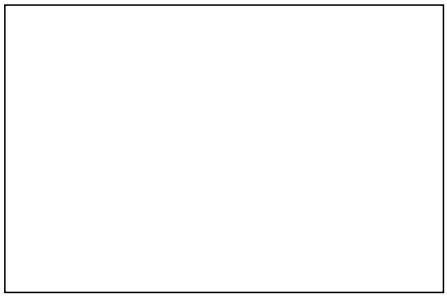
Damnation {2}{B}{B}

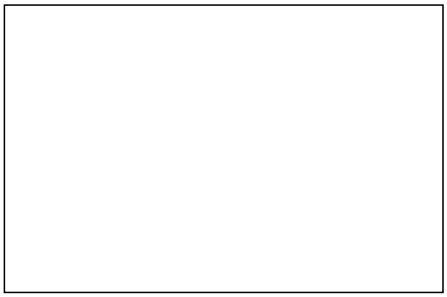


Rituel R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation {2}{B}{B}

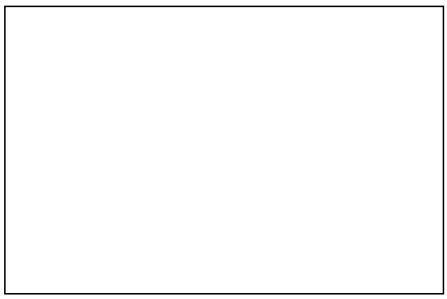


Rituel R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation {2}{B}{B}

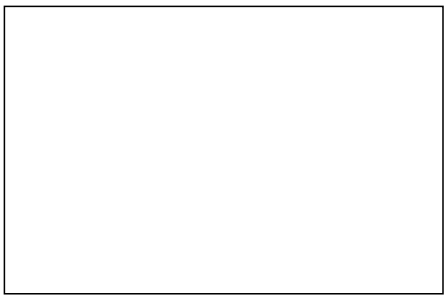


Rituel R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek {B}



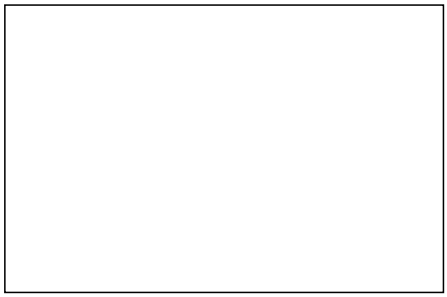
Rituel U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek {B}

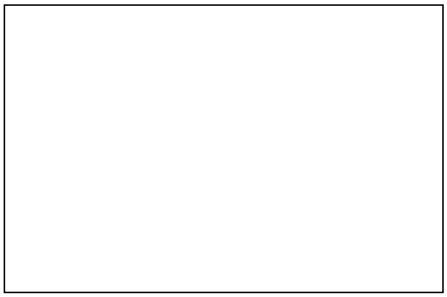


Rituel U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}

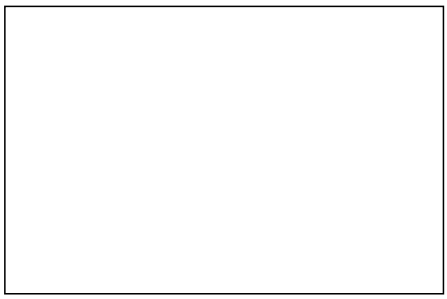


Rituel R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}

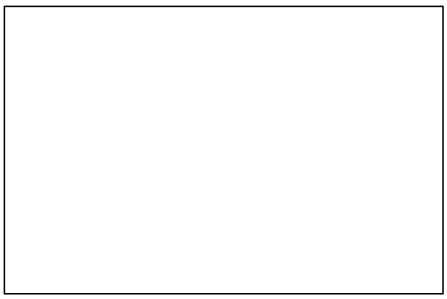


Rituel R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}



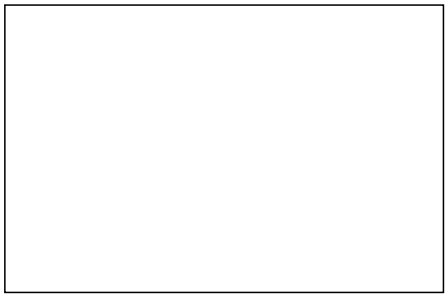
Rituel R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées {B}

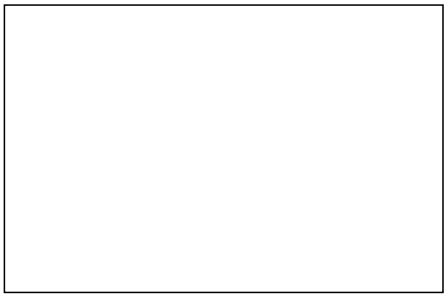


Rituel R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armaguedon {3}{W}

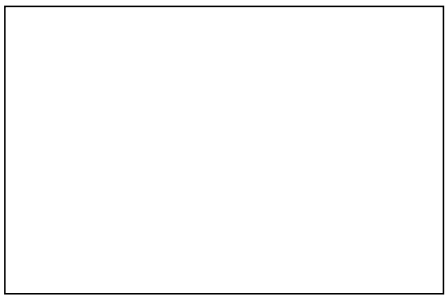


Rituel R

Détruisez tous les terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armaguedon {3}{W}

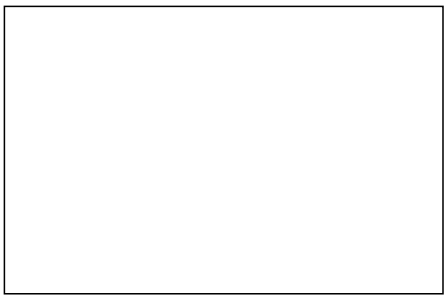


Rituel R

Détruisez tous les terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armaguedon {3}{W}



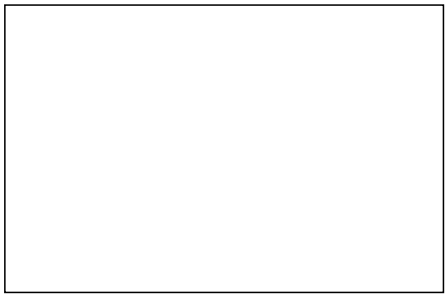
Rituel R

Détruisez tous les terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armaguedon {3}{W}

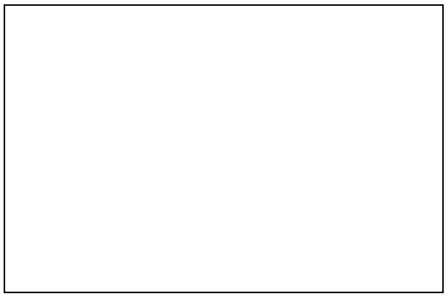


Rituel R

Détruisez tous les terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu {2}{W}{W}

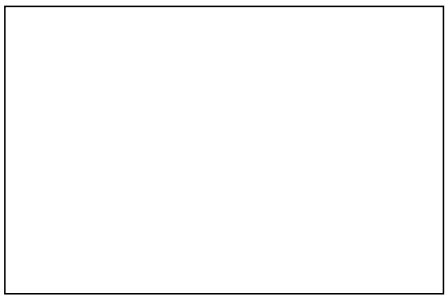


Rituel R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu {2}{W}{W}

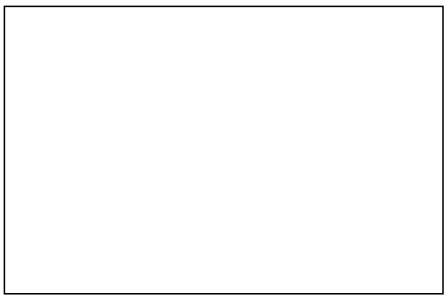


Rituel R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu {2}{W}{W}



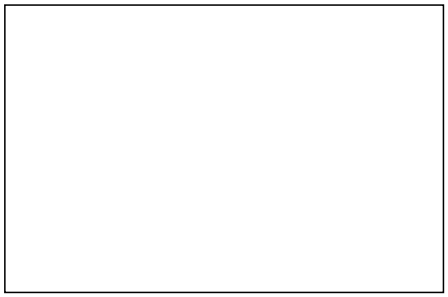
Rituel R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Ravages de la guerre {3}{W}

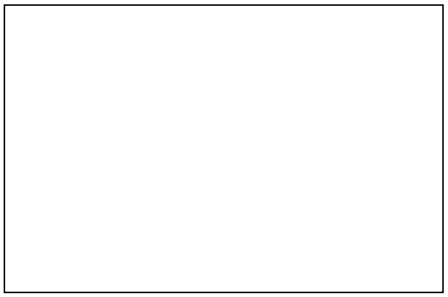


Rituel M

Détruisez tous les terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Ravages de la guerre {3}{W}

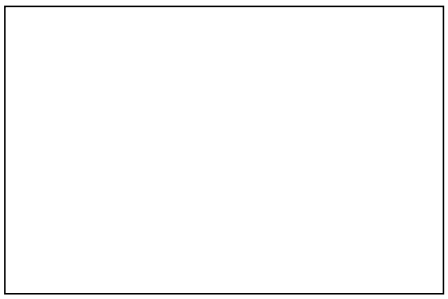


Rituel M

Détruisez tous les terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Ravages de la guerre {3}{W}

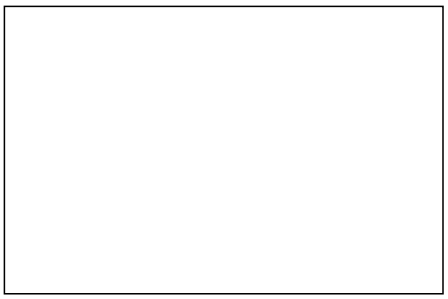


Rituel M

Détruisez tous les terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Ravages de la guerre {3}{W}



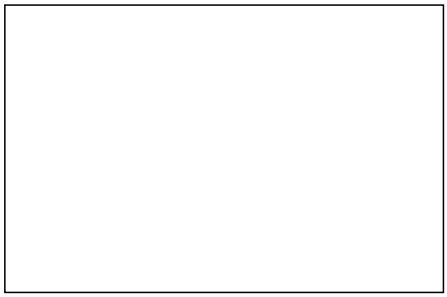
Rituel M

Détruisez tous les terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse

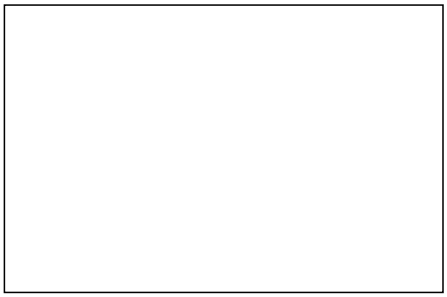


Terrain : plaine et marais R

({T} : Ajoutez {W} ou {B}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse

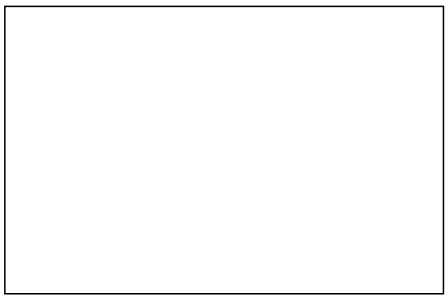


Terrain : plaine et marais R

({T} : Ajoutez {W} ou {B}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse

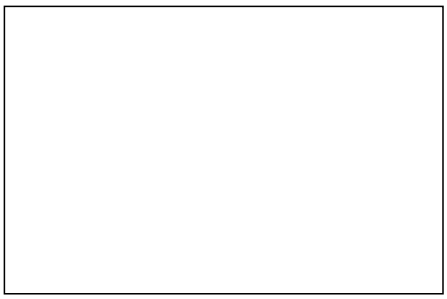


Terrain : plaine et marais R

({T} : Ajoutez {W} ou {B}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



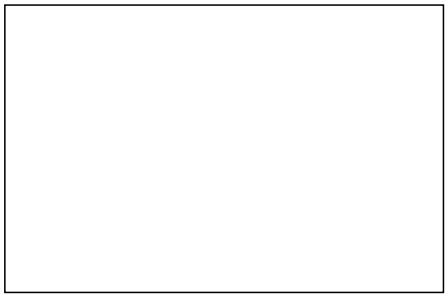
Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué

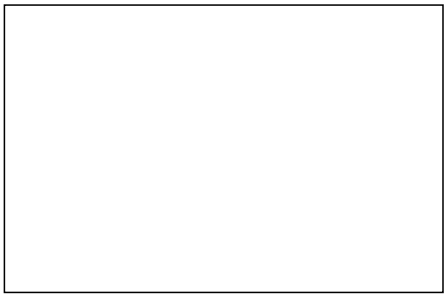


Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée

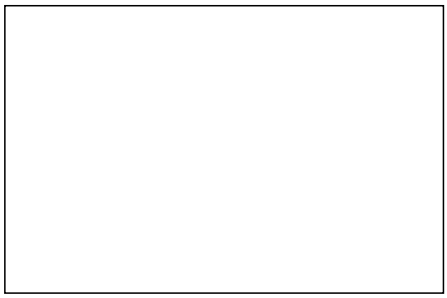


Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée

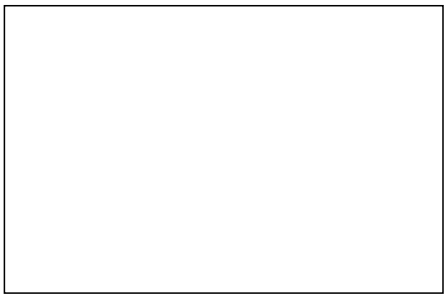


Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée



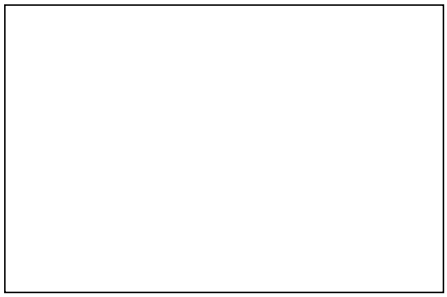
Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

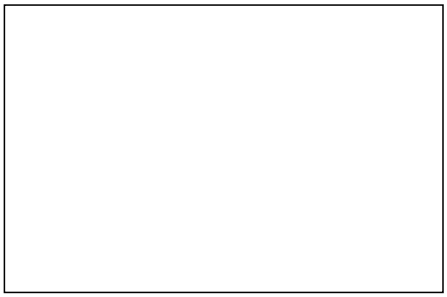


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine

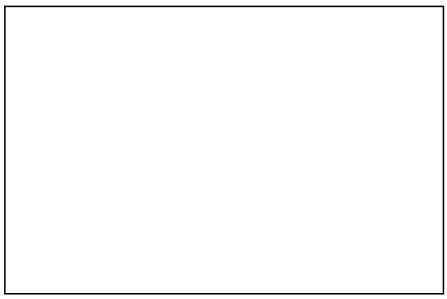


Terrain : île et marais **R**

({T} : Ajoutez {U} ou {B}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

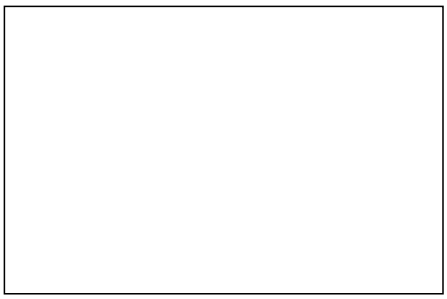


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



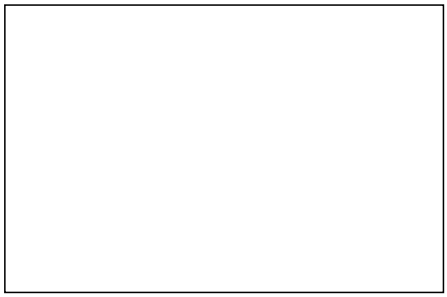
Terrain : île et marais **R**

({T} : Ajoutez {U} ou {B}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine

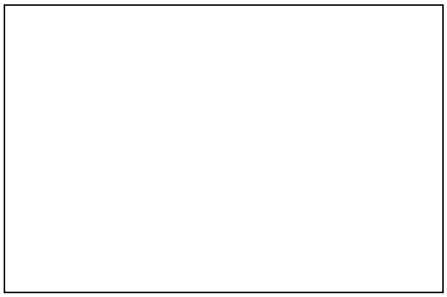


Terrain : île et marais R

({T} : Ajoutez {U} ou {B}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses

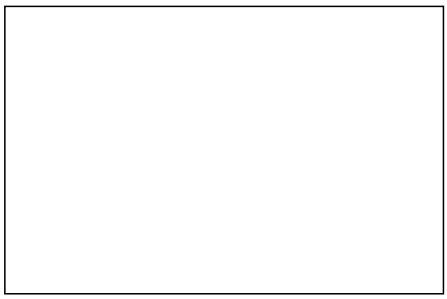


Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

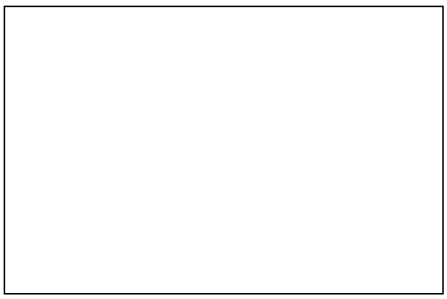


Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



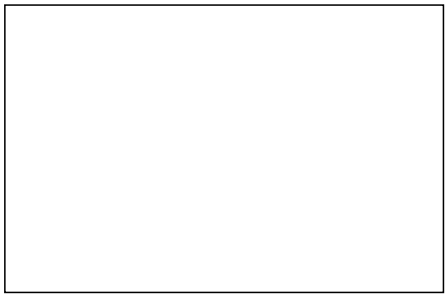
Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses

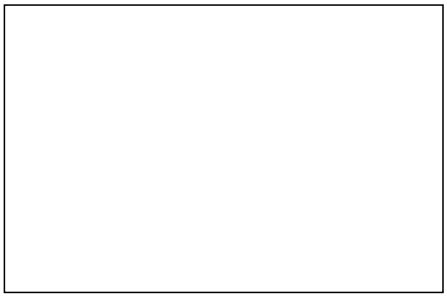


Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres dévastées

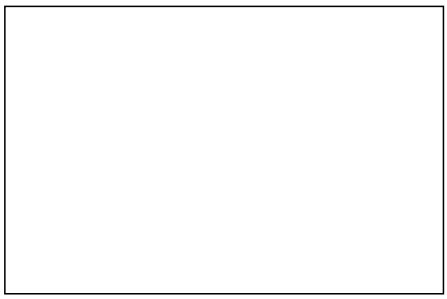


Terrain R

{T}: Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres dévastées

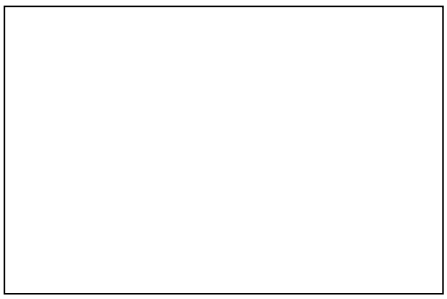


Terrain R

{T}: Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres dévastées



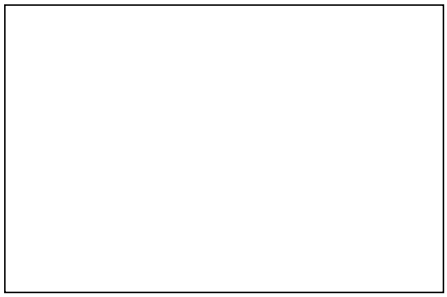
Terrain R

{T}: Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres dévastées

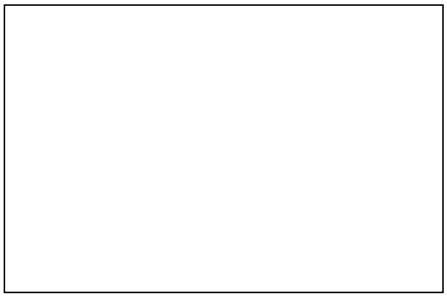


Terrain R

{T}: Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra

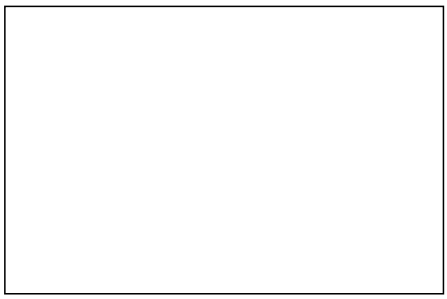


Terrain : plaine et île R

({T} : Ajoutez {W} ou {U}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra

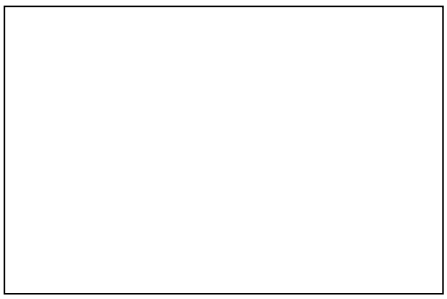


Terrain : plaine et île R

({T} : Ajoutez {W} ou {U}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra



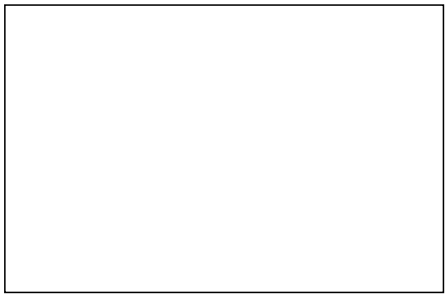
Terrain : plaine et île R

({T} : Ajoutez {W} ou {U}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fusion avec le néant {B}

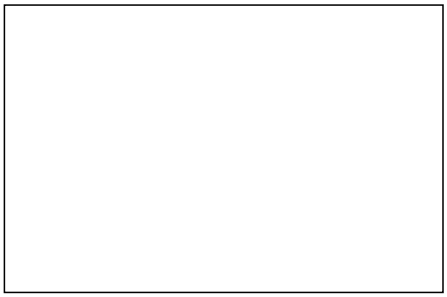


Éphémère R

Défaussez-vous de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fusion avec le néant {B}

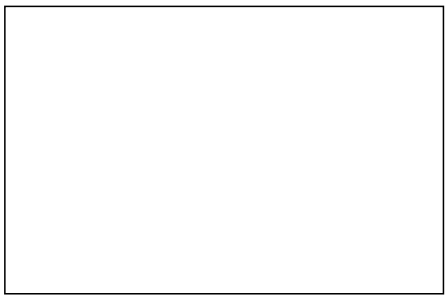


Éphémère R

Défaussez-vous de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fusion avec le néant {B}

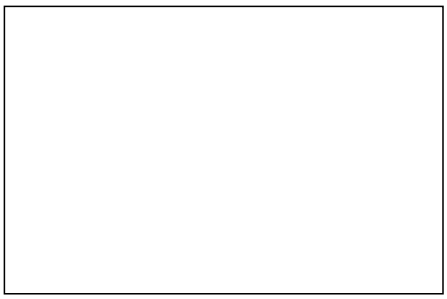


Éphémère R

Défaussez-vous de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fusion avec le néant {B}

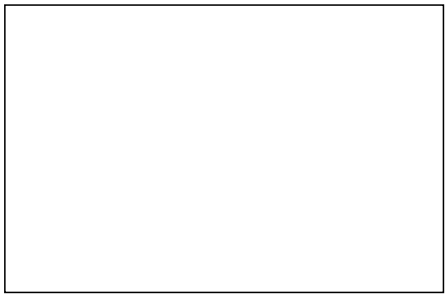


Éphémère R

Défaussez-vous de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

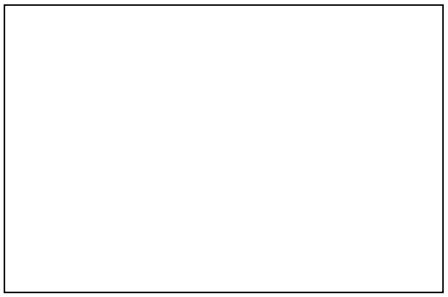


Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

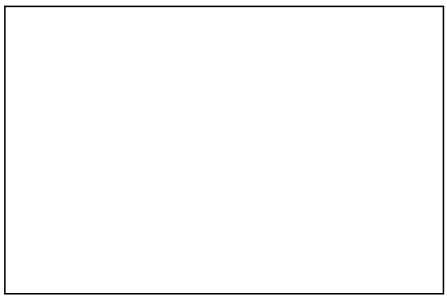


Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

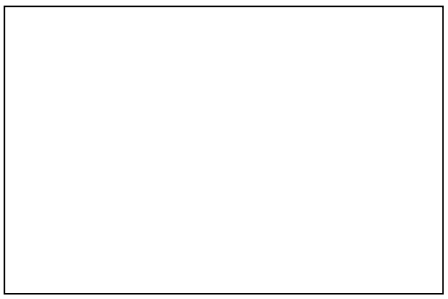


Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}



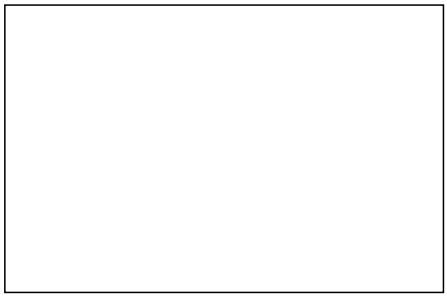
Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation {1}{U}

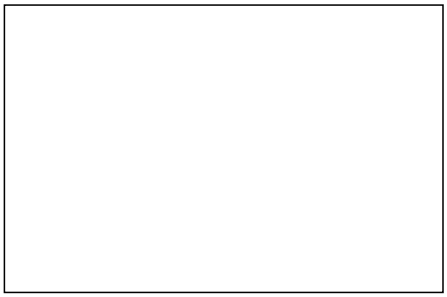


Éphémère **C**

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gloire stérile {4}{W}{W}

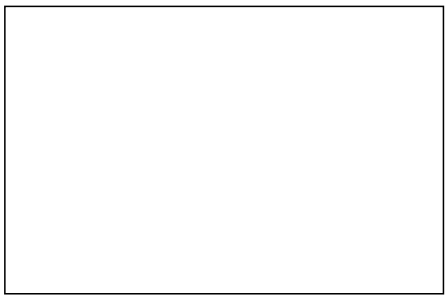


Enchantement **R**

Au début de votre entretien, si vous ne contrôlez pas d'autre permanent que la Gloire stérile et que vous n'avez pas de carte en main, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation {1}{U}

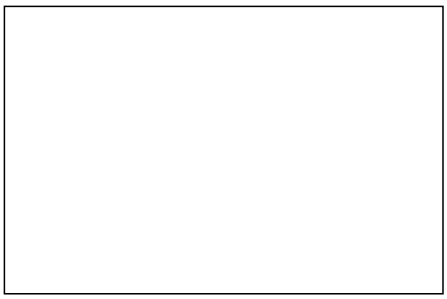


Éphémère **C**

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gloire stérile {4}{W}{W}



Enchantement **R**

Au début de votre entretien, si vous ne contrôlez pas d'autre permanent que la Gloire stérile et que vous n'avez pas de carte en main, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast