


Croisé mirran {1}{W}{W}




Créature : humain et chevalier **R**  
Double initiative, protection contre le noir et protection contre le vert

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé mirran {1}{W}{W}




Créature : humain et chevalier **R**  
Double initiative, protection contre le noir et protection contre le vert

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé mirran {1}{W}{W}




Créature : humain et chevalier **R**  
Double initiative, protection contre le noir et protection contre le vert

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé mirran {1}{W}{W}




Créature : humain et chevalier **R**  
Double initiative, protection contre le noir et protection contre le vert

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand abolisseur {W}{W}




Créature : humain et clerc R

Pendant votre tour, vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ou activer les capacités des artefacts, des créatures ou des enchantements.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand abolisseur {W}{W}



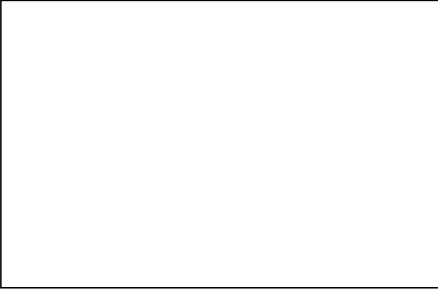
Créature : humain et clerc R

Pendant votre tour, vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ou activer les capacités des artefacts, des créatures ou des enchantements.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand abolisseur {W}{W}



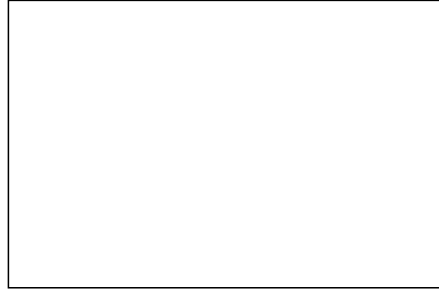
Créature : humain et clerc R

Pendant votre tour, vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ou activer les capacités des artefacts, des créatures ou des enchantements.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand abolisseur {W}{W}



Créature : humain et clerc R

Pendant votre tour, vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ou activer les capacités des artefacts, des créatures ou des enchantements.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de puracier {W}{W}

Créature : humain et chevalier R

À chaque fois qu'un équipement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

&lt;i>&gt;Art des métaux&lt;/i>&gt; ? Les équipements que vous contrôlez ont équipement (0) tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de puracier {W}{W}

Créature : humain et chevalier R

À chaque fois qu'un équipement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

&lt;i>&gt;Art des métaux&lt;/i>&gt; ? Les équipements que vous contrôlez ont équipement (0) tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de puracier {W}{W}

Créature : humain et chevalier R

À chaque fois qu'un équipement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

&lt;i>&gt;Art des métaux&lt;/i>&gt; ? Les équipements que vous contrôlez ont équipement (0) tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de puracier {W}{W}

Créature : humain et chevalier R


À chaque fois qu'un équipement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

&lt;i>&gt;Art des métaux&lt;/i>&gt; ? Les équipements que vous contrôlez ont équipement (0) tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtre soltari {W}{W}




Créature : soltari et clerc P  
Protection contre le rouge  
Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtre soltari {W}{W}




Créature : soltari et clerc P  
Protection contre le rouge  
Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtre soltari {W}{W}




Créature : soltari et clerc P  
Protection contre le rouge  
Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtre soltari {W}{W}




Créature : soltari et clerc P  
Protection contre le rouge  
Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spécialiste de la restauration {1}{W}




Créature : nain et artificier U

{W}, sacrifiez la Spécialiste de la restauration : Renvoyez jusqu'à une carte d'artefact ciblée et jusqu'à une carte d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spécialiste de la restauration {1}{W}




Créature : nain et artificier U

{W}, sacrifiez la Spécialiste de la restauration : Renvoyez jusqu'à une carte d'artefact ciblée et jusqu'à une carte d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spécialiste de la restauration {1}{W}




Créature : nain et artificier U

{W}, sacrifiez la Spécialiste de la restauration : Renvoyez jusqu'à une carte d'artefact ciblée et jusqu'à une carte d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spécialiste de la restauration {1}{W}



Créature : nain et artificier U

{W}, sacrifiez la Spécialiste de la restauration : Renvoyez jusqu'à une carte d'artefact ciblée et jusqu'à une carte d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aide de Sigarda

{W}



Enchantement

R

Vous pouvez lancer les sorts d'aura et d'équipement comme s'ils avaient le flash.  
À chaque fois qu'un équipement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez l'attacher à une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aide de Sigarda

{W}



Enchantement

R

Vous pouvez lancer les sorts d'aura et d'équipement comme s'ils avaient le flash.  
À chaque fois qu'un équipement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez l'attacher à une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aide de Sigarda

{W}



Enchantement

R

Vous pouvez lancer les sorts d'aura et d'équipement comme s'ils avaient le flash.  
À chaque fois qu'un équipement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez l'attacher à une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aide de Sigarda

{W}



Enchantement

R

Vous pouvez lancer les sorts d'aura et d'équipement comme s'ils avaient le flash.  
À chaque fois qu'un équipement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez l'attacher à une créature ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cantique selon Orime

{W}



Éphémère

R

Kick {W}

Le joueur ciblé ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci. Si ce sort a été kické, les créatures ne peuvent pas attaquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement

{1}{W}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cantique selon Orime

{W}



Éphémère

R

Kick {W}

Le joueur ciblé ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci. Si ce sort a été kické, les créatures ne peuvent pas attaquer ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement

{1}{W}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement 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

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



Retour au pays

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière

Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière

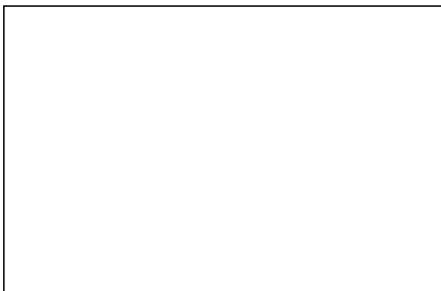
Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dalles de Trokair



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {W}.

Quand les Dalles de Trokair sont mises dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée et mélanger ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dalles de Trokair



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {W}.

Quand les Dalles de Trokair sont mises dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée et mélanger ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dalles de Trokair



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {W}.

Quand les Dalles de Trokair sont mises dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dalles de Trokair



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {W}.

Quand les Dalles de Trokair sont mises dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

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

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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée d'Eau et de Feu

{3}



Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et le bleu.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée d'Eau et de Feu inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous piochez une carte.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

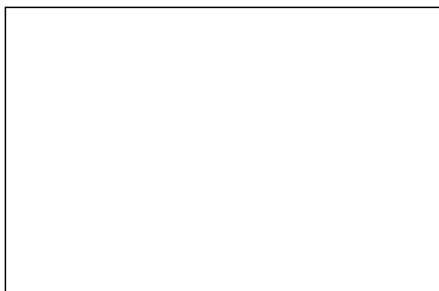
C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée des Ténèbres et de la Lumière

{3}



Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le blanc et le noir.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez 3 points de vie et vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther

{1}



Artefact

R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, depuis votre main, une carte de créature dont le coût converti de mana est égal au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther

{1}



Artefact

R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, depuis votre main, une carte de créature dont le coût converti de mana est égal au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther

{1}



Artefact

R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, depuis votre main, une carte de créature dont le coût converti de mana est égal au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther

{1}



Artefact


R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, depuis votre main, une carte de créature dont le coût converti de mana est égal au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau colossal {1}




Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +10/+10 et perd le vol.  
Équipement {8} ({8}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau colossal {1}

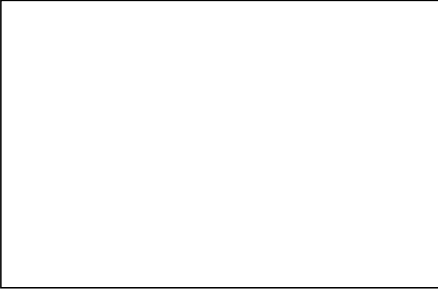


Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +10/+10 et perd le vol.  
Équipement {8} ({8}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau colossal {1}

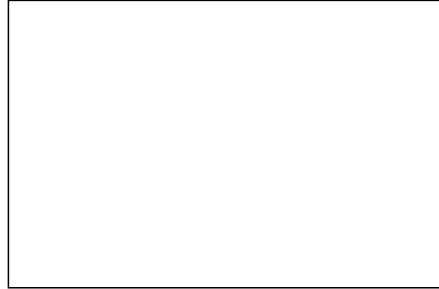


Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +10/+10 et perd le vol.  
Équipement {8} ({8}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau colossal {1}



Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +10/+10 et perd le vol.  
Équipement {8} ({8}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

