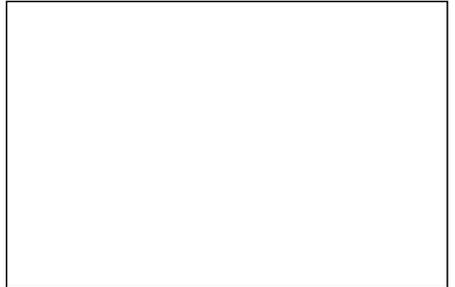
R

{1} : La prochaine fois que vous devriez piocher une carte ce tour-ci, vous gagnez 5 points de vie à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soins palliatifs

{1}{W}{W}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, si vous avez 5 points de vie ou moins, vous gagnez 3 points de vie et piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soins palliatifs

{1}{W}{W}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, si vous avez 5 points de vie ou moins, vous gagnez 3 points de vie et piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Théâtre en cercle

{1}{W}{W}

Enchantement

R

Au moment où le Théâtre en cercle arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

{W} : La prochaine fois qu'une source de la couleur choisie devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soins palliatifs

{1}{W}{W}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, si vous avez 5 points de vie ou moins, vous gagnez 3 points de vie et piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Théâtre en cercle

{1}{W}{W}

Enchantement

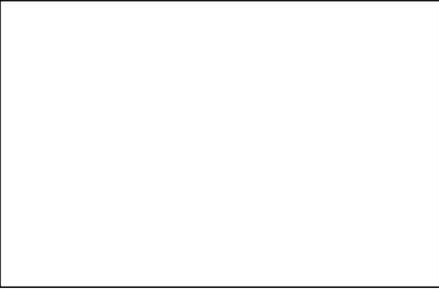
R

Au moment où le Théâtre en cercle arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

{W} : La prochaine fois qu'une source de la couleur choisie devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon éternel {5}{W}{W}



Créature : dragon et esprit **R**

Vol

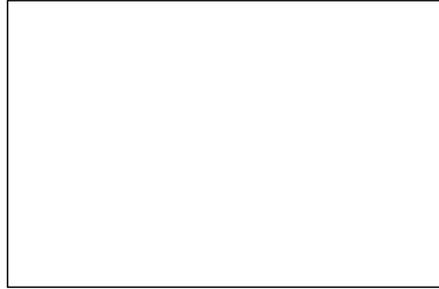
{3}{W}{W} : Renvoyez le Dragon éternel depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que pendant votre entretien.

Recyclage de plaine {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démolition {3}{R}

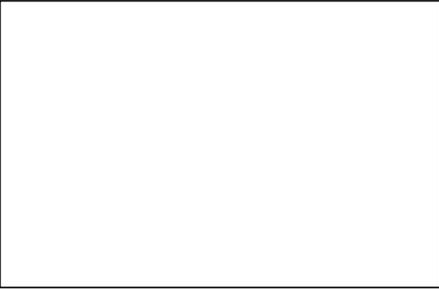


Rituel **C**

Détruisez un artefact ciblé ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon éternel {5}{W}{W}



Créature : dragon et esprit **R**

Vol

{3}{W}{W} : Renvoyez le Dragon éternel depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que pendant votre entretien.

Recyclage de plaine {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démolition {3}{R}



Rituel **C**

Détruisez un artefact ciblé ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Une bonne tranche

{4}{R}{R}

Rituel

U

Une bonne tranche inflige 4 blessures à chaque créature.  
Recyclage {2}{R} ({2}{R}), défaussez-vous de cette carte :  
Piochez une carte.)  
Quand vous recyclez Une bonne tranche, vous pouvez  
faire qu'elle inflige 1 blessure à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Une bonne tranche

{4}{R}{R}

Rituel

U

Une bonne tranche inflige 4 blessures à chaque créature.  
Recyclage {2}{R} ({2}{R}), défaussez-vous de cette carte :  
Piochez une carte.)  
Quand vous recyclez Une bonne tranche, vous pouvez  
faire qu'elle inflige 1 blessure à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Une bonne tranche

{4}{R}{R}

Rituel

U

Une bonne tranche inflige 4 blessures à chaque créature.  
Recyclage {2}{R} ({2}{R}), défaussez-vous de cette carte :  
Piochez une carte.)  
Quand vous recyclez Une bonne tranche, vous pouvez  
faire qu'elle inflige 1 blessure à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret de justice

{X}{X}{2}{W}{W}

Rituel

R

Créez X jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.  
Recyclage {2}{W}  
Quand vous recyclez le Décret de justice, vous pouvez  
payer {X}. Si vous faites ainsi, créez X jetons de créature  
1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret de justice

{X}{X}{2}{W}{W}

Rituel

R

Créez X jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol.  
Recyclage {2}{W}  
Quand vous recyclez le Décret de justice, vous pouvez payer {X}. Si vous faites ainsi, créez X jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ride d'éclairs

{1}{R}

Enchantement

U

À chaque fois qu'un joueur recycle une carte, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, la Ride d'éclairs inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ride d'éclairs

{1}{R}

Enchantement

U

À chaque fois qu'un joueur recycle une carte, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, la Ride d'éclairs inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ride d'éclairs

{1}{R}

Enchantement

U

À chaque fois qu'un joueur recycle une carte, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, la Ride d'éclairs inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque d'ivoire

{2}{W}{W}



Enchantement

R

Vous avez le linceul (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque d'ivoire

{2}{W}{W}



Enchantement

R

Vous avez le linceul (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque d'ivoire

{2}{W}{W}



Enchantement

R

Vous avez le linceul (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast