

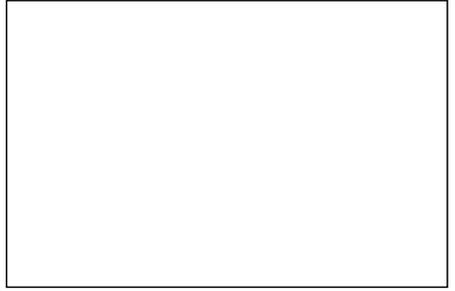
Citadelle de sombracrier



Terrain-artefact U  
Indestructible  
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

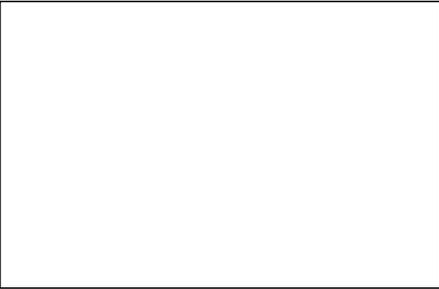
Citadelle de sombracrier



Terrain-artefact U  
Indestructible  
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

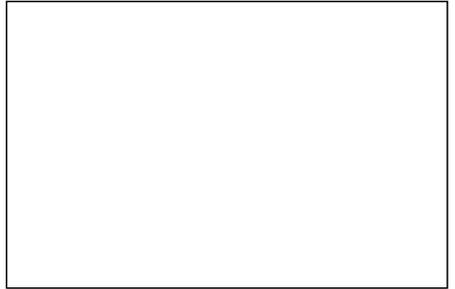
Citadelle de sombracrier



Terrain-artefact U  
Indestructible  
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

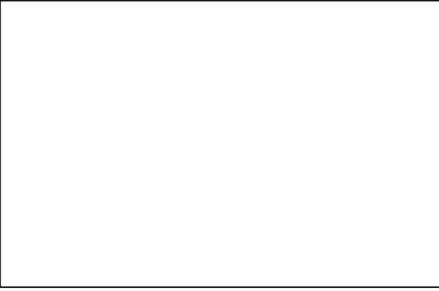
Citadelle de sombracrier



Terrain-artefact U  
Indestructible  
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

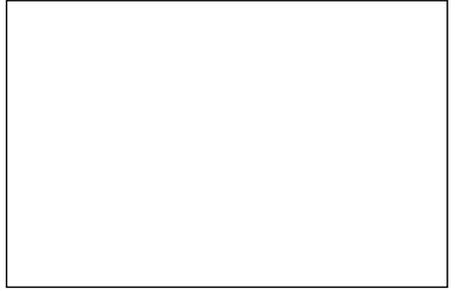


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

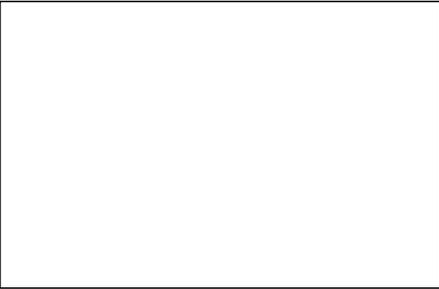


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

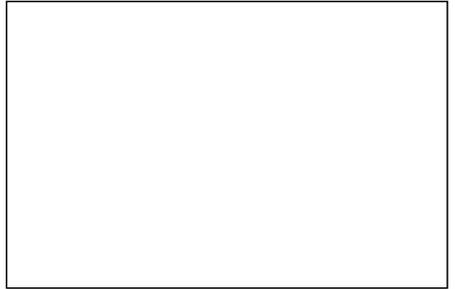


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

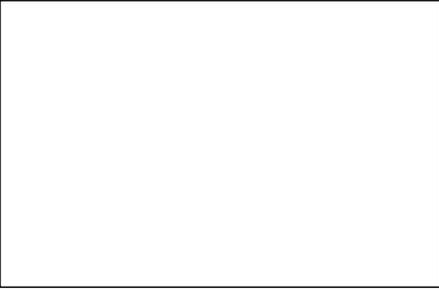


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



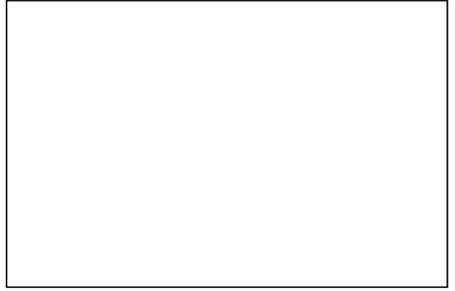
Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



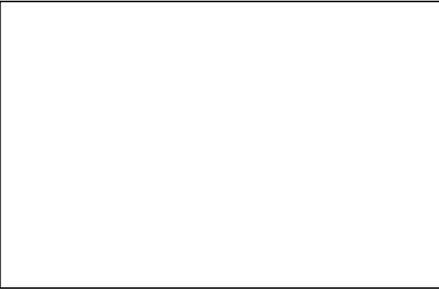
Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



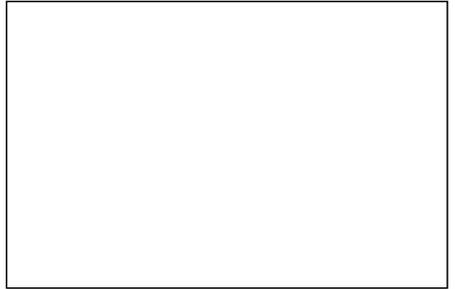
Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de l'académie



Terrain légendaire

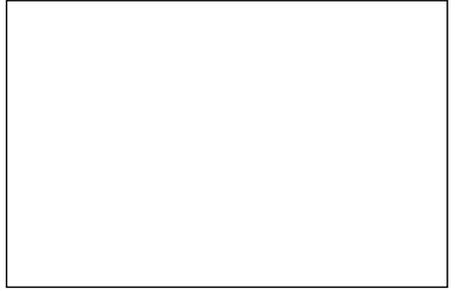
R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{U}, {T} : Mettez une carte d'artefact ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de l'académie



Terrain légendaire

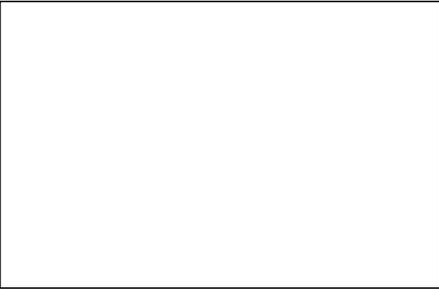
R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{U}, {T} : Mettez une carte d'artefact ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de l'académie



Terrain légendaire

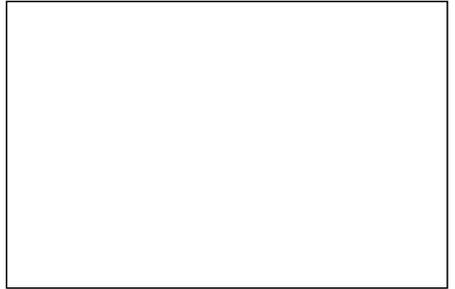
R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{U}, {T} : Mettez une carte d'artefact ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de l'académie



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{U}, {T} : Mettez une carte d'artefact ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



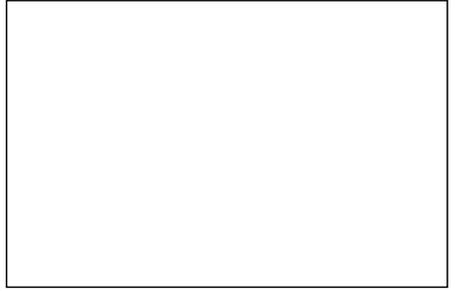
Terrain-artefact

**C**

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



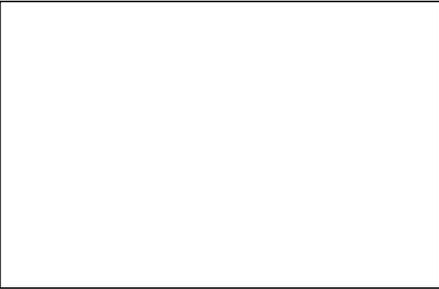
Terrain-artefact

**C**

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



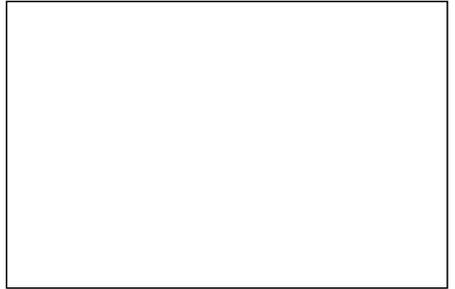
Terrain-artefact

**C**

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

**C**

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}



Artefact U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étau de supplice {1}



Artefact U

Au moment où l'Étau de supplice arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.  
 Au début de l'entretien du joueur choisi, l'Étau de supplice inflige X blessures à ce joueur, X étant le nombre de cartes dans sa main moins 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étau de supplice {1}



Artefact U

Au moment où l'Étau de supplice arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.  
 Au début de l'entretien du joueur choisi, l'Étau de supplice inflige X blessures à ce joueur, X étant le nombre de cartes dans sa main moins 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étau de supplice {1}



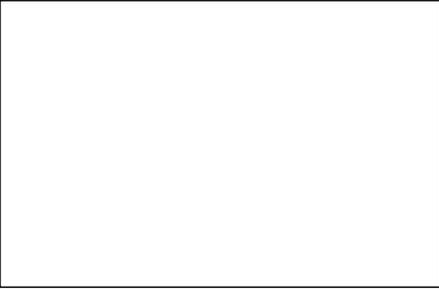
Artefact U

Au moment où l'Étau de supplice arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.  
 Au début de l'entretien du joueur choisi, l'Étau de supplice inflige X blessures à ce joueur, X étant le nombre de cartes dans sa main moins 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étau de supplice

{1}



Artefact

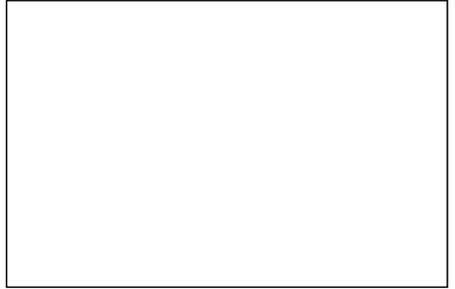
U

Au moment où l'Étau de supplice arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.  
Au début de l'entretien du joueur choisi, l'Étau de supplice inflige X blessures à ce joueur, X étant le nombre de cartes dans sa main moins 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horloge débridée

{4}



Artefact

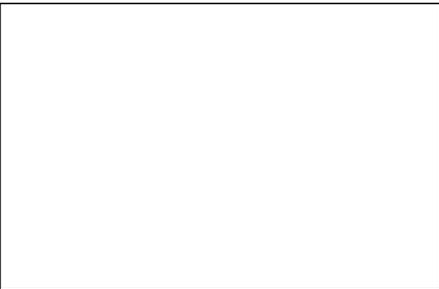
R

Dégagez tous les artefacts que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horloge débridée

{4}



Artefact

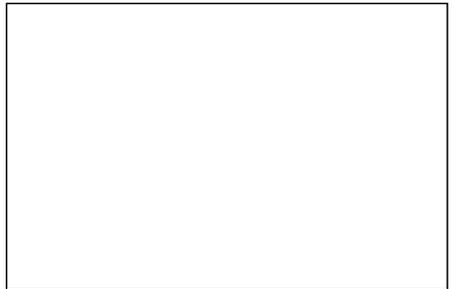
R

Dégagez tous les artefacts que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horloge débridée

{4}



Artefact

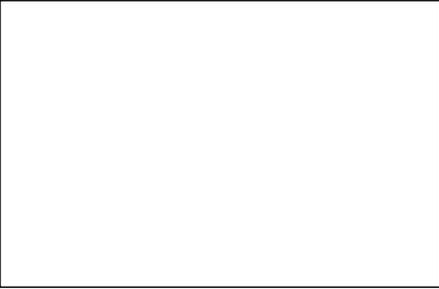
R

Dégagez tous les artefacts que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horloge débridée

{4}



Artefact

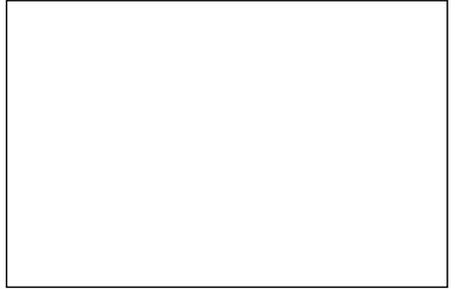
R

Dégagez tous les artefacts que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}



Artefact

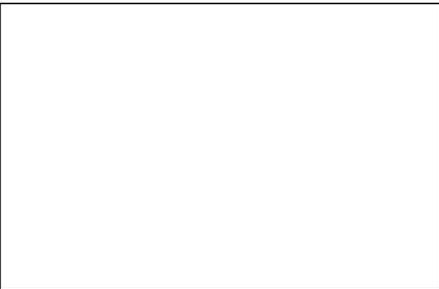
R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}



Artefact

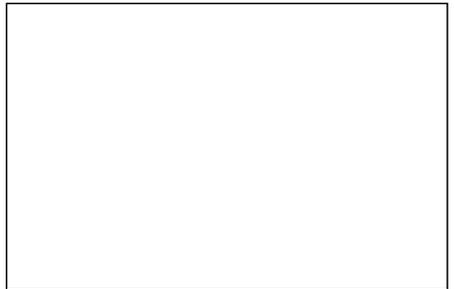
R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}



Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}

Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de l'hiver

{2}

Artefact

R

Tant que l'Orbe de l'hiver est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain durant leur étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de l'hiver

{2}

Artefact

R

Tant que l'Orbe de l'hiver est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain durant leur étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de l'hiver

{2}

Artefact

R

Tant que l'Orbe de l'hiver est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain durant leur étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de l'hiver

{2}



Artefact

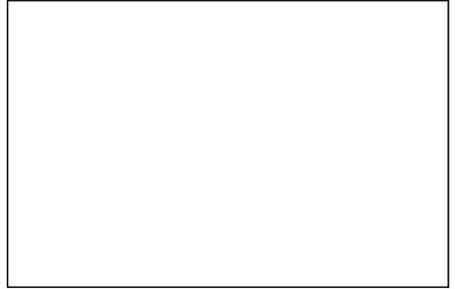
R

Tant que l'Orbe de l'hiver est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain durant leur étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique

{2}



Artefact

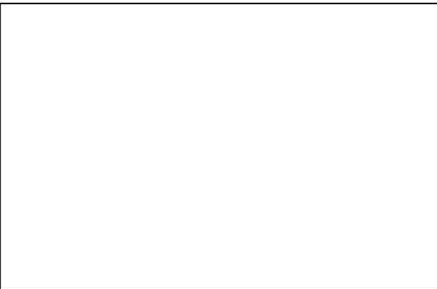
U

&lt;i>Empreinte</i> ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.  
{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique

{2}



Artefact

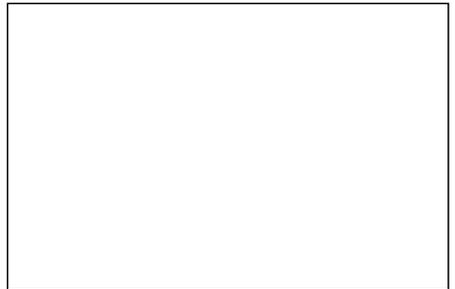
U

&lt;i>Empreinte</i> ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.  
{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique

{2}



Artefact

U

&lt;i>Empreinte</i> ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.  
{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique

{2}



Artefact

U

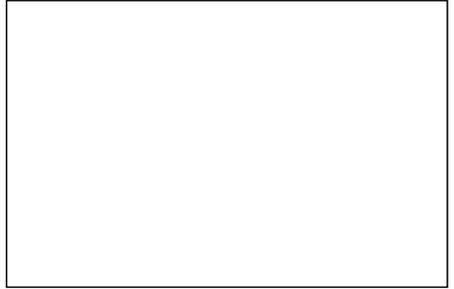
Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel au devoir

{1}{U}



Éphémère

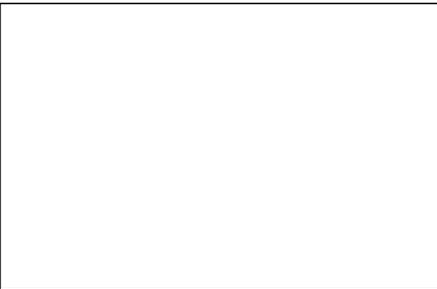
C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel au devoir

{1}{U}



Éphémère

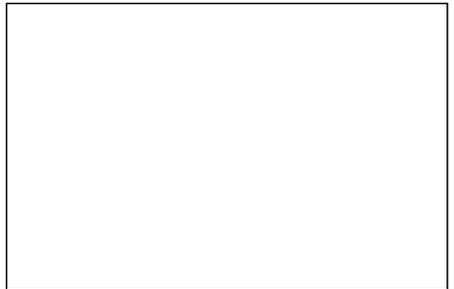
C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boomerang

{U}{U}



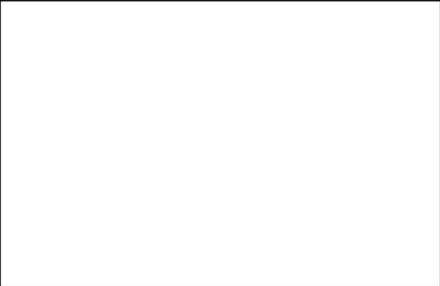
Éphémère

C

Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

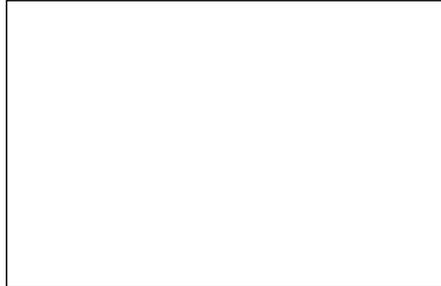
Boomerang {U}{U}



Éphémère C  
Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

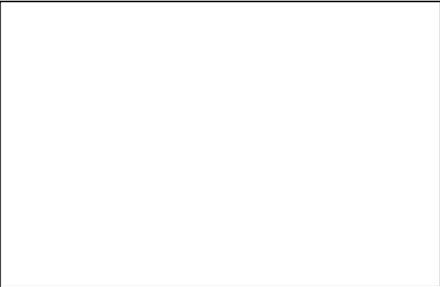
Boomerang {U}{U}



Éphémère C  
Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

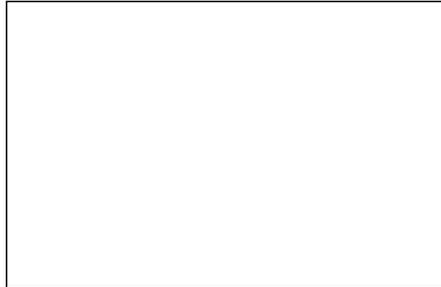
Boomerang {U}{U}



Éphémère C  
Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

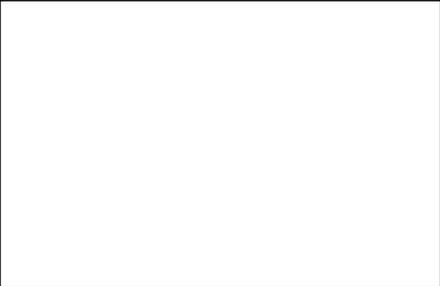
Contresort {U}{U}



Éphémère C  
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

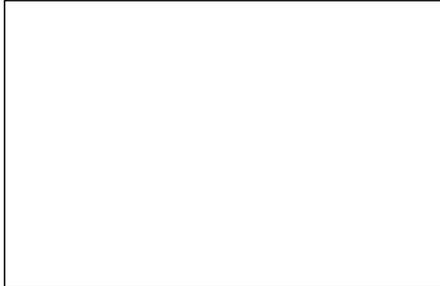
Contresort {U}{U}



Éphémère C  
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

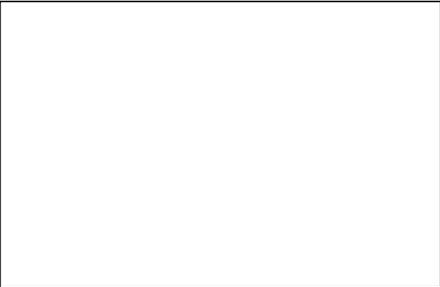
Contresort {U}{U}



Éphémère C  
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

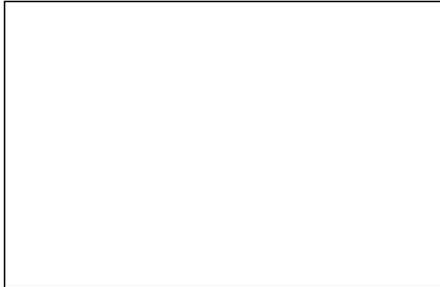
Contresort {U}{U}



Éphémère C  
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trou de mémoire {1}{U}



Éphémère C  
Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire au lieu du cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trou de mémoire

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire au lieu du cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silence

{W}



Éphémère

R

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trou de mémoire

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire au lieu du cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silence

{W}



Éphémère

R

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silence {W}



Éphémère R  
Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

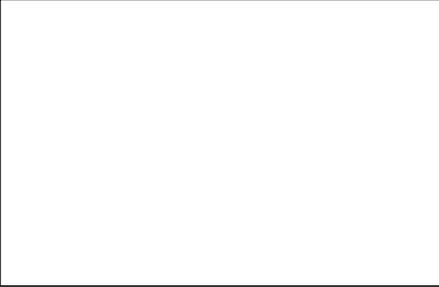
Laboratoire ésotérique {2}{U}



Enchantement U  
Chaque joueur ne peut pas lancer plus d'un sort chaque tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

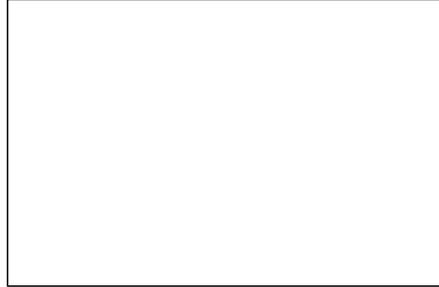
Silence {W}



Éphémère R  
Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Laboratoire ésotérique {2}{U}



Enchantement U  
Chaque joueur ne peut pas lancer plus d'un sort chaque tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

