Dévoreur des jours {4}

Créature-artefact : léviathan R

Vol, piétinement
Quand le Dévoreur des jours arrive sur le champ de bataille, vous sautez vos deux prochains tours.

9/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévoreur des jours {4}

Créature-artefact : léviathan R

Vol, piétinement
Quand le Dévoreur des jours arrive sur le champ de bataille, vous sautez vos deux prochains tours.

9/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévoreur des jours {4}

Créature-artefact : léviathan R

Vol, piétinement
Quand le Dévoreur des jours arrive sur le champ de bataille, vous sautez vos deux prochains tours.

9/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévoreur des jours {4}

Créature-artefact : léviathan R

Vol, piétinement
Quand le Dévoreur des jours arrive sur le champ de bataille, vous sautez vos deux prochains tours.

9/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lisseur {5}

Créature-artefact : djaggernaut R

Quand le Lisseur arrive sur le champ de bataille, exilez toutes les cartes de votre bibliothèque.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lisseur {5}

Créature-artefact : djaggernaut R

Quand le Lisseur arrive sur le champ de bataille, exilez toutes les cartes de votre bibliothèque.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lisseur {5}

Créature-artefact : djaggernaut R

Quand le Lisseur arrive sur le champ de bataille, exilez toutes les cartes de votre bibliothèque.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lisseur {5}

Créature-artefact : djaggernaut R

Quand le Lisseur arrive sur le champ de bataille, exilez toutes les cartes de votre bibliothèque.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poids-lourds boldwyriens {2}{R}{R}

Créature : géant et guerrier R

Piétinement
Quand les Poids-lourds boldwyriens arrivent sur le champ de bataille, chaque adversaire peut chercher une carte de créature dans sa bibliothèque et la mettre sur le champ de bataille. Ensuite, chaque joueur qui a cherché dans sa bibliothèque de cette manière mélange.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poids-lourds boldwyriens {2}{R}{R}

Créature : géant et guerrier R

Piétinement
Quand les Poids-lourds boldwyriens arrivent sur le champ de bataille, chaque adversaire peut chercher une carte de créature dans sa bibliothèque et la mettre sur le champ de bataille. Ensuite, chaque joueur qui a cherché dans sa bibliothèque de cette manière mélange.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poids-lourds boldwyriens {2}{R}{R}

Créature : géant et guerrier R

Piétinement
Quand les Poids-lourds boldwyriens arrivent sur le champ de bataille, chaque adversaire peut chercher une carte de créature dans sa bibliothèque et la mettre sur le champ de bataille. Ensuite, chaque joueur qui a cherché dans sa bibliothèque de cette manière mélange.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poids-lourds boldwyriens {2}{R}{R}

Créature : géant et guerrier R

Piétinement
Quand les Poids-lourds boldwyriens arrivent sur le champ de bataille, chaque adversaire peut chercher une carte de créature dans sa bibliothèque et la mettre sur le champ de bataille. Ensuite, chaque joueur qui a cherché dans sa bibliothèque de cette manière mélange.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briffaud céleste {3}{U}{U}

Créature : léviathan R

Vol
Quand le Briffaud céleste arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé acquiert le contrôle de tous les autres permanents que vous contrôlez.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briffaud céleste {3}{U}{U}

Créature : léviathan R

Vol
Quand le Briffaud céleste arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé acquiert le contrôle de tous les autres permanents que vous contrôlez.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briffaud céleste {3}{U}{U}

Créature : léviathan R

Vol
Quand le Briffaud céleste arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé acquiert le contrôle de tous les autres permanents que vous contrôlez.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briffaud céleste {3}{U}{U}

Créature : léviathan R

Vol
Quand le Briffaud céleste arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé acquiert le contrôle de tous les autres permanents que vous contrôlez.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme {1}{R}

Rituel U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme {1}{R}

Rituel U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme {1}{R}

Rituel U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme {1}{R}

Rituel U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conseil des soratami {2}{U}

Rituel **C**

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conseil des soratami {2}{U}

Rituel **C**

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conseil des soratami {2}{U}

Rituel **C**

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conseil des soratami {2}{U}

Rituel **C**

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fabrication {2}{U}

Rituel R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fabrication {2}{U}

Rituel R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fabrication {2}{U}

Rituel R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fabrication {2}{U}

Rituel R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination {U}

Rituel **C**

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination {U}

Rituel **C**

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination {U}

Rituel **C**

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination {U}

Rituel **C**

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enclume d'apparence {3}

Artefact **R**

Empreinte ? Quand l'Enclume d'apparence arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-terrain de votre main.
Les sorts que vous lancez qui partagent un type de carte avec la carte exilée coûtent {2} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enclume d'apparence {3}

Artefact **R**

Empreinte ? Quand l'Enclume d'apparence arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-terrain de votre main.
Les sorts que vous lancez qui partagent un type de carte avec la carte exilée coûtent {2} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de torpeur {2}

Artefact M

Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ne provoquent pas le déclenchement des capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de torpeur {2}

Artefact M

Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ne provoquent pas le déclenchement des capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de torpeur {2}

Artefact M

Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ne provoquent pas le déclenchement des capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de torpeur {2}

Artefact M

Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille ne provoquent pas le déclenchement des capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman d'indulgence {2}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Le Talisman d'indulgence vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de dominance {2}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}. Le Talisman de dominance vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman d'indulgence {2}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Le Talisman d'indulgence vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de dominance {2}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}. Le Talisman de dominance vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

Éphémère R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

Éphémère R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

Éphémère R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

Éphémère R

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast