

Nihilithe {4}{B}{B}



Créature : horreur R

Peur
Suspension 7 ? {1}{B}

À chaque fois qu'une carte est mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, si le Nihilithe est en suspension, vous pouvez retirer un marqueur « temps » du Nihilithe.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nihilithe {4}{B}{B}



Créature : horreur R

Peur
Suspension 7 ? {1}{B}

À chaque fois qu'une carte est mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, si le Nihilithe est en suspension, vous pouvez retirer un marqueur « temps » du Nihilithe.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nihilithe {4}{B}{B}



Créature : horreur R

Peur
Suspension 7 ? {1}{B}

À chaque fois qu'une carte est mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, si le Nihilithe est en suspension, vous pouvez retirer un marqueur « temps » du Nihilithe.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nihilithe {4}{B}{B}



Créature : horreur R

Peur
Suspension 7 ? {1}{B}

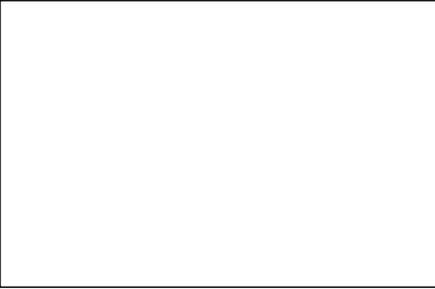
À chaque fois qu'une carte est mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, si le Nihilithe est en suspension, vous pouvez retirer un marqueur « temps » du Nihilithe.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe aux Nattes sanguinolentes

{2}{R}{G}



Créature : elfe et berserker

U

Célérité

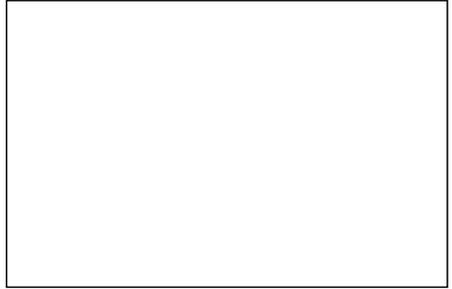
Cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe aux Nattes sanguinolentes

{2}{R}{G}



Créature : elfe et berserker

U

Célérité

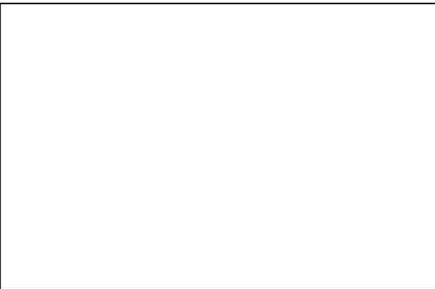
Cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe aux Nattes sanguinolentes

{2}{R}{G}



Créature : elfe et berserker

U

Célérité

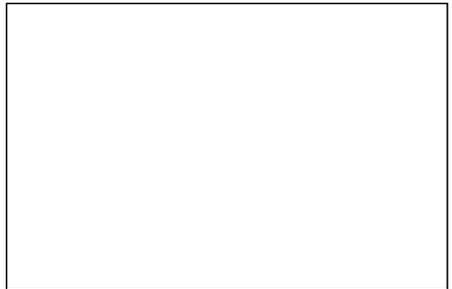
Cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe aux Nattes sanguinolentes

{2}{R}{G}



Créature : elfe et berserker

U

Célérité

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre conscrite {4}{G}{W}



Créature : guivre U

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre conscrite {4}{G}{W}



Créature : guivre U

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre conscrite {4}{G}{W}



Créature : guivre U

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre conscrite {4}{G}{W}



Créature : guivre U

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vestige kathari {2}{U}{B}



Créature : oiseau et squelette U

Vol

{B} : Régénérez le Vestige kathari.

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectification de l'équilibre



Rituel R

Suspension 6 ? {W}

Chaque joueur choisit un nombre de terrains qu'il contrôle égal au nombre de terrains contrôlés par le joueur qui en contrôle le moins, puis sacrifie les autres. Les joueurs sacrifient des créatures et se défaussent de cartes de la même manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vestige kathari {2}{U}{B}



Créature : oiseau et squelette U

Vol

{B} : Régénérez le Vestige kathari.

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectification de l'équilibre



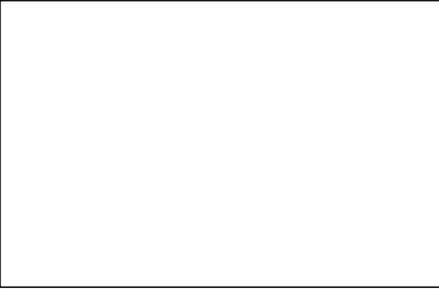
Rituel R

Suspension 6 ? {W}

Chaque joueur choisit un nombre de terrains qu'il contrôle égal au nombre de terrains contrôlés par le joueur qui en contrôle le moins, puis sacrifie les autres. Les joueurs sacrifient des créatures et se défaussent de cartes de la même manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectification de l'équilibre



Rituel

R

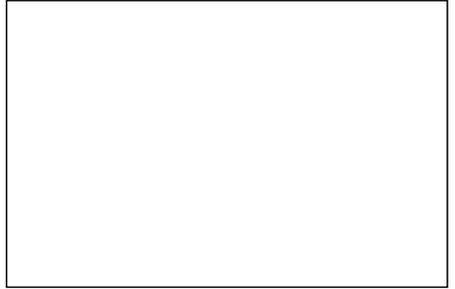
Suspension 6 ? {W}

Chaque joueur choisit un nombre de terrains qu'il contrôle égal au nombre de terrains contrôlés par le joueur qui en contrôle le moins, puis sacrifie les autres. Les joueurs sacrifient des créatures et se défaussent de cartes de la même manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni de réalité

{3}{U}{B}



Rituel

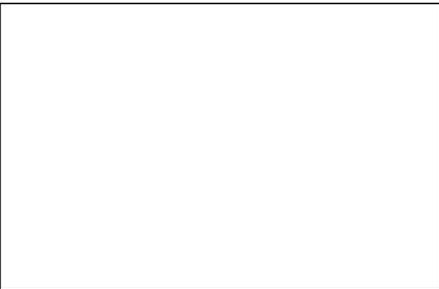
C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rectification de l'équilibre



Rituel

R

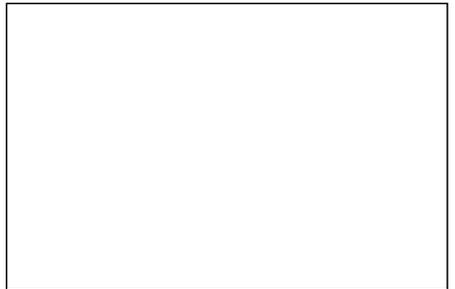
Suspension 6 ? {W}

Chaque joueur choisit un nombre de terrains qu'il contrôle égal au nombre de terrains contrôlés par le joueur qui en contrôle le moins, puis sacrifie les autres. Les joueurs sacrifient des créatures et se défaussent de cartes de la même manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni de réalité

{3}{U}{B}



Rituel

C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni de réalité

{3}{U}{B}



Rituel

C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayons solaires captifs

{2}{G}{W}



Rituel

C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni de réalité

{3}{U}{B}



Rituel

C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayons solaires captifs

{2}{G}{W}



Rituel

C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne source



Terrain

C

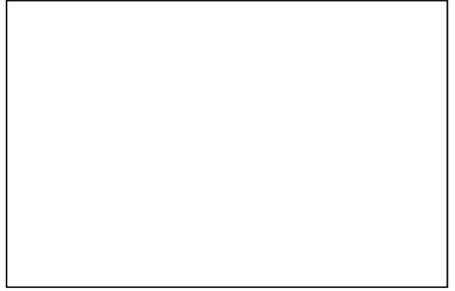
L'Ancienne source arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U}.

{T}, sacrifiez l'Ancienne source : Ajoutez {W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne source



Terrain

C

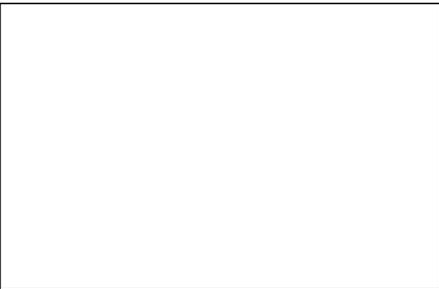
L'Ancienne source arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U}.

{T}, sacrifiez l'Ancienne source : Ajoutez {W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne source



Terrain

C

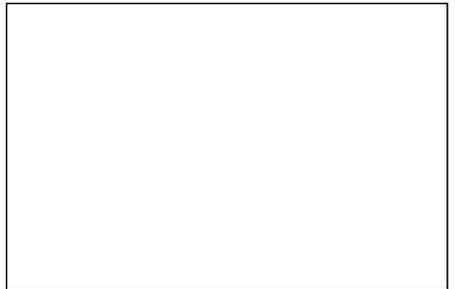
L'Ancienne source arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U}.

{T}, sacrifiez l'Ancienne source : Ajoutez {W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne source



Terrain

C

L'Ancienne source arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U}.

{T}, sacrifiez l'Ancienne source : Ajoutez {W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canal d'irrigation



Terrain

C

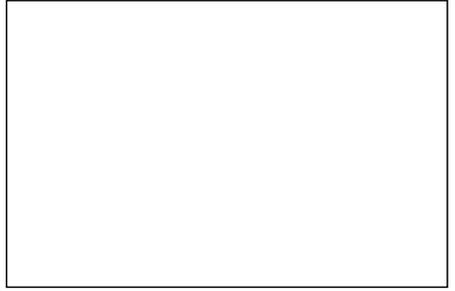
Le Canal d'irrigation arrive en jeu engagé.

{T} : Ajoutez {W}.

{T}, sacrifiez le Canal d'irrigation : Ajoutez {G}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canal d'irrigation



Terrain

C

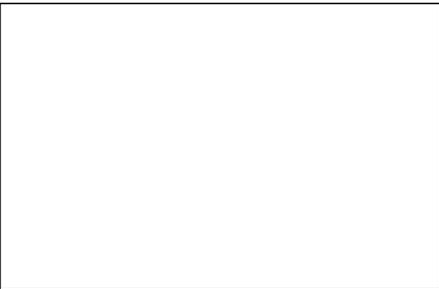
Le Canal d'irrigation arrive en jeu engagé.

{T} : Ajoutez {W}.

{T}, sacrifiez le Canal d'irrigation : Ajoutez {G}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canal d'irrigation



Terrain

C

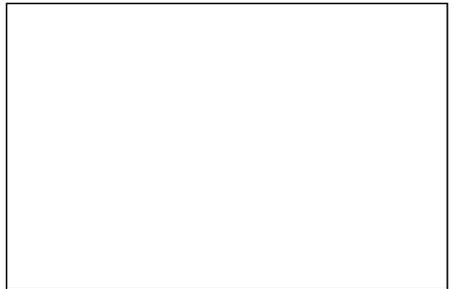
Le Canal d'irrigation arrive en jeu engagé.

{T} : Ajoutez {W}.

{T}, sacrifiez le Canal d'irrigation : Ajoutez {G}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canal d'irrigation



Terrain

C

Le Canal d'irrigation arrive en jeu engagé.

{T} : Ajoutez {W}.

{T}, sacrifiez le Canal d'irrigation : Ajoutez {G}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crevasse bouillonnante



Terrain

C

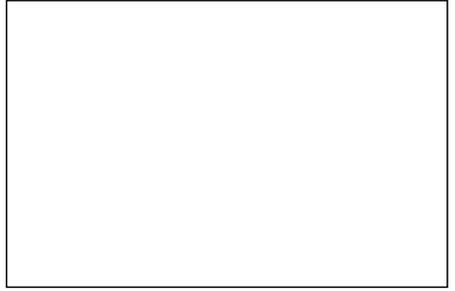
La Crevasse bouillonnante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T}: Ajoutez {R}.

{T}, sacrifiez la Crevasse bouillonnante: Ajoutez {B}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crevasse bouillonnante



Terrain

C

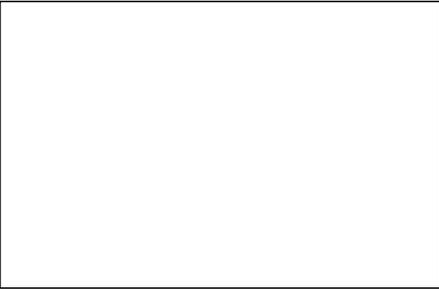
La Crevasse bouillonnante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T}: Ajoutez {R}.

{T}, sacrifiez la Crevasse bouillonnante: Ajoutez {B}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crevasse bouillonnante



Terrain

C

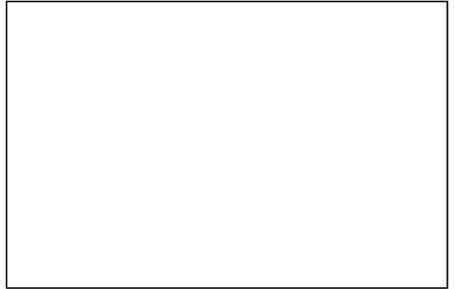
La Crevasse bouillonnante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T}: Ajoutez {R}.

{T}, sacrifiez la Crevasse bouillonnante: Ajoutez {B}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crevasse bouillonnante



Terrain

C

La Crevasse bouillonnante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T}: Ajoutez {R}.

{T}, sacrifiez la Crevasse bouillonnante: Ajoutez {B}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Futaie d'amadou



Terrain

C

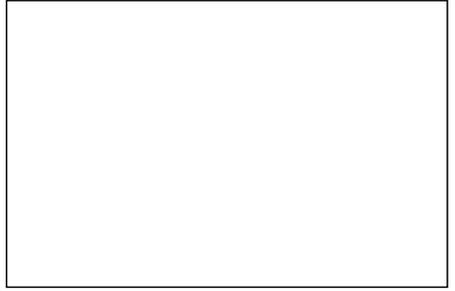
La Futaie d'amadou arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G}.

{T}, sacrifiez la Futaie d'amadou : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Futaie d'amadou



Terrain

C

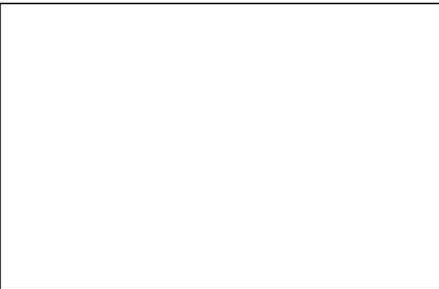
La Futaie d'amadou arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G}.

{T}, sacrifiez la Futaie d'amadou : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Futaie d'amadou



Terrain

C

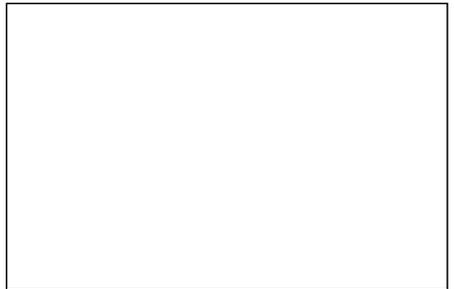
La Futaie d'amadou arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G}.

{T}, sacrifiez la Futaie d'amadou : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Futaie d'amadou



Terrain

C

La Futaie d'amadou arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G}.

{T}, sacrifiez la Futaie d'amadou : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geyser de soufre



Terrain

C

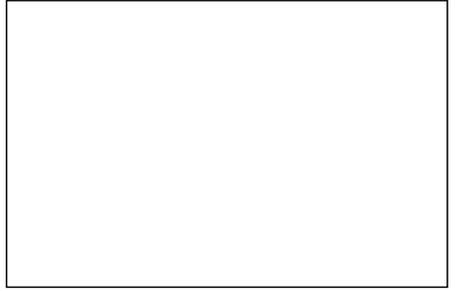
Le Geyser de soufre arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B}.

{T}, sacrifiez le Geyser de soufre : Ajoutez {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geyser de soufre



Terrain

C

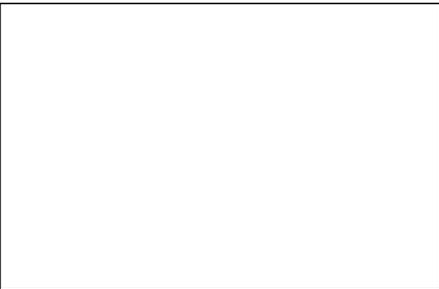
Le Geyser de soufre arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B}.

{T}, sacrifiez le Geyser de soufre : Ajoutez {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geyser de soufre



Terrain

C

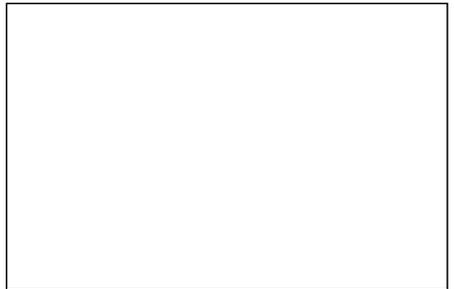
Le Geyser de soufre arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B}.

{T}, sacrifiez le Geyser de soufre : Ajoutez {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geyser de soufre



Terrain

C

Le Geyser de soufre arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B}.

{T}, sacrifiez le Geyser de soufre : Ajoutez {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gisement archéologique



Terrain

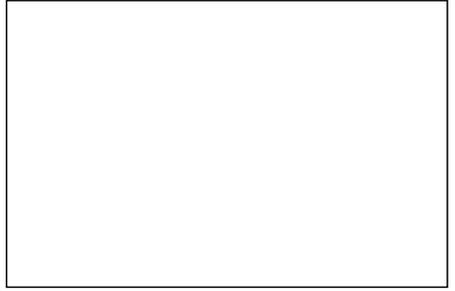
U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Gisement archéologique : Ajoutez un mana d'une couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gisement archéologique



Terrain

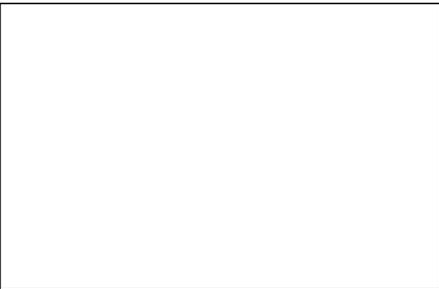
U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Gisement archéologique : Ajoutez un mana d'une couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gisement archéologique



Terrain

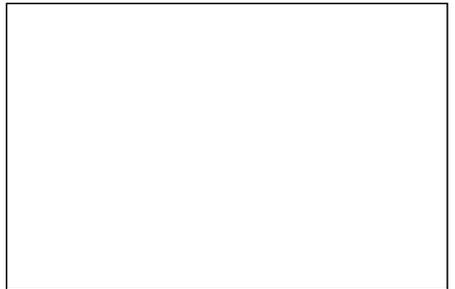
U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Gisement archéologique : Ajoutez un mana d'une couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gisement archéologique



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Gisement archéologique : Ajoutez un mana d'une couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Place forte d'Ébèn



Terrain

U

La Place forte d'Ébèn arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.

{T}, sacrifiez la Place forte d'Ébèn : Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veine de cristal



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez la Veine de cristal : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Place forte d'Ébèn



Terrain

U

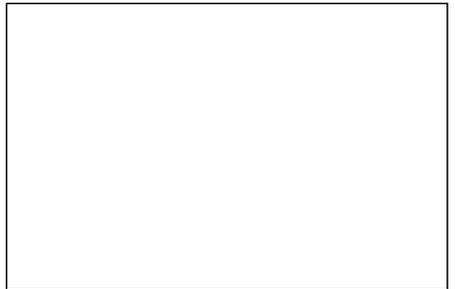
La Place forte d'Ébèn arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.

{T}, sacrifiez la Place forte d'Ébèn : Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veine de cristal



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez la Veine de cristal : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veine de cristal



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez la Veine de cristal : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffée de violence

{1}{R}{G}



Éphémère

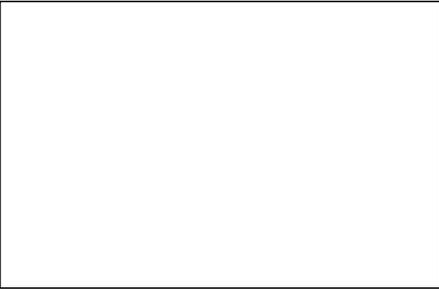
C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veine de cristal



Terrain

U

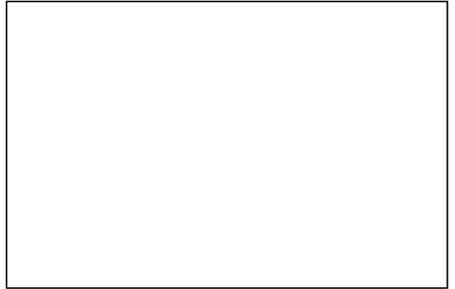
{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez la Veine de cristal : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffée de violence

{1}{R}{G}



Éphémère

C

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffée de violence

{1}{R}{G}



Éphémère

C

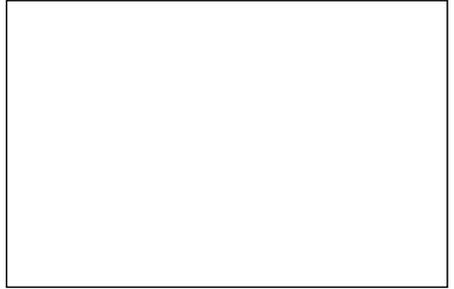
Cascade (Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Supplication ardente

{1}{W}{U}



Enchantement

U

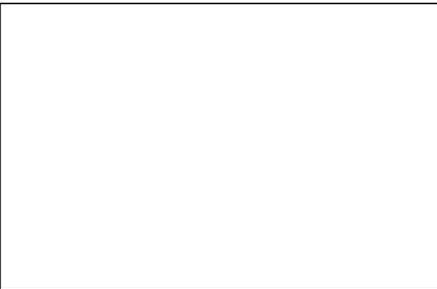
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

Cascade

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Supplication ardente

{1}{W}{U}



Enchantement

U

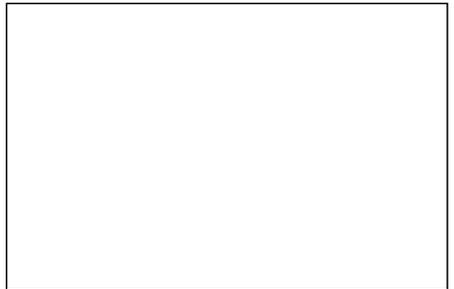
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

Cascade

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Supplication ardente

{1}{W}{U}



Enchantement

U

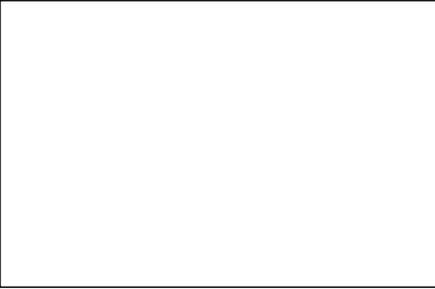
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

Cascade

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mâcheur de lingot

{4}{R}



Créature : élémental

C

Quand le Mâcheur de lingot arrive sur le champ de bataille, détruisez l'artefact ciblé.

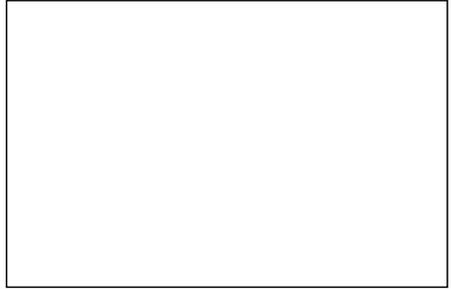
Évocation {R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mâcheur de lingot

{4}{R}



Créature : élémental

C

Quand le Mâcheur de lingot arrive sur le champ de bataille, détruisez l'artefact ciblé.

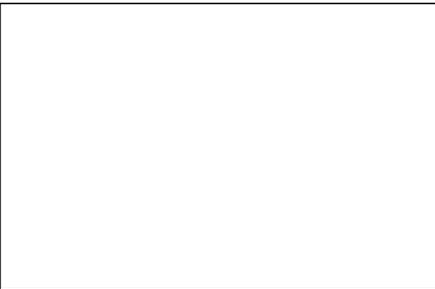
Évocation {R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mâcheur de lingot

{4}{R}



Créature : élémental

C

Quand le Mâcheur de lingot arrive sur le champ de bataille, détruisez l'artefact ciblé.

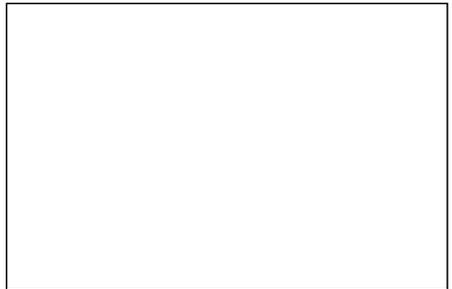
Évocation {R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mâcheur de lingot

{4}{R}



Créature : élémental

C

Quand le Mâcheur de lingot arrive sur le champ de bataille, détruisez l'artefact ciblé.

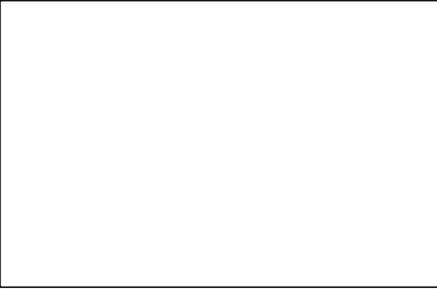
Évocation {R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tours d'équilibre

{2}{W}{W}



Rituel

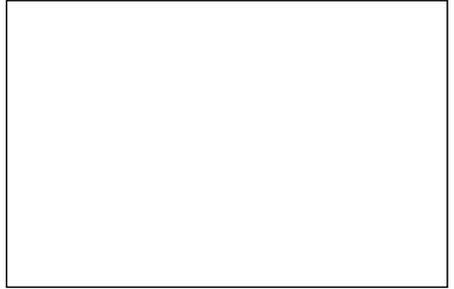
R

Chaque joueur choisit un nombre de permanents qu'il contrôle égal au nombre de permanents contrôlés par le joueur qui en contrôle le moins, puis sacrifie les autres. Chaque joueur se défausse de cartes de la même manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tours d'équilibre

{2}{W}{W}



Rituel

R

Chaque joueur choisit un nombre de permanents qu'il contrôle égal au nombre de permanents contrôlés par le joueur qui en contrôle le moins, puis sacrifie les autres. Chaque joueur se défausse de cartes de la même manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tours d'équilibre

{2}{W}{W}



Rituel

R

Chaque joueur choisit un nombre de permanents qu'il contrôle égal au nombre de permanents contrôlés par le joueur qui en contrôle le moins, puis sacrifie les autres. Chaque joueur se défausse de cartes de la même manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley du vide

{2}{B}{B}



Enchantement

R

Si la Ligne ley du vide est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire depuis n'importe où, exiliez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley du vide

{2}{B}{B}



Enchantement

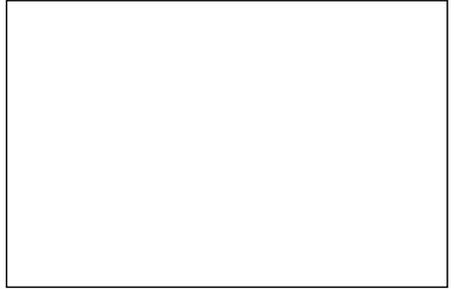
R

Si la Ligne ley du vide est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire depuis n'importe où, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley du vide

{2}{B}{B}



Enchantement

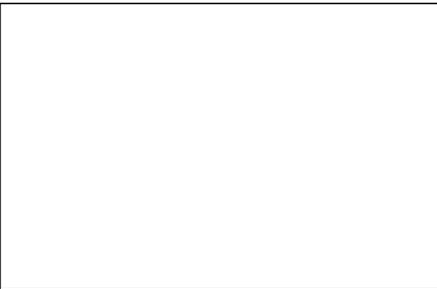
R

Si la Ligne ley du vide est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire depuis n'importe où, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley du vide

{2}{B}{B}



Enchantement

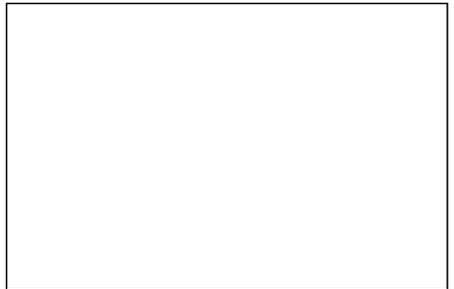
R

Si la Ligne ley du vide est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire depuis n'importe où, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vertu

{2}{W}{W}



Enchantement

R

Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Vous avez la défense talismanique (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vertu

{2}{W}{W}



Enchantement

R

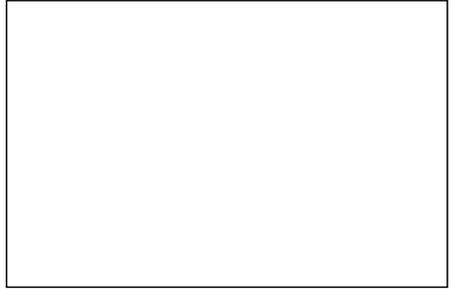
Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Vous avez la défense talismanique (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vertu

{2}{W}{W}



Enchantement

R

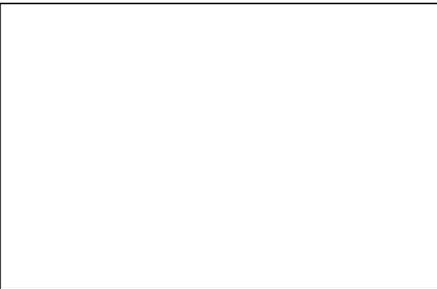
Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Vous avez la défense talismanique (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vertu

{2}{W}{W}



Enchantement

R

Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Vous avez la défense talismanique (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast