

Mur de pierre {1}{R}{R}

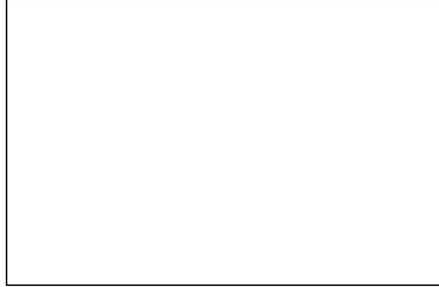


Créature : mur U  
Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

0/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de pierre {1}{R}{R}



Créature : mur U  
Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

0/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de pierre {1}{R}{R}

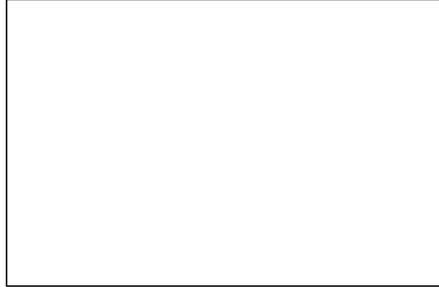


Créature : mur U  
Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

0/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de pierre {1}{R}{R}



Créature : mur U  
Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

0/8

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

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

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

Dragon éternel {5}{W}{W}



Créature : dragon et esprit R

Vol

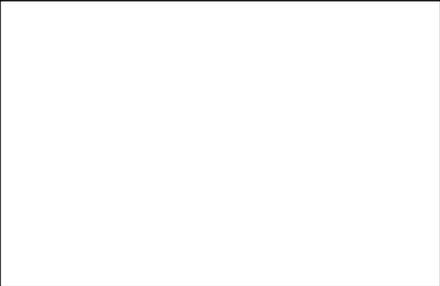
{3}{W}{W} : Renvoyez le Dragon éternel depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que pendant votre entretien.

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

Mur d'échardes {1}{W}

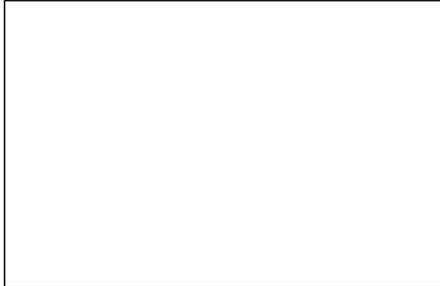


Créature neigeuse : mur U  
Défenseur, vol  
Entretien cumulatif ? Un adversaire gagne 1 point de vie.

1/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'échardes {1}{W}

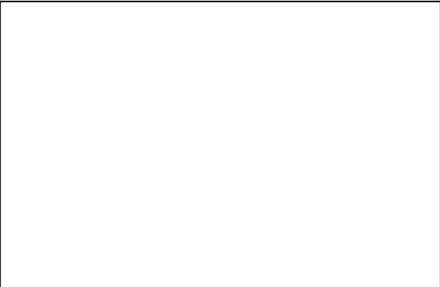


Créature neigeuse : mur U  
Défenseur, vol  
Entretien cumulatif ? Un adversaire gagne 1 point de vie.

1/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'échardes {1}{W}

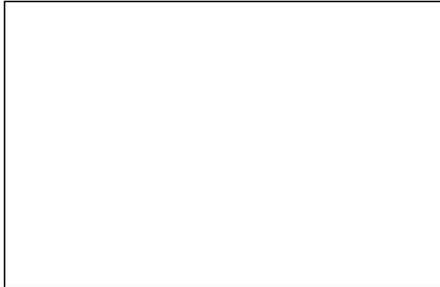


Créature neigeuse : mur U  
Défenseur, vol  
Entretien cumulatif ? Un adversaire gagne 1 point de vie.

1/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'échardes {1}{W}



Créature neigeuse : mur U  
Défenseur, vol  
Entretien cumulatif ? Un adversaire gagne 1 point de vie.

1/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble templier {5}{W}

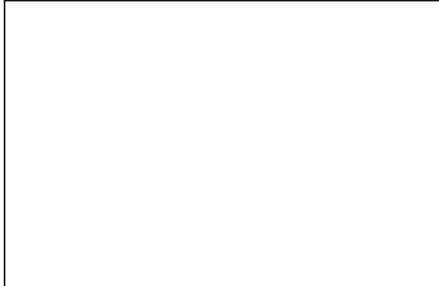


Créature : humain et clerc et soldat **C**  
Vigilance  
Recyclage de plaine {2}

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble templier {5}{W}



Créature : humain et clerc et soldat **C**  
Vigilance  
Recyclage de plaine {2}

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble templier {5}{W}

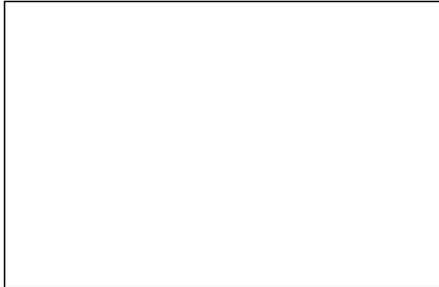


Créature : humain et clerc et soldat **C**  
Vigilance  
Recyclage de plaine {2}

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble templier {5}{W}



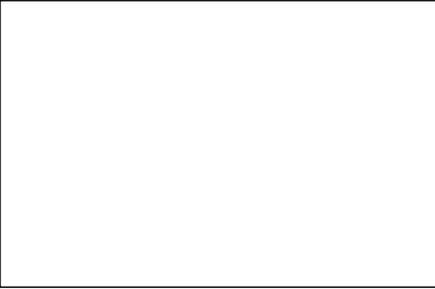
Créature : humain et clerc et soldat **C**  
Vigilance  
Recyclage de plaine {2}

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret d'annihilation

{8}{R}{R}



Rituel

R

Exilez tous les artefacts, toutes les créatures, tous les terrains, toutes les cartes de tous cimetières et toutes les cartes de toutes les mains.

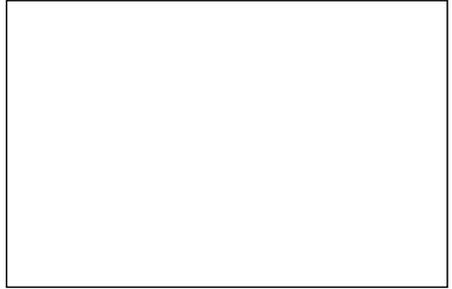
Recyclage {5}{R}{R} ({5}{R}{R}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez le Décret d'annihilation, détruisez tous les terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret d'annihilation

{8}{R}{R}



Rituel

R

Exilez tous les artefacts, toutes les créatures, tous les terrains, toutes les cartes de tous cimetières et toutes les cartes de toutes les mains.

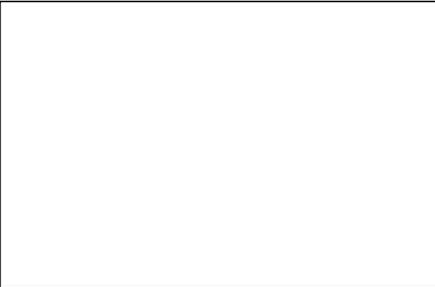
Recyclage {5}{R}{R} ({5}{R}{R}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez le Décret d'annihilation, détruisez tous les terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret d'annihilation

{8}{R}{R}



Rituel

R

Exilez tous les artefacts, toutes les créatures, tous les terrains, toutes les cartes de tous cimetières et toutes les cartes de toutes les mains.

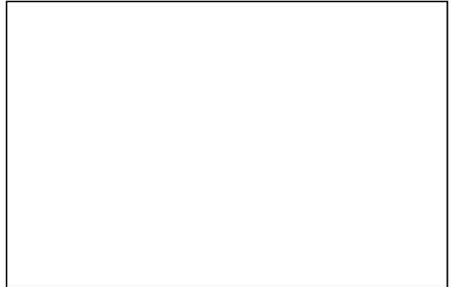
Recyclage {5}{R}{R} ({5}{R}{R}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez le Décret d'annihilation, détruisez tous les terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret d'annihilation

{8}{R}{R}



Rituel

R

Exilez tous les artefacts, toutes les créatures, tous les terrains, toutes les cartes de tous cimetières et toutes les cartes de toutes les mains.

Recyclage {5}{R}{R} ({5}{R}{R}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Quand vous recyclez le Décret d'annihilation, détruisez tous les terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de flammes

{R}



Rituel

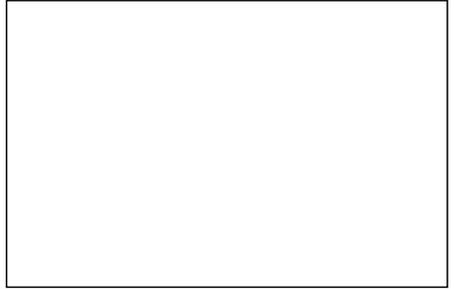
C

Ajoutez {R}{R}, puis ajoutez {R} pour chaque carte appelée Rite de flammes dans chaque cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de flammes

{R}



Rituel

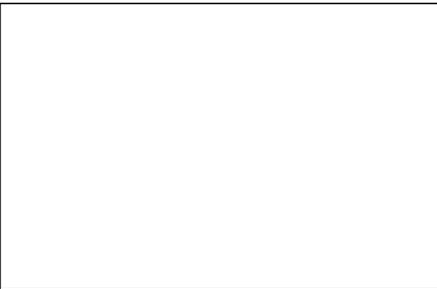
C

Ajoutez {R}{R}, puis ajoutez {R} pour chaque carte appelée Rite de flammes dans chaque cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de flammes

{R}



Rituel

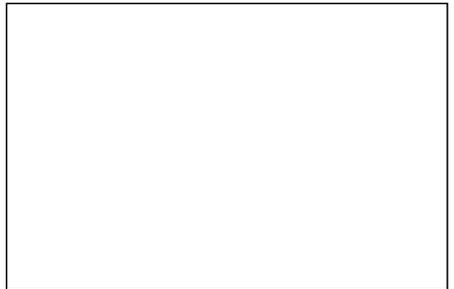
C

Ajoutez {R}{R}, puis ajoutez {R} pour chaque carte appelée Rite de flammes dans chaque cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de flammes

{R}



Rituel

C

Ajoutez {R}{R}, puis ajoutez {R} pour chaque carte appelée Rite de flammes dans chaque cimetière.

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

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

Clef de nuage

{3}



Artefact

R

Au moment où la Clef de nuage arrive sur le champ de bataille, choisissez artefact, créature, enchantement, éphémère ou rituel.  
Les sorts du type choisi que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clef de nuage

{3}



Artefact

R

Au moment où la Clef de nuage arrive sur le champ de bataille, choisissez artefact, créature, enchantement, éphémère ou rituel.  
Les sorts du type choisi que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clef de nuage

{3}



Artefact

R

Au moment où la Clef de nuage arrive sur le champ de bataille, choisissez artefact, créature, enchantement, éphémère ou rituel.  
Les sorts du type choisi que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clef de nuage

{3}



Artefact

R

Au moment où la Clef de nuage arrive sur le champ de bataille, choisissez artefact, créature, enchantement, éphémère ou rituel.  
Les sorts du type choisi que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant

{2}{R}



Éphémère

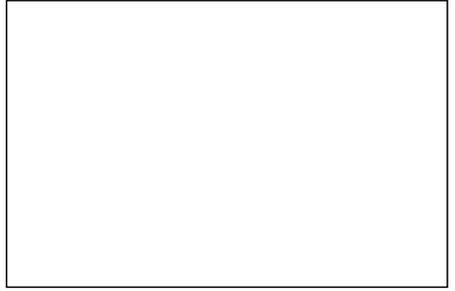
C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant

{2}{R}



Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant

{2}{R}



Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant bouillonnant

{2}{R}



Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de désespoir

{1}{R}

Éphémère : arcane

U

Ajoutez {R}{R}{R}.

Imprégnation d'arcane {1}{R} (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de désespoir

{1}{R}

Éphémère : arcane

U

Ajoutez {R}{R}{R}.

Imprégnation d'arcane {1}{R} (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de désespoir

{1}{R}

Éphémère : arcane

U

Ajoutez {R}{R}{R}.

Imprégnation d'arcane {1}{R} (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de désespoir

{1}{R}

Éphémère : arcane

U

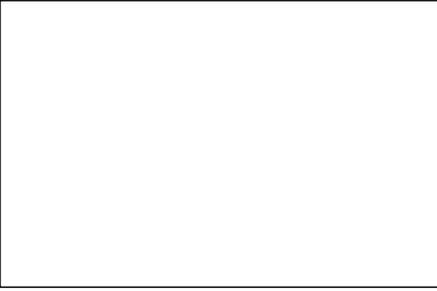
Ajoutez {R}{R}{R}.

Imprégnation d'arcane {1}{R} (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gloire stérile

{4}{W}{W}



Enchantement

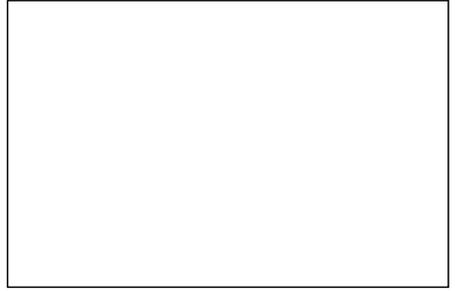
R

Au début de votre entretien, si vous ne contrôlez pas d'autre permanent que la Gloire stérile et que vous n'avez pas de carte en main, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gloire stérile

{4}{W}{W}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, si vous ne contrôlez pas d'autre permanent que la Gloire stérile et que vous n'avez pas de carte en main, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gloire stérile

{4}{W}{W}



Enchantement

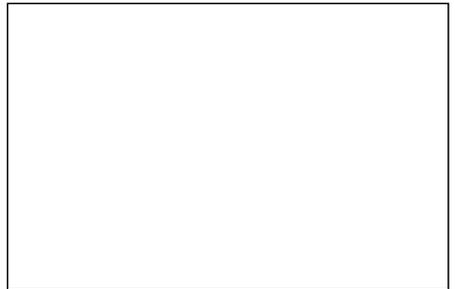
R

Au début de votre entretien, si vous ne contrôlez pas d'autre permanent que la Gloire stérile et que vous n'avez pas de carte en main, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gloire stérile

{4}{W}{W}



Enchantement

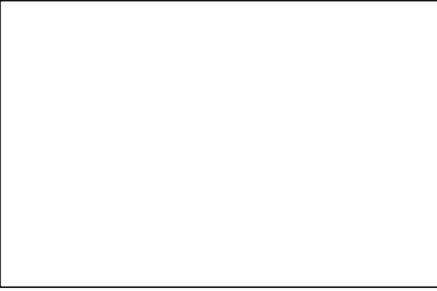
R

Au début de votre entretien, si vous ne contrôlez pas d'autre permanent que la Gloire stérile et que vous n'avez pas de carte en main, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale

{2}{W}



Enchantement

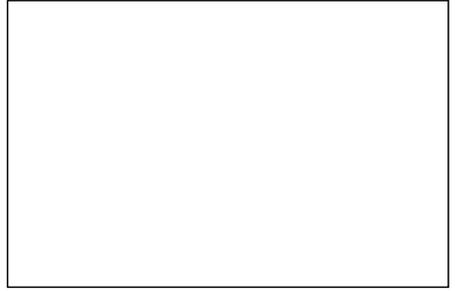
U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale

{2}{W}



Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale

{2}{W}



Enchantement

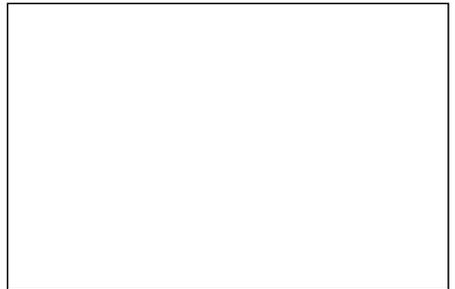
U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale

{2}{W}



Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

