Ancienne tanière		Ancienne tanière
Terrain-artefact C		Terrain-artefact C
{T}: Ajoutez {W}.		{T}: Ajoutez {W}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Aggigaga Aggiàsa)	Course under abusabatements
Ancienne tanière		Caveau des chuchotements

С

Terrain-artefact

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

T): Ajoutez {B}. La Ferme isolée arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « sec » sur elle. T), retirez un marqueur « sec » de la Ferme isolée :			
La Ferme isolée arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « sec » sur elle. {T}, retirez un marqueur « sec » de la Ferme isolée : Ajoutez {W}{W}. S'il n'y a pas de marqueurs « sec » sur la Ferme isolée, sacrifiez-la.	Caveau des chuchotements		Ferme isolée
La Ferme isolée arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « sec » sur elle. {T}, retirez un marqueur « sec » de la Ferme isolée : Ajoutez {W}{W}. S'il n'y a pas de marqueurs « sec » sur la Ferme isolée, sacrifiez-la.			
La Ferme isolée arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « sec » sur elle. {T}, retirez un marqueur « sec » de la Ferme isolée : Ajoutez {W}{W}. S'il n'y a pas de marqueurs « sec » sur la Ferme isolée, sacrifiez-la.	Terrain-artefact C		Terrain C
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	{T}: Ajoutez {B}.		La Ferme isolée arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « sec » sur elle. {T}, retirez un marqueur « sec » de la Ferme isolée : Ajoutez {W}{W}. S'il n'y a pas de marqueurs « sec » sur la Ferme isolée, sacrifiez-la.
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements	
Terrain-artefact	С
{T}: Ajoutez {B}.	

•	
Ferme isolée	
Terrain	c
La Ferme isolée arrive sur le champ de bataille engagée	
avec deux marqueurs « sec » sur elle.	
{T}, retirez un marqueur « sec » de la Ferme isolée : Ajoutez {W}{W}. S'il n'y a pas de marqueurs	«
sec » sur la Ferme isolée, sacrifiez-la.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mine de gemmes	Mine de gemmes
Terrain La mine de gemmes arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « minage » sur elle. {T}, retirez un marqueur « minage » de la Mine de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. S'il n'y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de gemmes, sacrifiez-la.	Terrain La mine de gemmes arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « minage » sur elle. {T}, retirez un marqueur « minage » de la Mine de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. S'il n'y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de gemmes, sacrifiez-la.
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Mine de gemmes	Mine de gemmes
Torrain	Torrain
Terrain La mine de gemmes arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « minage » sur elle. {T}, retirez un marqueur « minage » de la Mine de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. S'il n'y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de gemmes, sacrifiez-la.	Terrain La mine de gemmes arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « minage » sur elle. {T}, retirez un marqueur « minage » de la Mine de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. S'il n'y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de gemmes, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récif saprazzois	Siège du Synode
Terrain C	Terrain-artefact C
Le Récif Saprazzois arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « sec » sur lui. {T}, retirez un marqueur « sec » du Récif Saprazzois : Ajoutez {U}{U}. S'il n'y a pas de marqueurs « sec » sur le Récif Saprazzois, sacrifiez-le.	(Le Siège du Synode n'est pas un sort.) {T}: Ajoutez {U}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Récif saprazzois	Siège du Synode

Terrain

C

Le Récif Saprazzois arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « sec » sur lui.

{T}, retirez un marqueur « sec » du Récif Saprazzois :
Ajoutez {U}{U}. S'il n'y a pas de marqueurs « sec » sur le Récif Saprazzois, sacrifiez-le.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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	Tourbière
Terrain-artefact C (Le Siège du Synode n'est pas un sort.) {T}: Ajoutez {U}.	Terrain C La Tourbière arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « sec » sur elle. {T}, retirez un marqueur « sec » de la Tourbière : Ajoutez {B}{B}. S'il n'y a pas de marqueurs « sec » sur la Tourbière, sacrifiez-la.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourbière	
Terrain C	
La Tourbière arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « sec » sur elle.	
{T}, retirez un marqueur « sec » de la Tourbière : Ajoutez	
{B}{B}. S'il n'y a pas de marqueurs « sec » sur la Tourbière, sacrifiez-la.	
1 1 5 4 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Enchevêtrement de câbles	{3}
Antoford	
Artefact	R
Évanescence 4	
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce ju engage un artefact dégagé, une créature dégagée o	
terrain dégagé qu'il contrôle pour chaque man	
« sursis » sur l'Enchevêtrement de câbles.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Enchevêtrement de câbles	{3}		Enchevêtrement de câbles	{3}
Artefact	R	'	Artefact	R
Évanescence 4 Au début de I'entretien de chaque joueur, ce joueu engage un artefact dégagé, une créature dégagée ou un terrain dégagé qu'il contrôle pour chaque marqueu « sursis » sur I'Enchevêtrement de câbles.		1	Évanescence 4 Au début de I'entretien de chaque joueur, ce joue engage un artefact dégagé, une créature dégagée ou ur terrain dégagé qu'il contrôle pour chaque marque « sursis » sur I'Enchevêtrement de câbles.	1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		'	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Enchevêtrement de câbles {3}	7
Artefact	
Évanescence 4	
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur engage un artefact dégagé, une créature dégagée ou un	
terrain dégagé qu'il contrôle pour chaque marqueur	
« sursis » sur l'Enchevêtrement de câbles.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
viagio une Gauternity e vvizatus of the Coast	

Mox d'opale	{0}
Artefact légendaire	M
Art des métaux ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez a moins trois artefacts.	ıu
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mox d'opale	{0}	Pentode prismatique	2}
Artefact légendaire	M		U
Art des métaux ? {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez a moins trois artefacts.		Solarisation Retirez un marqueur & amp;quot;charge & amp;quot; de ce artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	Ī
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Pentode prismatique	{2}	Pentode prismatique	[2]

Pentode prismatique	{2}
Artefact	U
Solarisation	
Retirez un marqueur & amp;quot;charge & amp;quot; de cartefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	et
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pentode prismatique	{2}
Artefact	U
Solarisation	
Retirez un marqueur & amp;quot;charge & amp;quot; de cartefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	et
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pentode prismatique	{2}	Source de sanie	{2}
Artefact	U	Artefact	U
Solarisation	do oot	Quand la Source de sanie arrive sur le champ de bataille ou qu'elle est mise dans un cimetière depuis le	Э
Retirez un marqueur & amp;quot;charge & amp;quot; artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre che		champ de bataille, piochez une carte.	
, ,		, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	
Maria II. Oallaria OMF and a fill of oard		Martin II. Outlie to OW and a fall of Own	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Source de sanie	{2}
Artefact	U
Quand la Source de sanie arrive sur le champ de bataille	Э
ou qu'elle est mise dans un cimetière depuis le	
champ de bataille, piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Source de sanie	{2}
Artefact	U
Quand la Source de sanie arrive sur le champ de bataille ou qu'elle est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.	3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Trône de Geth	{2}		Trône de Geth {2}	ř
Artefact	U		Artefact U	
(T), sacrifiez un artefact : Proliférez. (Chosissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur d chaque sorte déjà présente.)			{T}, sacrifiez un artefact : Proliférez. (Chosissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)	,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Trône de Geth	{2}
Artefact	U
{T}, sacrifiez un artefact : Proliférez. (Chosissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de	
joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur	de
chaque sorte déjà présente.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Trône de Geth	{2}
Artefact	U
{T}, sacrifiez un artefact : Proliférez. (Chosissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur chaque sorte déjà présente.)	· de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Jace, le sculpteur de l'esprit	{2}{U}{U}	Tezzeret le Chercheur	{3}{U}
Planeswalker légendaire : Jace	M	Planeswalker légendaire : Tezzeret	
{+2}: Regarde la carte du dessus de la biblic d'un joueur ciblé. Vous pouvez mettre dessous de la bibliothèque de ce joueur.	cette carte en	{+1}: Dégagez jusqu'à deux arte {-X}: Cherchez dans votre bibliothèque d'artefact avec une valeur de ma	e une carte ana inférieure ou
(+0): Piochez trois cartes, puis mettez deux main au dessus de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.	cartes de votre	égale à X, mettez-la sur le champ de b mélangez.	ataille, puis
{-1}: Renvoyez une créature ciblée dans la r propriétaire.	nain de son	{-5}: Les artefacts que vous contrôlez oréatures-artefacts avec une force et et de 5/5 jusqu' à la fin du tour.	
{-12} : Exilez toutes les cartes de la bibliothè Magic the Gathering © Wizards of the Coast joueur cible, puis ce joueur metange sa main	que d'un avec sa	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	4/
bibliothèque.			

Jace, le sculpteur de l'esprit	{2}{U}{U}
Planeswalker légendaire : Jace	M
{+2} : Regarde la carte du dessus de la bibliothèqu d'un joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette dessous de la bibliothèque de ce joueur.	
{+0}: Piochez trois cartes, puis mettez deux cartes main au dessus de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.	de votre
{-1} : Renvoyez une créature ciblée dans la main d propriétaire.	le son
{-12} : Exilez toutes les cartes de la bibliothèque de Manicipe Genterhering © Vizards of the Coast sa main avec	
bibliothèque.	

Planes	swalker légendaire : Tezzeret	M
. ,	Regardez les cinq cartes du dessus de votre nèque. Vous pouvez révéler une carte	
d	9;artefact parmi elles et la mettre dans votre	main.
Mettez	les autres au-dessous de votre bibliothèque	e, dans
n	9;importe quel ordre.	
{-1} : U	In artefact ciblé devient une créature-artefac	t de
force e	et d'endurance de base 5/5.	
. ,	In joueur ciblé perd X points de vie et vous g	agnez X
	de vie, X étant le double du nombre	3/
d Magic th	9;artefacts que vous contrôlez. ne Gathering © Wizards of the Coast	

Tezzeret, agent de Bolas

{3}{U}{U}

M

{2}{U}{B}

Éphémère U Éphémère	U
Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue	
de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort. de votre main à la place de payer le coût de man sort.	na de ce
Contrecarrez un sort ciblé. Contrecarrez un sort ciblé.	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Force de volonté	{3}{U}{U
Éphémère	l
Vous pouvez payer 1 point de vie et e de votre main à la place de payer le co	
Vous pouvez payer 1 point de vie et e	
Vous pouvez payer 1 point de vie et e de votre main à la place de payer le co sort.	
Vous pouvez payer 1 point de vie et e de votre main à la place de payer le co sort.	
Vous pouvez payer 1 point de vie et e de votre main à la place de payer le co sort.	

Progression régulière	{2}{U}
Éphémère	С
Proliférez. (Choisissez n'importe quel nom permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à autre marqueur de chaque sorte déjà présente.) Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Progression régulière {2}	{U}		Soif de connaiss	ance	{2}{U}
Éphémère			Éphémère		U
Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun autre marqueur de chaque sorte déjà présente.) Piochez une carte.	un		cartes à moins q	tes. Défaussez-vous ensuite de deux ue vous ne vous défaussiez e carte d'artefact.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering	ı [©] Wizards of the Coast	
mago and California of the Codat		,	agio ino Gaillelling	y o meason the obast	

Éphémère C Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.) Piochez une carte.	Progression régulière	{2}{U}
Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)		
Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)		
Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)		
Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)		
Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)		
permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)		-
Floring the care.	permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à cha autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)	
	Flocile2 dile carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Soif de connaissance	{2}{U}
Éphémère	U
Piochez trois cartes. Défaussez-vous ensuite de deu: cartes à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte d'artefact.	x
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Soif de connaissance	{2}{U}	Nexus de parallaxe	{2}{B}
Éphémère	U	Enchantement	R
•			K
Piochez trois cartes. Défaussez-vous ensuite de deux cartes à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte d'artefact.	C	Évanescence 5 Retirez un marqueur « sursis » du Nexus de paral adversaire ciblé exile une carte de sa main. N'activez que lorsque vous pourriez la rituel. Quand le Nexus de parallaxe quitte le champ de b chaque joueur renvoie dans sa main toutes les ca qu'il possède exilées avec le Nexus de parallaxe.	ncer un pataille, rtes
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Nexus de parallaxe	{2}{B}
Enchantement	R
Évanescence 5	
Retirez un marqueur « sursis » du Nexus de paral	laxe : Un
adversaire ciblé exile une carte de sa main. N'activez que lorsque vous pourriez la	ncor un
rituel.	iloci uli
Quand le Nexus de parallaxe quitte le champ de b	ataille,
chaque joueur renvoie dans sa main toutes les car	
qu'il possède exilées avec le Nexus de	9
parallaxe.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Enchantement

Evanescence 5
Retirez un marqueur « sursis » du Nexus de parallaxe : Un adversaire ciblé exile une carte de sa main.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Quand le Nexus de parallaxe quitte le champ de bataille, chaque joueur renvoie dans sa main toutes les cartes qu'il possède exilées avec le Nexus de parallaxe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus de parallaxe	{2}{B}		Marée de parallaxe	{2}{U}{U}
Enchantement	R		Enchantement	R
Évanescence 5 Retirez un marqueur « sursis » du Nexus de pa adversaire ciblé exile une carte de sa main. N'activez que lorsque vous pourriez rituel. Quand le Nexus de parallaxe quitte le champ de chaque joueur renvoie dans sa main toutes les qu'il possède exilées avec le Nexus parallaxe.	lancer un e bataille, cartes		Évanescence 5 Retirez un marqueur « sursis » de la Exilez un terrain ciblé. Quand la Marée de parallaxe quitte l chaque joueur renvoie sur le champ cartes qu'il possède exilé parallaxe.	e champ de bataille, de bataille toutes les
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coas	t

_		
<u> </u>	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 pl	ace
	Si un effet devait mettre au moins un marqueur sur u	n
	permanent que vous contrôlez, il met deux fois ce no de marqueurs sur ce permanent à la place.	mbre
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marée de parallaxe	{2}{U}{U}
Enchantement	R
Évanescence 5	
Retirez un marqueur « sursis » de la Marée de	e parallaxe :
Exilez un terrain ciblé. Quand la Marée de parallaxe quitte le champ of the champ	de bataille.
chaque joueur renvoie sur le champ de bataille	e toutes les
cartes qu'il possède exilées avec la parallaxe.	a Marée de
paramater	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marée de parallaxe	{2}{U}{U}	Marée inexorable	{3}{U}{U}
Enchantement Évanescence 5 Retirez un marqueur « sursis » de la Marée de Exilez un terrain ciblé. Quand la Marée de parallaxe quitte le champ de bataille cartes qu'il possède exilées avec la parallaxe.	R parallaxe: le bataille, toutes les	Enchantement À chaque fois que vous lancez un (Choisissez n'importe quel et/ou de joueurs avec des marque donnez-leur à chacun un autre mi déjà présente.)	R sort, proliférez. nombre de permanents eurs sur eux, puis
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Co	past

_		
,	Marée inexorable {	3}{U}{U}
	Enchantement	R
	À chaque fois que vous lancez un sort, proliférez.	
	(Choisissez n'importe quel nombre de perma et/ou de joueurs avec des marqueurs sur eux, puis	inenis
	donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque	e sorte
	déjà présente.)	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marée inexorable	{3}{U}{U}
Enchantement	R
À chaque fois que vous lancez un (Choisissez n'importe quel r et/ou de joueurs avec des marquei donnez-leur à chacun un autre ma	nombre de permanents urs sur eux, puis
déjà présente.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Co.	ast

Vague de parallaxe	{2}{W}{W}	Vague de parallaxe	{2}{W}{W}
Enchantement	R	Enchantement	R
Évanescence 5 Retirez un marqueur « sursis » de la V. Exilez une créature ciblée. Quand la Vague de parallaxe quitte le chaque joueur renvoie sur le champ de cartes qu'il possède exilées avec parallaxe.	ague de parallaxe : champ de bataille, e bataille toutes les	Évanescence 5 Retirez un marqueur « sursis » de la Vague de partiez une créature ciblée. Quand la Vague de parallaxe quitte le champ de la chaque joueur renvoie sur le champ de bataille to cartes qu'il possède exilées avec la Vague parallaxe.	arallaxe : bataille, utes les
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vague de parallaxe	{2}{W}{W}
Enchantement	R
Évanescence 5	
Retirez un marqueur « sursis » de Exilez une créature ciblée.	la Vague de parallaxe :
Quand la Vague de parallaxe quitte	e le champ de hataille
chaque joueur renvoie sur le cham	
cartes qu'il possède exilées	avec la Vague de
parallaxe.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast

Vague de parallaxe	{2}{W}{W}
Enchantement	R
Évanescence 5	
Retirez un marqueur « sursis » de la Vague	de parallaxe :
Exilez une créature ciblée. Quand la Vague de parallaxe quitte le champ	de hataille
chaque joueur renvoie sur le champ de batail	
cartes qu'il possède exilées avec la Va	ague de
parallaxe.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Contrainte	{B}		Inquisition de Kozilek	{B}
Rituel	С		Rituel	U
Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez u carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse d cette carte.			Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une c non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale 3. Ce joueur se défausse de cette carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Contrainte	{B}		Inquisition de Kozilek	{B}

_		
	Contrainte	{B}
	Rituel	С
	Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez u carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse d cette carte.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Inquisition de Kozilek	{B}
Rituel	U
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une ca	
non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale 3. Ce joueur se défausse de cette carte.	а
Maria da Cala	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Inquisition de Kozilek	{B}			Crypte de Tormod	{0}
Rituel	U		l	Artefact	U
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une onn-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égal	carte			{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.	
Ce joueur se défausse de cette carte.					
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	_	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Crypte de Tormod	{0}
Artefact	U
{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.	

Crypte de Tormod	{0}
Artefact	U
{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Crypte de Tormod	{0}		Fuite de mana	{1}{U}
Artefact	U		Éphémère	С
{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.			Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur	ne
d;,uit joueut cible.			paie {3}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fuite de mana	{1}{U}
,	
Éphémère	С
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur paie {3}.	r ne
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	