

Créature légendaire : phyrexian et praetor

Traversée des marais
Au début de votre entretien, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière.
Au début de l'entretien de chaque adversaire, ce joueur sacrifie une créature.

[6/6]

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortimage vampire	{B}{B}	Sortimage vampire	$\{B\}\{B\}$
Créature : vampire et shamane	U	Créature : vampire et shamane	U
Initiative	0	Initiative	Ü
Sacrifiez la Sortimage vampire : Retirez tous les r	marqueurs	Sacrifiez la Sortimage vampire : Retirez tous les ma	raueurs
d'un permanent ciblé.		d'un permanent ciblé.	
		_	
	2/1		2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

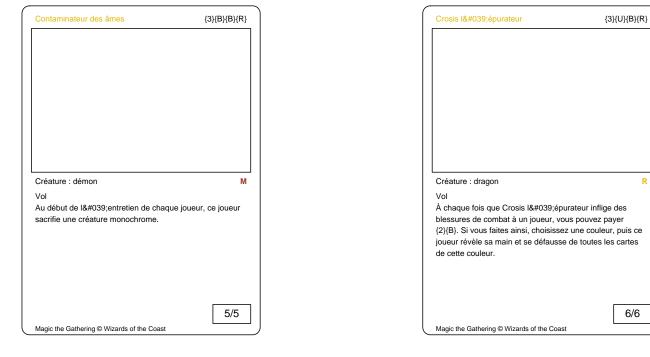
_		
	Sortimage vampire	{B}{B}
	Créature : vampire et shamane	U
	Initiative	
	Sacrifiez la Sortimage vampire : Retirez tous les mai d'un permanent ciblé.	rqueurs
		2/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sortimage vampire	{B}{B}
Créature : vampire et shamane	U
Initiative Sacrifiez la Sortimage vampire : Retirez tous les	marqueurs
d'un permanent ciblé.	
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Emrakul, Déchirure des Éons {	[15]			Contaminateur des âmes {3}	{B}{B}{R}
Créature légendaire : eldrazi	M		ļ '	Créature : démon	М
Ce sort ne peut pas être contrecarré. Quand vous lancez ce sort, jouez un tour supplémentaire après celui-ci. Vol, protection contre les sorts qui ont au moins une couleur, annihilateur 6 Quand Emrakul, Déchirure des Éons est mis dans un cimetière depuis n'importe où, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.	€			Vol Au début de l'entretien de chaque joueur, ce sacrifie une créature monochrome.	joueur
15/1	15				5/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

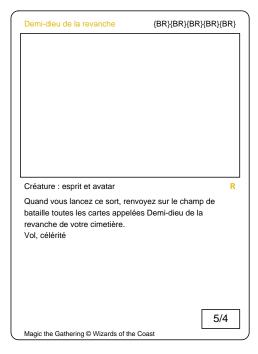
Emrakul, Déchirure des Éons	{15}
Créature légendaire : eldrazi	М
Ce sort ne peut pas être contrecarré. Quand vous lancez ce sort, jouez un tour suppléme après celui-ci. Vol, protection contre les sorts qui ont au moins une couleur, annihilateur 6 Quand Emrakul, Déchirure des Éons est mis dans u cimetière depuis n'importe où, son propriétair mélange son cimetière dans sa bibliothèque.	ntaire
Magic the Cathering © Wizards of the Coast	15/15

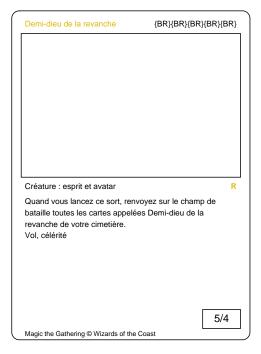
Contaminateur des âmes	{3}{B}{B}{R}
Créature : démon	M
Vol	
Au début de l'entretien de chaq sacrifie une créature monochrome.	jue joueur, ce joueur
	5/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



_		
	Crosis I'épurateur	{3}{U}{B}{R}
	Créature : dragon	R
	Vol	dia da
	À chaque fois que Crosis I' épurateur ir blessures de combat à un joueur, vous pouve	-
	{2}{B}. Si vous faites ainsi, choisissez une co joueur révèle sa main et se défausse de toute	uleur, puis ce
	de cette couleur.	
		6/6
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Demi-dieu de la revanche	{BR}{BR}{BR}{BR}{BR}
Créature : esprit et avatar	R
Quand vous lancez ce sort, ren	
bataille toutes les cartes appelé revanche de votre cimetière.	es Demi-dieu de la
Vol, célérité	
	5/4
	3/4





Demi-dieu de la revanche

(BR}{BR}{BR}{BR}{BR}{BR}

Créature : esprit et avatar

Quand vous lancez ce sort, renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes appelées Demi-dieu de la revanche de votre cimetière.

Vol, célérité

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divinité de respect

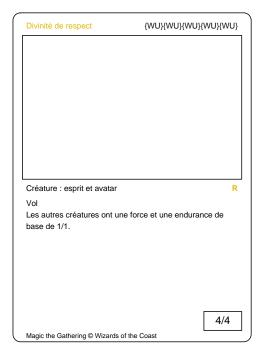
(WU){WU}{WU}{WU}

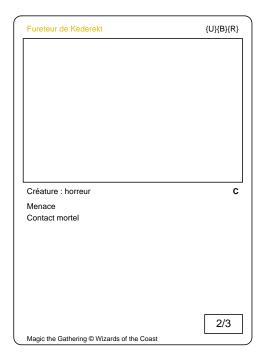
Créature : esprit et avatar

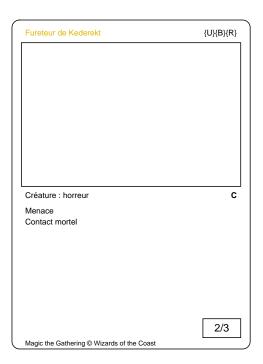
Vol

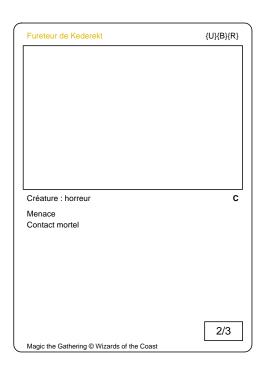
Les autres créatures ont une force et une endurance de base de 1/1.

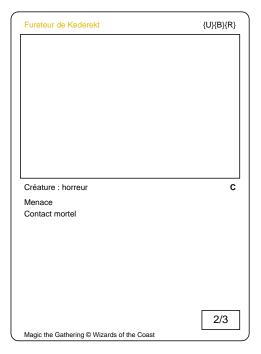
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

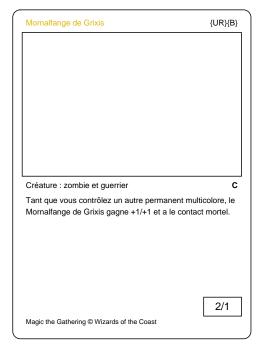


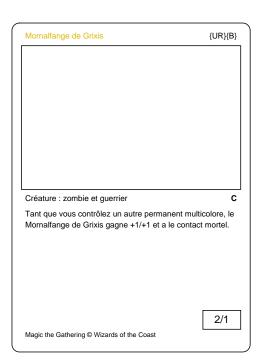










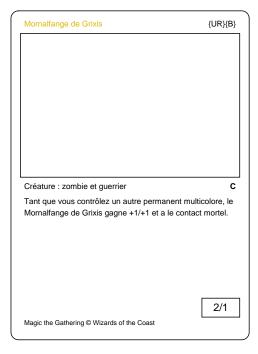


Mornalfange de Grixis

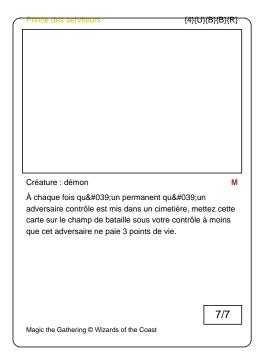
Créature : zombie et guerrier

C Tant que vous contrôlez un autre permanent multicolore, le Mornalfange de Grixis gagne +1/+1 et a le contact mortel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Prince des serviteurs	{4}{U}{B}{B}{R}
Créature : démon	М
À chaque fois qu'un permanent qu&#	t039;un
adversaire contrôle est mis dans un cimetiè	•
carte sur le champ de bataille sous votre co que cet adversaire ne paie 3 points de vie.	introle a moins
	7/7



Rakdos, seigneur des émeutes	{B}{B}{R}{R}
Créature légendaire : démon	M
Vous ne pouvez pas lancer ce sort à me adversaire ait perdu des points de vie c	
Vol, piétinement	e tour-oi.
Les sorts de créature que vous lancez d	coûtent {1} de moins
à lancer pour chaque 1 point de vie que	vos adversaires
ont perdu ce tour-ci.	
	6/6

Rakdos, seigneur des émeutes {B}{B}{R}{	{R}		Sedris, le Roi traître	{3}{U}{B}{R}
Créature légendaire : démon	M		Créature légendaire : zombie et guerrier	M
Vous ne pouvez pas lancer ce sort à moins qu'un adversaire ait perdu des points de vie ce tour-ci. Vol, piétinement Les sorts de créature que vous lancez coûtent {1} de moi à lancer pour chaque 1 point de vie que vos adversaires ont perdu ce tour-ci.	ins		Chaque carte de créature de votre cimetièn I'exhumation {2}{B}. ({2}{B}: Renvoy champ de bataille. La créature acquiert la cau début de la prochaine étape de fin ou si quitter le champ de bataille. N'exhur vous pourriez lancer un rituel.)	vez la carte sur le célérité. Exilez-la elle devait
6/6	3			5/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	一,	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

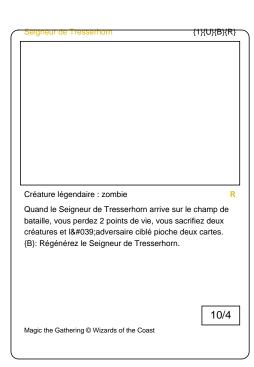
Rakdos, seigneur des émeutes {E	3}{B}{R}{R}
Créature légendaire : démon	M
Vous ne pouvez pas lancer ce sort à moins qu&#	039;un
adversaire ait perdu des points de vie ce tour-ci. Vol, piétinement	
Les sorts de créature que vous lancez coûtent {1 à lancer pour chaque 1 point de vie que vos adve	•
ont perdu ce tour-ci.	
	6/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sedris, le Roi traître	{3}{U}{B}{R}
Créatura légandaira : zambia et querrier	М
Créature légendaire : zombie et guerrier Chaque carte de créature de votre cimetière	
I'exhumation {2}{B}. ({2}{B} : Renvoy	ez la carte sur le
champ de bataille. La créature acquiert la c au début de la prochaine étape de fin ou si	
quitter le champ de bataille. N'exhum	
vous pourriez lancer un rituel.)	
	5/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

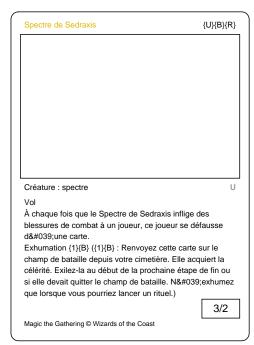
Seigneur de Tresserhorn	{1}{U}{B}{R}
Créature légendaire : zembie	
Créature légendaire : zombie	R
Quand le Seigneur de Tresserhorn arriv	ve sur le champ de
· ·	ve sur le champ de ous sacrifiez deux
Quand le Seigneur de Tresserhorn arriv bataille, vous perdez 2 points de vie, vo	ve sur le champ de ous sacrifiez deux oche deux cartes.
Quand le Seigneur de Tresserhorn arriv bataille, vous perdez 2 points de vie, vo créatures et l'adversaire ciblé pio	ve sur le champ de ous sacrifiez deux oche deux cartes.
Quand le Seigneur de Tresserhorn arriv bataille, vous perdez 2 points de vie, vo créatures et l'adversaire ciblé pio	ve sur le champ de ous sacrifiez deux oche deux cartes.
Quand le Seigneur de Tresserhorn arriv bataille, vous perdez 2 points de vie, vo créatures et l'adversaire ciblé pio	ve sur le champ de ous sacrifiez deux oche deux cartes.
Quand le Seigneur de Tresserhorn arriv bataille, vous perdez 2 points de vie, vo créatures et l'adversaire ciblé pio	ve sur le champ de ous sacrifiez deux oche deux cartes. horn.
Quand le Seigneur de Tresserhorn arriv bataille, vous perdez 2 points de vie, vo créatures et l'adversaire ciblé pio	ve sur le champ de ous sacrifiez deux oche deux cartes.

Spectre de Sedraxis	{U}{B}{R}
Créature : spectre	U
Vol	
A chaque fois que le Spectre de Sedraxis inflige c blessures de combat à un joueur, ce joueur se dé d'une carte.	
Exhumation {1}{B} ({1}{B} : Renvoyez cette carte champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acc	
célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape	de fin ou
si elle devait quitter le champ de bataille. N' que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)	exhumez;
	3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



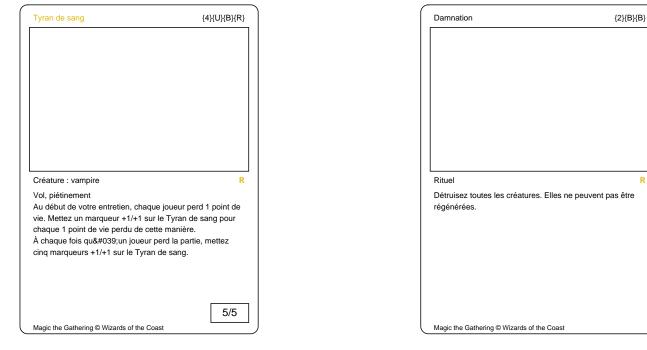
Spectre de Sedraxis	{U}{B}{R}
Créature : spectre	U
Vol	
A chaque fois que le Spectre de Sedraxis infliguent blessures de combat à un joueur, ce joueur se	
d':une carte.	deladose
Exhumation {1}{B} ({1}{B} : Renvoyez cette cart	te sur le
champ de bataille depuis votre cimetière. Elle a	cquiert la
célérité. Exilez-la au début de la prochaine étap	
si elle devait quitter le champ de bataille. N� que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)	39;exhumez
que lorsque vous pourriez laricer uff filuel.)	2/2
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Tetsuo Umezawa	$\{U\}\{B\}\{R\}$
Créature légendaire : humain et archer	R
Tetsuo Umezawa ne peut pas être la cible de s d'aura.	orts
{U}{B}{B}{R}, {T}: Détruisez une créature engage bloqueuse ciblée.	gée ou
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Spectre de Sedraxis	{U}{B}{R}
Créature : spectre	U
Vol	
À chaque fois que le Spectre de Sedra	axis inflige des
blessures de combat à un joueur, ce jo	oueur se défausse
d'une carte.	
Exhumation {1}{B} ({1}{B} : Renvoyez	
champ de bataille depuis votre cimetiè	
célérité. Exilez-la au début de la proch	•
si elle devait quitter le champ de batail	•
que lorsque vous pourriez lancer un rit	· ·
	3/2

Tetsuo Umezawa {	U}{B}{R}
Créature légendaire : humain et archer	R
Tetsuo Umezawa ne peut pas être la cible de sorts	
d'aura. {U}{B}{B}{R}, {T} : Détruisez une créature engagée	OU
bloqueuse ciblée.	
_	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Tyran de sang	{4}{U}{B}{R}
Créature : vampire	R
Vol, piétinement Au début de votre entretien, chaque joueur pe vie. Mettez un marqueur +1/+1 sur le Tyran de chaque 1 point de vie perdu de cette manière. À chaque fois qu'un joueur perd la parti cinq marqueurs +1/+1 sur le Tyran de sang.	sang pour
	5/5
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Damnation	{2}{B}{B}
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures. Elles régénérées.	ne peuvent pas être

Rite de duplication	{2}{U}{U}	Esclave de Bolas	{3}{UR}{B}
Rituel	M	Rituel	U
Kick {5} (Vous pouvez payer {5} supplémentaires a moment où vous lancez ce sort.) Créez un jeton qui est une copie d'une		Acquérez le contrôle d'une créature ciblé cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu� du tour. Sacrifiez-la au début de la prochaine ét	039;à la fin
ciblée. Si ce sort a été kické, créez cinq de ces jet place.		du tour. Sacrinez-la au debut de la prochaine et	ape de IIII.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rite de duplication	{2}{U}{U
Rituel	N
Kick {5} (Vous pouvez payer {5} supplém moment où vous lancez ce sort.)	entaires au
Créez un jeton qui est une copie d& ciblée. Si ce sort a été kické, créez cinq c	
place.	de ces jetoris a la

Esclave de Bolas	{3}{UR}{B}
Rituel	U
Acquérez le contrôle d'une de cette créature. Elle acquiert la célé	rité jusqu'à la fin
du tour. Sacrifiez-la au début de la	prochaine etape de fin.
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast

Esclave de Bolas	{3}{UR}{B}	Ultimatum cruel	$\{U\}\{U\}\{B\}\{B\}\{B\}\{R\}\{R\}$
Rituel	U	Rituel	R
Acquérez le contrôle d'une créature ciblécette créature. Elle acquiert la célérité jusqu� du tour. Sacrifiez-la au début de la prochaine été	39;à la fin	Un adversaire ciblé sacrifie une c trois cartes et perd ensuite 5 poin dans votre main une carte de cré- piochez trois cartes et gagnez en	ts de vie. Vous renvoyez ature de votre cimetière,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the C	oast

_	Ultimatum cruel {U\\U\\B\\B\\R\\R\\R\}
/ 	Olimatum Cruel (OMOMOMOMOMOMOMOM
	Rituel R
	Un adversaire ciblé sacrifie une créature, se défausse de
	trois cartes et perd ensuite 5 points de vie. Vous renvoyez
	dans votre main une carte de créature de votre cimetière,
	piochez trois cartes et gagnez ensuite 5 points de vie.
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

- Îte	
	,
Terrain de base : île	С
{U}	









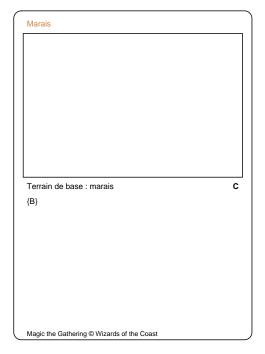


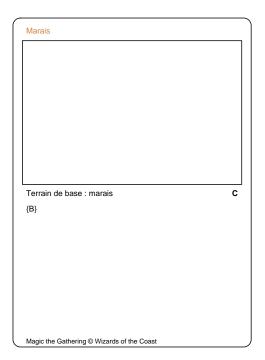


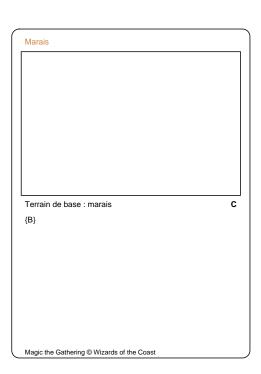




Terrain de base : île	С
{U}	







Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
(B) Magic the Gathering © Wizards of the Coast		{B} Magic the Gathering © Wizards of the Coast
mayo ure caurering e wizarus ur ine coast	,	magic the Gathering & Wizalus of the Coast

_		_
,	Marais	
	Terrain de base : marais	
	{B}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
(B) Magic the Gathering © Wizards of the Coast		{B} Magic the Gathering © Wizards of the Coast
mayo ure caurering e wizarus ur ine coast	,	magic the Gathering & Wizalus of the Coast

_		_
,	Marais	
	Terrain de base : marais	
	{B}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot;align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center&ittimg width="65" align="center&
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;ti;center>&titing width="65" align="center"src="graph/manas/bigR.jpg&	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tlt;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;quot;src=& amp;amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot;align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center&ittimg width="65" align="center&
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;ti;center>&titing width="65" align="center"src="graph/manas/bigR.jpg&	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tlt;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;quot;src=& amp;amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	Profondeurs obscures
Terrain de base : montagne C	Terrain neigeux légendaire M
&tcenter> 	Les Profondeurs obscures arrivent sur le champ de bataille avec dix marqueurs « glace » sur elles. {3} : Retirez un marqueur « glace » des Profondeurs obscures. Quand les Profondeurs obscures n'ont plus de marqueur « glace » sur elles, sacrifiez-les. Si vous faites ainsi, créez Marit Lage, un jeton de créature légendaire 20/20 noire Avatar avec le vol et l'indestructible. Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	mago no camoning o medialo oi ano codali

Profondeurs obscures	
Terrain neigeux légendaire	M
Les Profondeurs obscures arrivent sur le champ de bar avec dix marqueurs « glace » sur elles. {3}: Retirez un marqueur « glace » des Profondeurs obscures. Quand les Profondeurs obscures n'ont plus de marqueur « glace » sur elles, sacrifiez-les. Si vous failt ainsi, créez Marit Lage, un jeton de créature légendaire 20/20 noire Avatar avec le vol et l'indestructible.	es e
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Elbrus, la Lame d'emprisonnement	{7}
Artefact légendaire : équipement	M
La créature équipée gagne +1/+0. Quand la créature équipée inflige des blessures à un joueur, détachez Elbrus, la Lame d'emprisonnement, puis transformez-la. Équipement {1}	de combat
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Elbrus, la Lame d'emprisonnement	{7}
Artefact légendaire : équipement	M
La créature équipée gagne +1/+0.	
Quand la créature équipée inflige des blessures de co	ombat
à un joueur, détachez Elbrus, la Lame	
d'emprisonnement, puis transformez-la.	
Équipement {1}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Nicol Bolas, planeswalker	{4}{U}{B}{B}{R}
Planeswalker légendaire : Bolas	М
{+3} : Détruisez un permanent non-créate	ure ciblé.
{-2} : Acquérez le contrôle d'une c	réature ciblée.
{-9} : Nicol Bolas, planeswalker inflige 7 l	
cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ce planeswalker se défausse de sept car	
ensuite sept permanents.	
	5/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/

Elbrus, la Lame d'emprisonnement	{7}
Artefact légendaire : équipement	M
La créature équipée gagne +1/+0.	
Quand la créature équipée inflige des blessures de com à un joueur, détachez Elbrus, la Lame	oat
d'emprisonnement, puis transformez-la. Équipement {1}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Nicol Bolas, planeswalker	
	(5)(-)(-)(-)(-)(-)(-)(-)(-)(-)(-)(-)(-)(-)
Planeswalker légendaire : Bolas	M
(+3): Détruisez un permanent non-créature	e cible.
{-2} : Acquérez le contrôle d'une cré	ature ciblée.
{-9}: Nicol Bolas, planeswalker inflige 7 ble cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou ce planeswalker se défausse de sept carte ensuite sept permanents.	u le contrôleur de
	5/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Obscurité	{B}		(Obscurité	{B}
			L		
Éphémère	С			Éphémère	С
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient infligées ce tour-ci.	être			Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient infligées ce tour-ci.	être
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	\bigcup	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Obscurité	{B}
Éphémère	С
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient infligées ce tour-ci.	être
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Obscurité	{B}
Éphémère	С
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraien infligées ce tour-ci.	t être
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Drain de mana {U	}{U}		Nécropuissance {B}{B}{B	i }
Éphémère	M		Enchantement	R
Contrecarrez un sort ciblé. Au début de votre prochaine phase principale, ajoutez une quantité de {C} égal à la valeur de mana de ce sort.			Sautez votre étape de pioche. À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte, exilez cette carte depuis votre cimetière. Payez 1 point de vie : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque face cachée. Mettez cette carte dans votre main au début de votre prochaine étape de fin.	1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Drain de mana	{U}{U}
Éphémère	М
Contrecarrez un sort ciblé. Au début de votre procha phase principale, ajoutez une quantité de {C} égal à valeur de mana de ce sort.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Nether Void	{3}{B}
Enchantement du monde	R
A chaque fois qu'un joueur lance un sort, contrecarrez-le à moins que ce joueur ne paye {3}.	
, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Nether Void	{3}{B}		~Invoquer le préjudice	{U}{U}{U}{U}
Enchantement du monde	R		Enchantement	R
A chaque fois qu'un joueur lance un sort,	K		À chaque fois qu'un adversaire lance u	
contrecarrez-le à moins que ce joueur ne paye {3}.			créature qui ne partage pas une couleur avec	
			que vous contrôlez, contrecarrez ce sort à mo joueur ne paie {X}, X étant son coût converti o	
			joueur ne pale (X), X etant son cout convert	ac mana.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

~Invoquer le préjudice	{U}{U}{U}{U}
Enchantement	R
À chaque fois qu'un adversai créature qui ne partage pas une coi que vous contrôlez, contrecarrez ce joueur ne paie (X), X étant son coût	ire lance un sort de uleur avec une créature e sort à moins que ce
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	st

Augure élémental	{U}{B}{R}
Enchantement {3}: Regardez les trois cartes du dessus de la b du joueur ciblé, puis remettez-les dans n' quel ordre.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Augure élémental	{U}{B}{R}		Augure élémental	{U}{B}{R}
Enchantement	R		Enchantement	R
{3}: Regardez les trois cartes du dessus de la bib du joueur ciblé, puis remettez-les dans n'im quel ordre.				trois cartes du dessus de la bibliothèque is remettez-les dans n'importe
Martin Carlo			Martin II. Call article	200
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering	© Wizards of the Coast

Augure élémental	{U}{B}{R
Enchantement	F
{3}: Regardez les trois cartes du du joueur ciblé, puis remettez-les quel ordre.	
Magic the Gathering © Wizards of the Co	past

Maîtrise ancestrale	{3}{U}{B	}{R}
Enchantement : aura		U
Enchanter : créature		
La créature enchantée gagne +3/+3 et a le vol À chaque fois que la créature enchantée inflige		
blessures à un joueur, ce joueur se défausse cartes.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Maîtrise ancestrale	(3){U){B}{R}	Tyrannie phyre	exiane {U}{B}{R}
Enchantement : aura	U	Enchantement	R
Enchanter : créature La créature enchantée gagne +3/+3 et a le vol. À chaque fois que la créature enchantée inflige de blessures à un joueur, ce joueur se défausse de cartes.		joueur perd 2 p	qu'un joueur pioche une carte, ce points de vie à moins qu'il ne paye {2}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gatherii	ing © Wizards of the Coast

Maîtrise ancestrale	{3}{U}{B}{R}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	
a créature enchantée gagne +3/+3 et a chaque fois que la créature enchantée	
olessures à un joueur, ce joueur se défa	•
cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tyrannie phyrexiane	(U){B){R}
Enchantement	R
À chaque fois qu'un joueur pioche une carte joueur perd 2 points de vie à moins qu'il ne p	, ce
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Tyrannie phyrexiane	$\{U\}\{B\}\{R\}$
Enchantement	R
À chaque fois qu'un joueur pioche une c	arte, ce
joueur perd 2 points de vie à moins qu'il	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_	Turannia alturaviana (LN/R)/R)
	Tyrannie phyrexiane {U}{B}{R}
	Enchantement R
	À chaque fois qu'un joueur pioche une carte, ce
	joueur perd 2 points de vie à moins qu'il ne paye {2}.
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	magio no odnomig o medico o no oddot