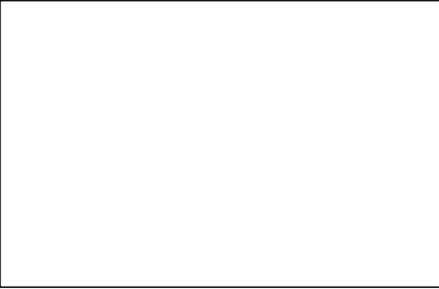


Regard sylvestre

{1}{G}



Rituel

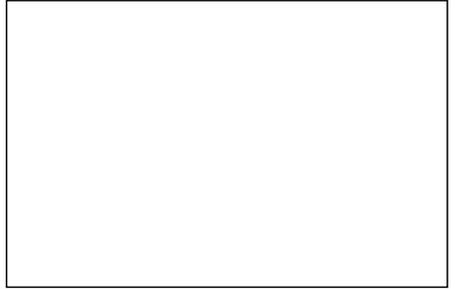
U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard sylvestre

{1}{G}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard sylvestre

{1}{G}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source de vie

{X}{G}



Rituel

U

Un joueur ciblé gagne X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu

{2}{W}{W}



Rituel

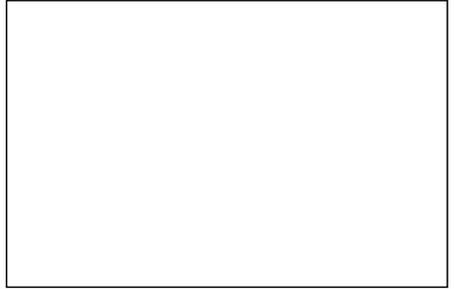
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu

{2}{W}{W}



Rituel

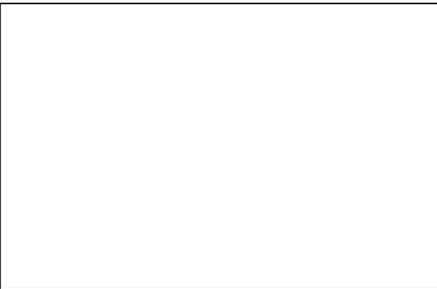
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu

{2}{W}{W}



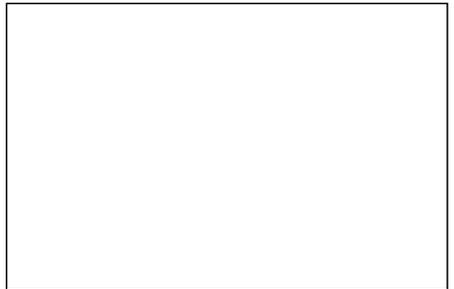
Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centrale énergétique d'Urza



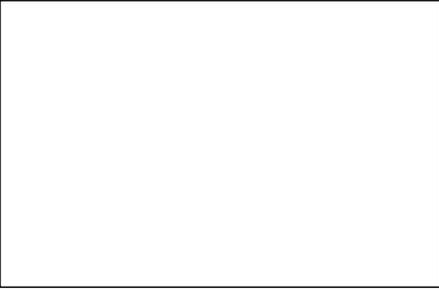
Terrain : centrale énergétique d'Urza

C

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Centrale énergétique d'Urza s'engage pour {C}{C}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centrale énergétique d'Urza

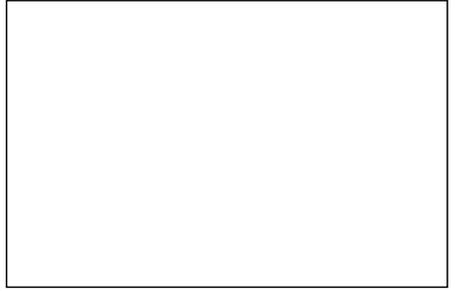


Terrain : centrale énergétique d'Urza **C**

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Centrale énergétique d'Urza s'engage pour {C}{C}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centrale énergétique d'Urza



Terrain : centrale énergétique d'Urza **C**

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Centrale énergétique d'Urza s'engage pour {C}{C}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

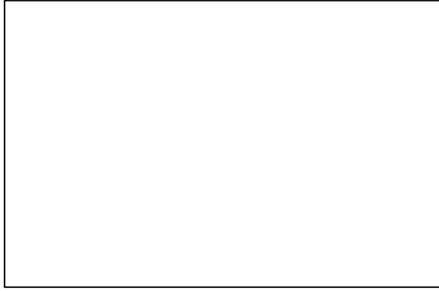


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

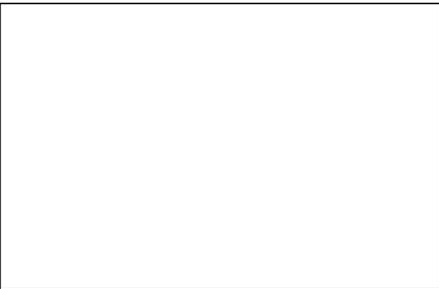


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

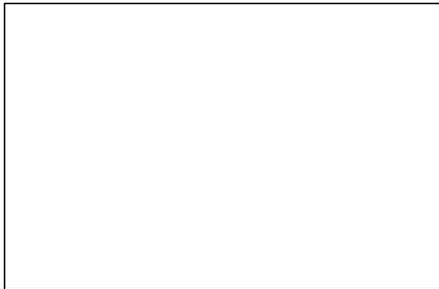


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine d'Urza



Terrain : mine d'Urza **C**

{T} : Ajoutez {C}. Si vous contrôlez une Centrale énergétique d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Mine d'Urza s'engage pour {C}{C}.)

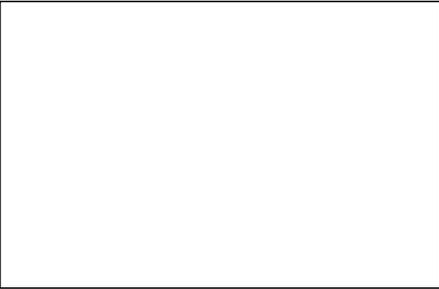
Mine d'Urza



Terrain : mine d'Urza **C**

{T} : Ajoutez {C}. Si vous contrôlez une Centrale énergétique d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Mine d'Urza s'engage pour {C}{C}.)

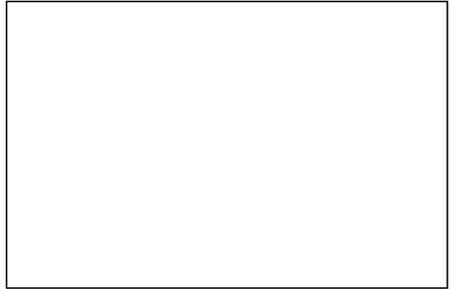
Mine d'Urza



Terrain : mine d'Urza **C**

{T} : Ajoutez {C}. Si vous contrôlez une Centrale énergétique d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Mine d'Urza s'engage pour {C}{C}.)

Montagne



Terrain de base : montagne **C**

{R}

Montagne

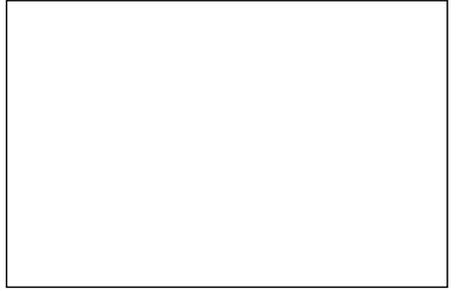


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

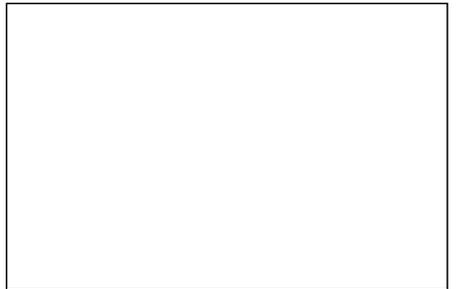


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour d'Urza



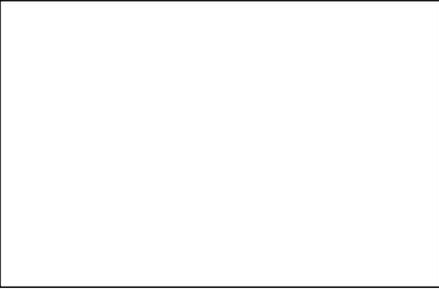
Terrain : tour d'Urza

C

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Centrale énergétique d'Urza, ajoutez {C}{C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Tour d'Urza s'engage pour {C}{C}{C}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour d'Urza



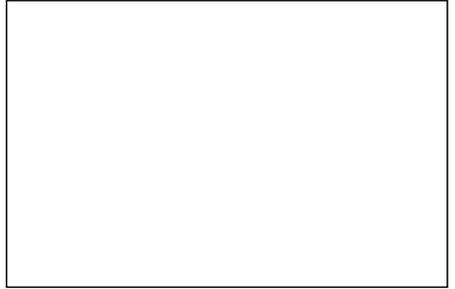
Terrain : tour d'Urza C

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Centrale énergétique d'Urza, ajoutez {C}{C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Tour d'Urza s'engage pour {C}{C}{C}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre d'énergie

{2}

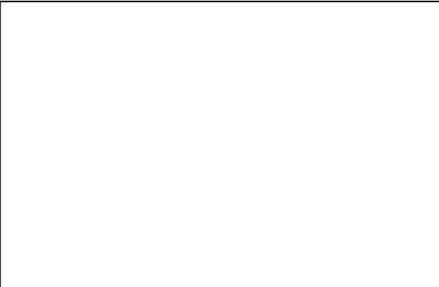


Artefact U

Au début de votre entretien, choisissez l'un ?
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature-artefact ciblée.
? Mettez un marqueur « charge » sur un artefact non-créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour d'Urza



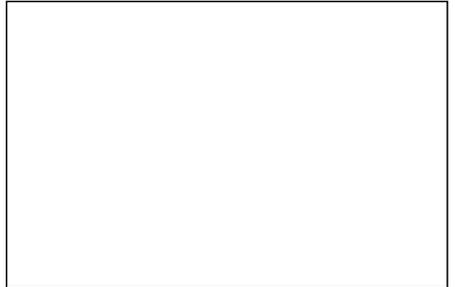
Terrain : tour d'Urza C

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Centrale énergétique d'Urza, ajoutez {C}{C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Tour d'Urza s'engage pour {C}{C}{C}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre d'énergie

{2}



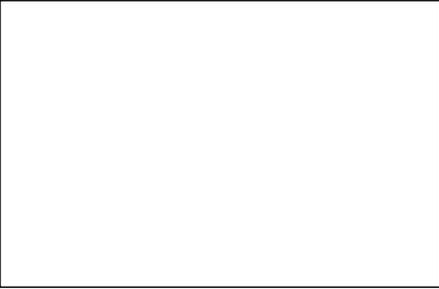
Artefact U

Au début de votre entretien, choisissez l'un ?
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature-artefact ciblée.
? Mettez un marqueur « charge » sur un artefact non-créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre d'énergie

{2}



Artefact

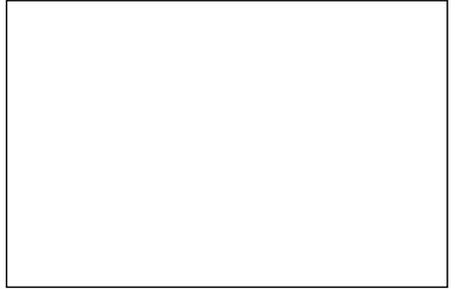
U

Au début de votre entretien, choisissez l'un ?
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature-artefact ciblée.
? Mettez un marqueur « charge » sur un artefact non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lingot de sombracier

{3}



Artefact

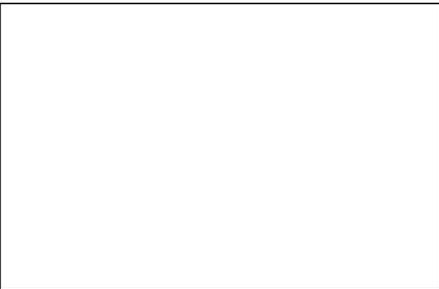
U

Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre d'énergie

{2}



Artefact

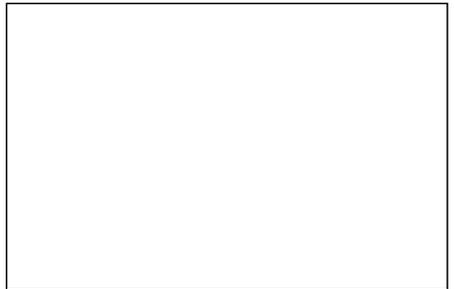
U

Au début de votre entretien, choisissez l'un ?
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature-artefact ciblée.
? Mettez un marqueur « charge » sur un artefact non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lingot de sombracier

{3}



Artefact

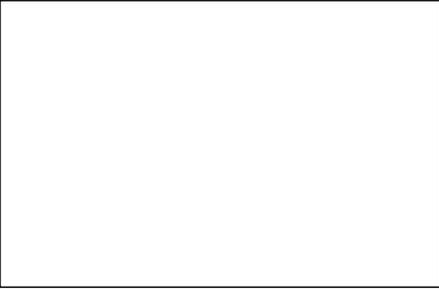
U

Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lingot de sombracrier

{3}



Artefact

U

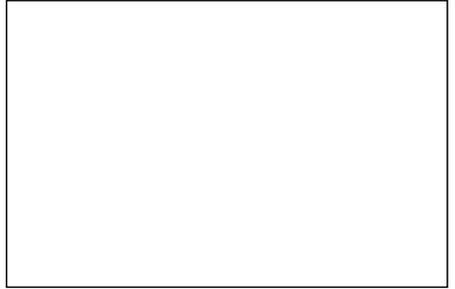
Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réacteur de sombracrier

{4}



Artefact

R

Indestructible

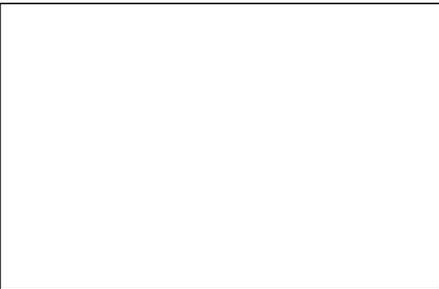
Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur le Réacteur de sombracrier.

Quand le Réacteur de sombracrier a au moins vingt marqueurs « charge » sur lui, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lingot de sombracrier

{3}



Artefact

U

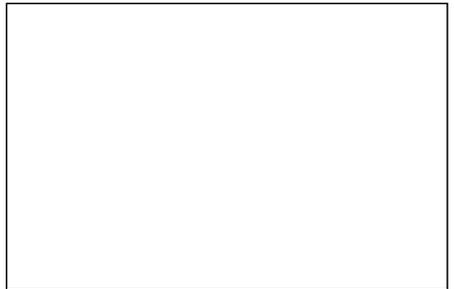
Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réacteur de sombracrier

{4}



Artefact

R

Indestructible

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur le Réacteur de sombracrier.

Quand le Réacteur de sombracrier a au moins vingt marqueurs « charge » sur lui, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réacteur de sombracrier

{4}



Artefact

R

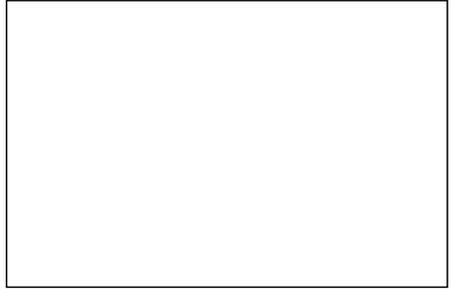
Indestructible

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur le Réacteur de sombracrier. Quand le Réacteur de sombracrier a au moins vingt marqueurs « charge » sur lui, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transrelique en mizzium

{3}



Artefact

R

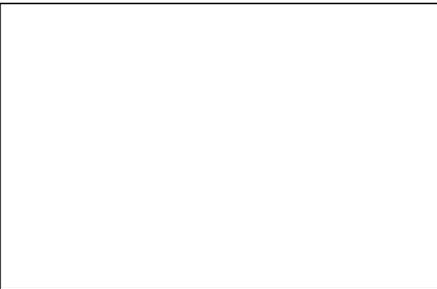
{3} : La Transrelique en mizzium devient une copie d'un artefact ciblé jusqu'à la fin du tour.

{1}{U}{R} : La Transrelique en mizzium devient une copie d'un artefact ciblé, excepté qu'il a cette capacité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réacteur de sombracrier

{4}



Artefact

R

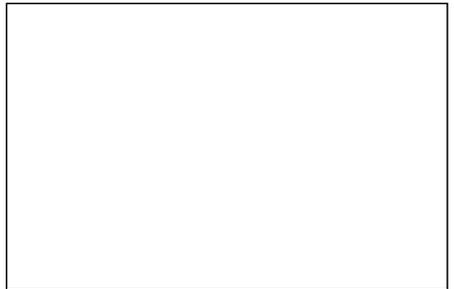
Indestructible

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur le Réacteur de sombracrier. Quand le Réacteur de sombracrier a au moins vingt marqueurs « charge » sur lui, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transrelique en mizzium

{3}



Artefact

R

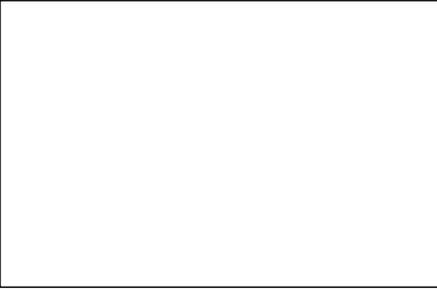
{3} : La Transrelique en mizzium devient une copie d'un artefact ciblé jusqu'à la fin du tour.

{1}{U}{R} : La Transrelique en mizzium devient une copie d'un artefact ciblé, excepté qu'il a cette capacité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transrelique en mizzium

{3}



Artefact

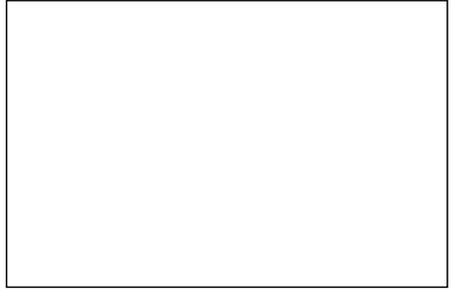
R

{3} : La Transrelique en mizzium devient une copie d'un artefact ciblé jusqu'à la fin du tour.
{1}{U}{R} : La Transrelique en mizzium devient une copie d'un artefact ciblé, excepté qu'il a cette capacité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explosion de sort

{X}{U}



Éphémère

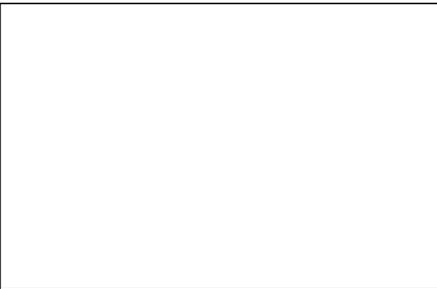
U

Rappel {3} (Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, mettez cette carte dans votre main au moment où il se résout.)
Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de X ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transrelique en mizzium

{3}



Artefact

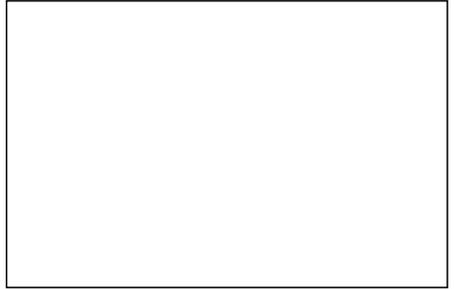
R

{3} : La Transrelique en mizzium devient une copie d'un artefact ciblé jusqu'à la fin du tour.
{1}{U}{R} : La Transrelique en mizzium devient une copie d'un artefact ciblé, excepté qu'il a cette capacité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explosion de sort

{X}{U}



Éphémère

U

Rappel {3} (Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, mettez cette carte dans votre main au moment où il se résout.)
Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de X ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explosion de sort

{X}{U}



Éphémère

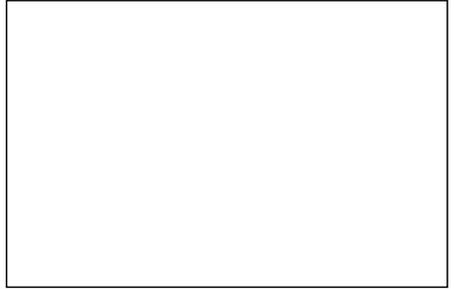
U

Rappel {3} (Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, mettez cette carte dans votre main au moment où il se résout.)
Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de X ciblé.

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

Explosion de sort

{X}{U}



Éphémère

U

Rappel {3} (Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, mettez cette carte dans votre main au moment où il se résout.)
Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de X ciblé.

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

Préceptrice éclairée

{W}



Éphémère

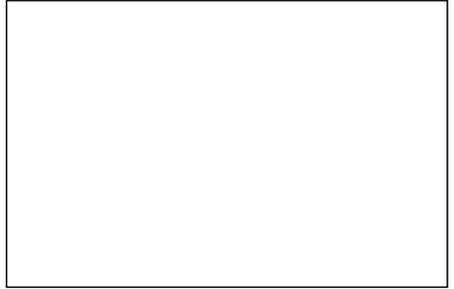
U

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

Saison de dédoublement

{4}{G}



Enchantement

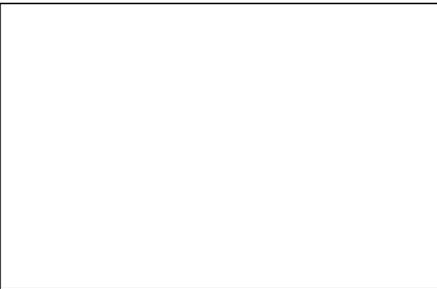
M

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place.
Si un effet devait mettre au moins un marqueur sur un permanent que vous contrôlez, il met deux fois ce nombre de marqueurs sur ce permanent à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée

{W}



Éphémère

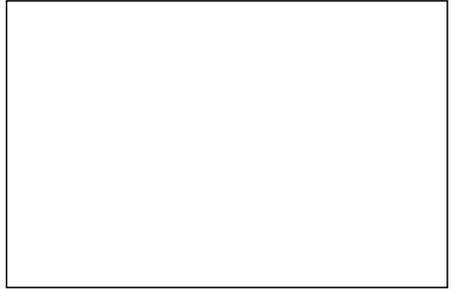
U

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

Saison de dédoublement

{4}{G}



Enchantement

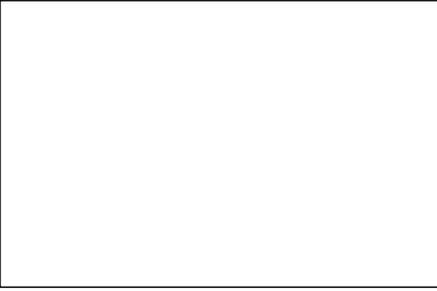
M

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place.
Si un effet devait mettre au moins un marqueur sur un permanent que vous contrôlez, il met deux fois ce nombre de marqueurs sur ce permanent à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ d'énergie

{1}{U}



Enchantement

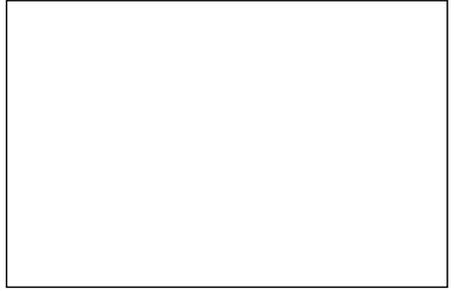
R

Prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées par des sources que vous ne contrôlez pas. Quand une carte est mise dans votre cimetière depuis n'importe où, sacrifiez le Champ d'énergie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ d'énergie

{1}{U}



Enchantement

R

Prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées par des sources que vous ne contrôlez pas. Quand une carte est mise dans votre cimetière depuis n'importe où, sacrifiez le Champ d'énergie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ d'énergie

{1}{U}



Enchantement

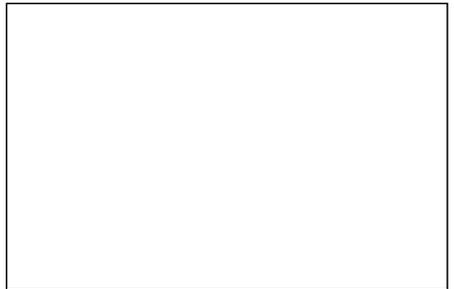
R

Prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées par des sources que vous ne contrôlez pas. Quand une carte est mise dans votre cimetière depuis n'importe où, sacrifiez le Champ d'énergie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ d'énergie

{1}{U}



Enchantement

R

Prévenez toutes les blessures qui devraient vous être infligées par des sources que vous ne contrôlez pas. Quand une carte est mise dans votre cimetière depuis n'importe où, sacrifiez le Champ d'énergie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Copie d'artefact

{1}{U}



Enchantement

R

Vous pouvez faire que la Copie d'artefact arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact sur le champ de bataille, excepté que c'est un enchantement en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Copie d'artefact

{1}{U}



Enchantement

R

Vous pouvez faire que la Copie d'artefact arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact sur le champ de bataille, excepté que c'est un enchantement en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Copie d'artefact

{1}{U}



Enchantement

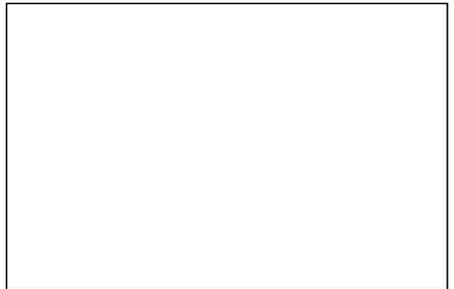
R

Vous pouvez faire que la Copie d'artefact arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact sur le champ de bataille, excepté que c'est un enchantement en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Copie d'artefact

{1}{U}



Enchantement

R

Vous pouvez faire que la Copie d'artefact arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact sur le champ de bataille, excepté que c'est un enchantement en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

