

Ange de platine {7}

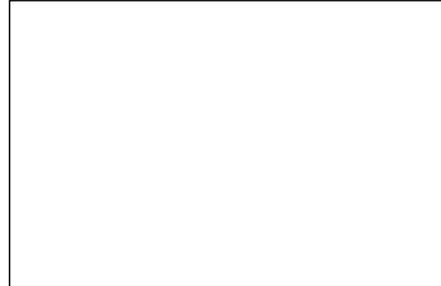


Créature-artefact : ange **M**
Vol
Vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas la gagner.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de platine {7}

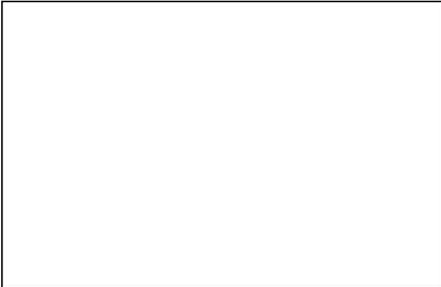


Créature-artefact : ange **M**
Vol
Vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas la gagner.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de platine {7}

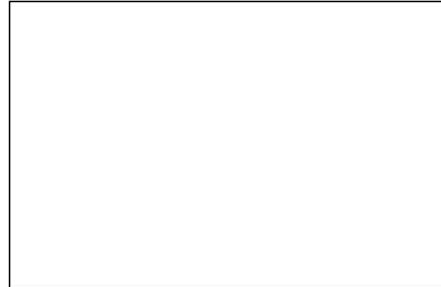


Créature-artefact : ange **M**
Vol
Vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas la gagner.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de platine {7}



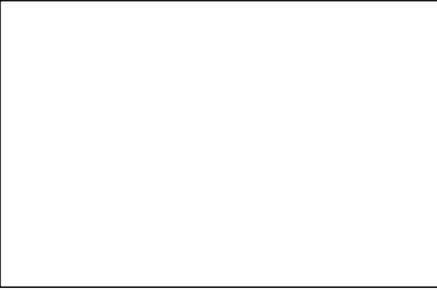
Créature-artefact : ange **M**
Vol
Vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas la gagner.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hokori, buveur de poussière

{2}{W}{W}



Créature légendaire : esprit

R

Les terrains ne se dégagent pas pendant l'étape de dégagement de leurs contrôleurs.

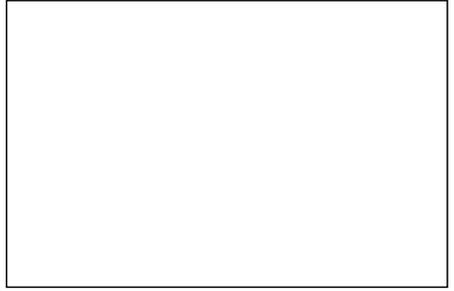
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur dégage un terrain qu'il contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hokori, buveur de poussière

{2}{W}{W}



Créature légendaire : esprit

R

Les terrains ne se dégagent pas pendant l'étape de dégagement de leurs contrôleurs.

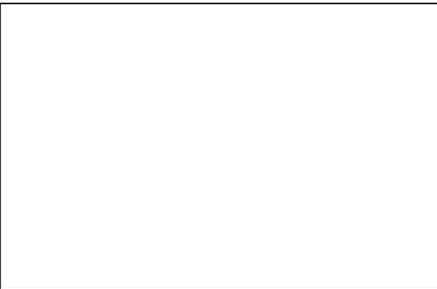
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur dégage un terrain qu'il contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hokori, buveur de poussière

{2}{W}{W}



Créature légendaire : esprit

R

Les terrains ne se dégagent pas pendant l'étape de dégagement de leurs contrôleurs.

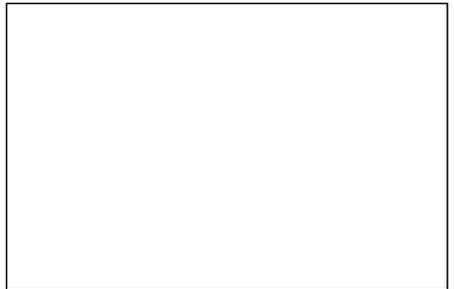
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur dégage un terrain qu'il contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hokori, buveur de poussière

{2}{W}{W}



Créature légendaire : esprit

R

Les terrains ne se dégagent pas pendant l'étape de dégagement de leurs contrôleurs.

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur dégage un terrain qu'il contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation

{2}{B}{B}



Rituel

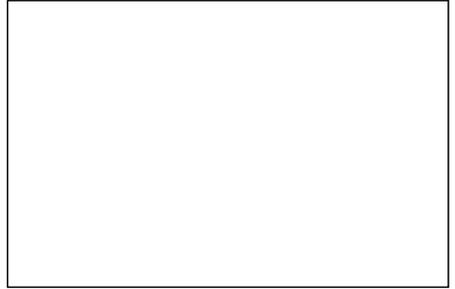
R

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

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

Extraction crânienne

{3}{B}



Rituel : arcane

R

Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé toutes les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction crânienne

{3}{B}



Rituel : arcane

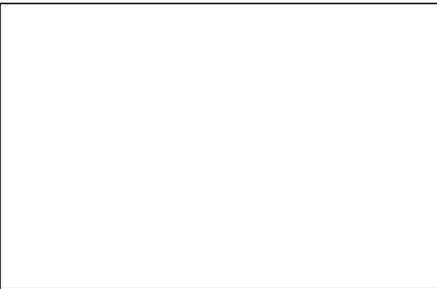
R

Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé toutes les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction crânienne

{3}{B}



Rituel : arcane

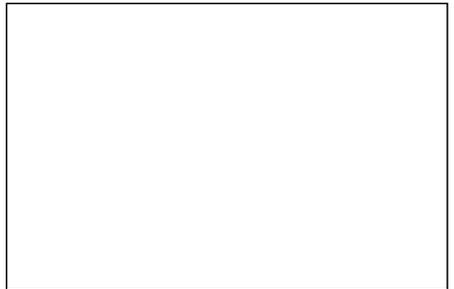
R

Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé toutes les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction crânienne

{3}{B}



Rituel : arcane

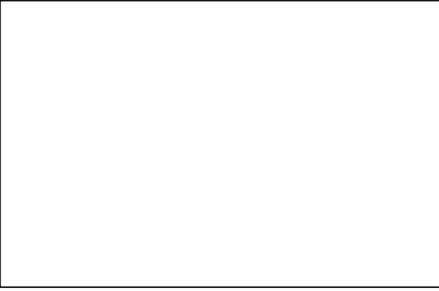
R

Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé toutes les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu

{2}{W}{W}



Rituel

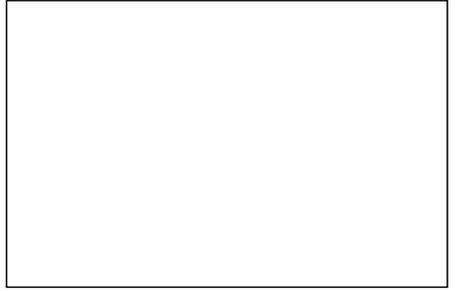
R

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

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

Jugement ultime

{4}{W}{W}



Rituel

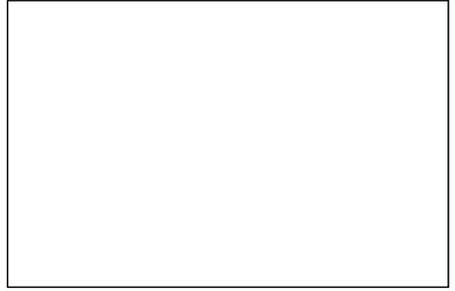
R

Exilez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugement ultime

{4}{W}{W}



Rituel

R

Exilez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugement ultime

{4}{W}{W}



Rituel

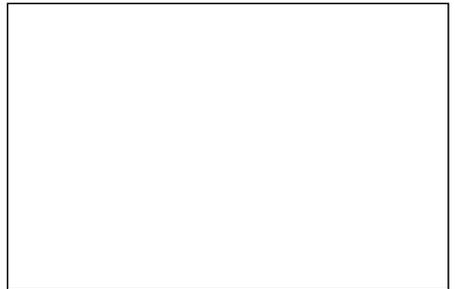
R

Exilez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugement ultime

{4}{W}{W}



Rituel

R

Exilez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guet des nuages



Terrain : site

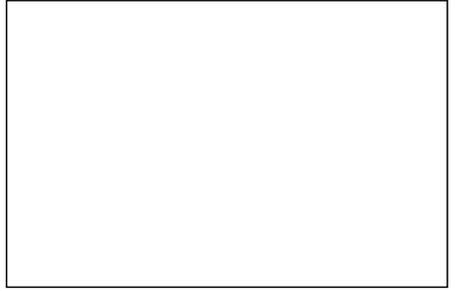
C

Le Guet des nuages arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque site sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guet des nuages



Terrain : site

C

Le Guet des nuages arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque site sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guet des nuages



Terrain : site

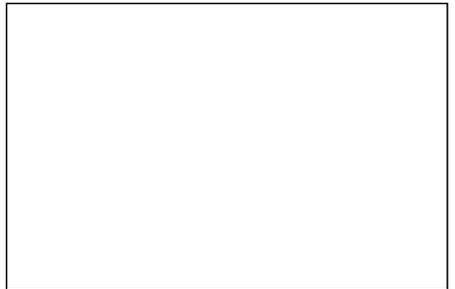
C

Le Guet des nuages arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque site sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guet des nuages



Terrain : site

C

Le Guet des nuages arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque site sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

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
{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
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de glace de Tendo



Terrain

R

Le Pont de glace de Tendo arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Pont de glace de Tendo : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de glace de Tendo



Terrain

R

Le Pont de glace de Tendo arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Pont de glace de Tendo : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de glace de Tendo



Terrain

R

Le Pont de glace de Tendo arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {C}.

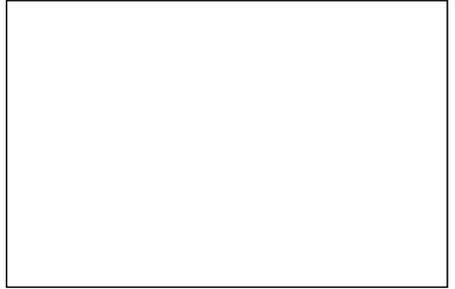
{T}, retirez un marqueur « charge » du Pont de glace de

Tendo : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice du vide

{X}{X}



Artefact

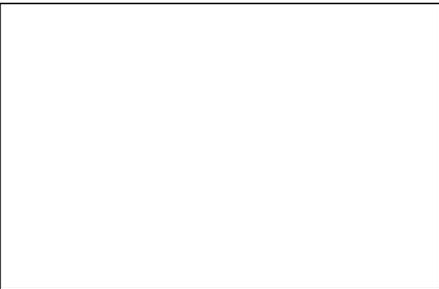
M

Le Calice du vide arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur lui.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur le Calice du vide, contrecarrez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de glace de Tendo



Terrain

R

Le Pont de glace de Tendo arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {C}.

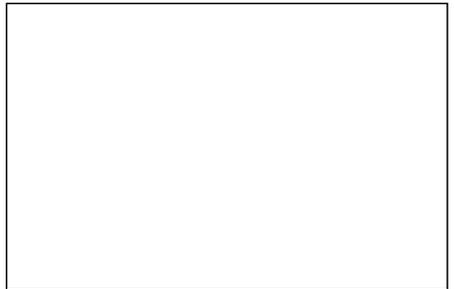
{T}, retirez un marqueur « charge » du Pont de glace de

Tendo : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice du vide

{X}{X}



Artefact

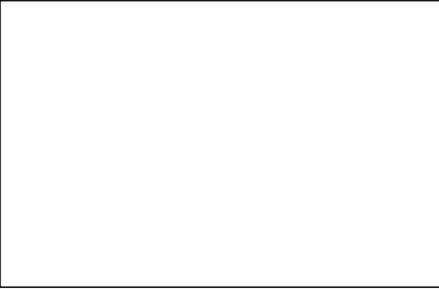
M

Le Calice du vide arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur lui.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur le Calice du vide, contrecarrez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice du vide {X}{X}

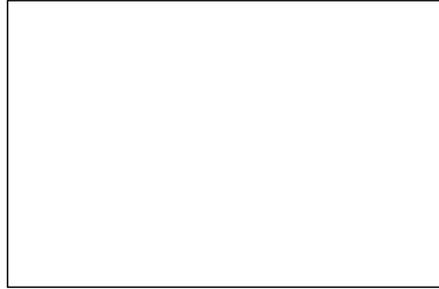


Artefact M

Le Calice du vide arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur lui.
 À chaque fois qu'un joueur lance un sort avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur le Calice du vide, contrecarrez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goutte de soleil {2}

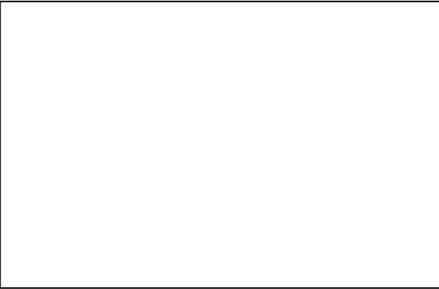


Artefact U

À chaque fois que vous subissez des blessures, mettez autant de marqueurs « charge » sur la Goutte de soleil.
 Au début de chaque entretien, vous pouvez retirer un marqueur « charge » de la Goutte de soleil. Si vous faites ainsi, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice du vide {X}{X}



Artefact M

Le Calice du vide arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur lui.
 À chaque fois qu'un joueur lance un sort avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur le Calice du vide, contrecarrez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goutte de soleil {2}



Artefact U

À chaque fois que vous subissez des blessures, mettez autant de marqueurs « charge » sur la Goutte de soleil.
 Au début de chaque entretien, vous pouvez retirer un marqueur « charge » de la Goutte de soleil. Si vous faites ainsi, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goutte de soleil

{2}



Artefact

U

À chaque fois que vous subissez des blessures, mettez autant de marqueurs « charge » sur la Goutte de soleil. Au début de chaque entretien, vous pouvez retirer un marqueur « charge » de la Goutte de soleil. Si vous faites ainsi, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Matrice d'amortissement

{3}



Artefact

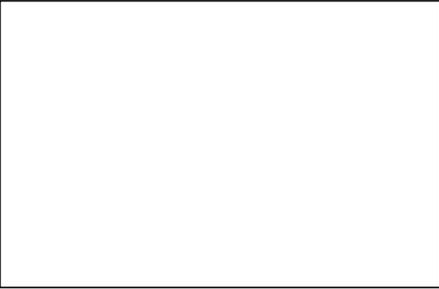
R

Les capacités activées des artefacts et des créatures ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goutte de soleil

{2}



Artefact

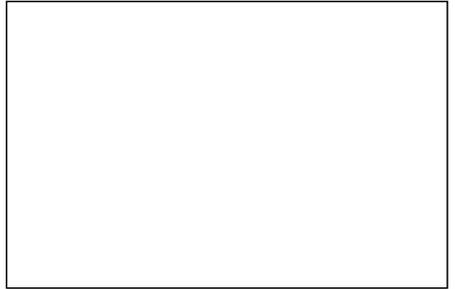
U

À chaque fois que vous subissez des blessures, mettez autant de marqueurs « charge » sur la Goutte de soleil. Au début de chaque entretien, vous pouvez retirer un marqueur « charge » de la Goutte de soleil. Si vous faites ainsi, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Matrice d'amortissement

{3}



Artefact

R

Les capacités activées des artefacts et des créatures ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

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

Talisman de dominance

{2}



Artefact

U

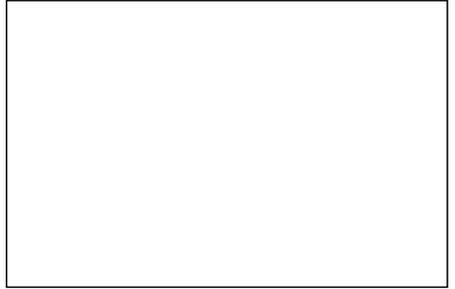
{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}. Le Talisman de dominance vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de dominance

{2}



Artefact

U

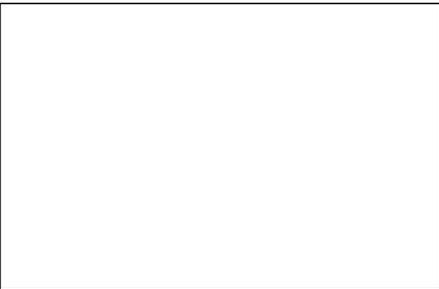
{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}. Le Talisman de dominance vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de dominance

{2}



Artefact

U

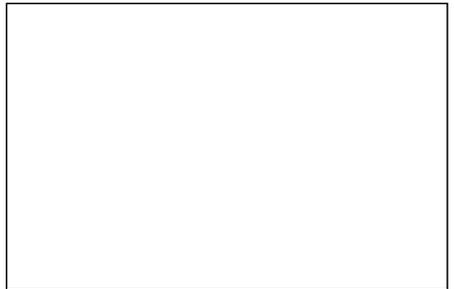
{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}. Le Talisman de dominance vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de dominance

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}. Le Talisman de dominance vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de progrès

{2}



Artefact

U

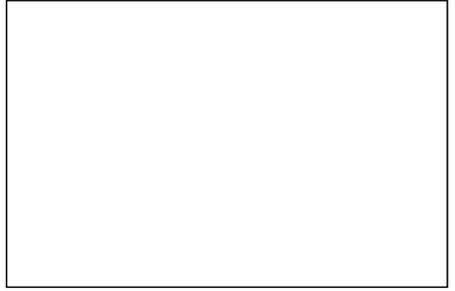
{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Le Talisman de progrès vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de progrès

{2}



Artefact

U

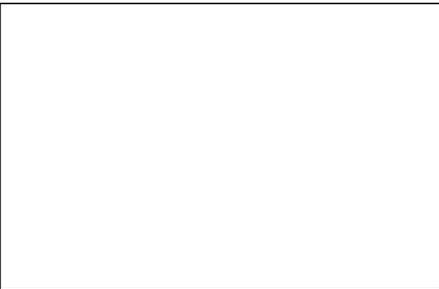
{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Le Talisman de progrès vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de progrès

{2}



Artefact

U

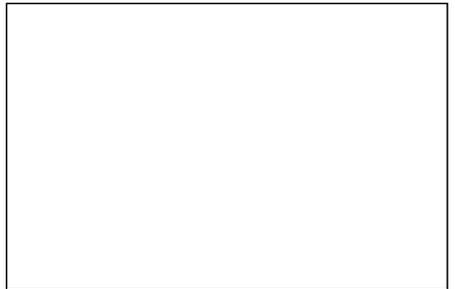
{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Le Talisman de progrès vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de progrès

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Le Talisman de progrès vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de progrès

{2}



Artefact

U

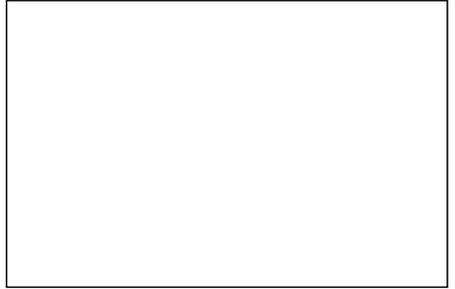
{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Le Talisman de progrès vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale

{2}{W}



Enchantement

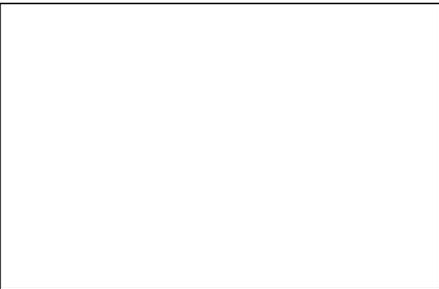
U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale

{2}{W}



Enchantement

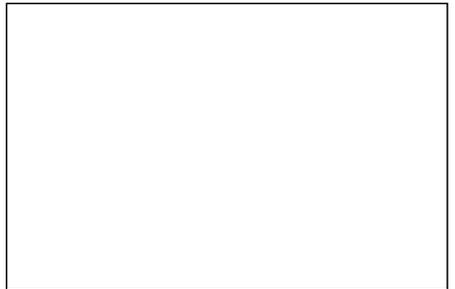
U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale

{2}{W}



Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale

{2}{W}



Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grille de défense

{2}



Artefact

R

Chaque sort coûte {3} de plus à lancer excepté pendant le tour de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grille de défense

{2}



Artefact

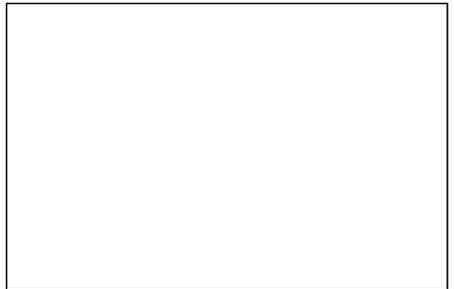
R

Chaque sort coûte {3} de plus à lancer excepté pendant le tour de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grille de défense

{2}



Artefact

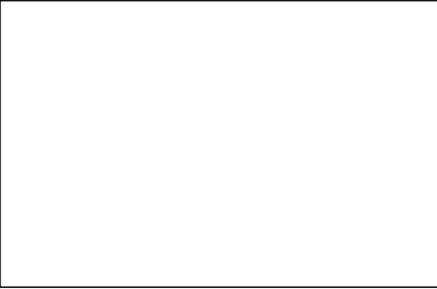
R

Chaque sort coûte {3} de plus à lancer excepté pendant le tour de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grille de défense

{2}



Artefact

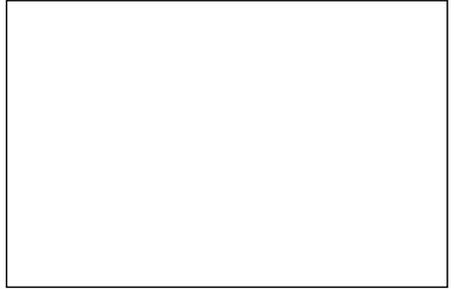
R

Chaque sort coûte {3} de plus à lancer excepté pendant le tour de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison cérébrale

{5}



Artefact

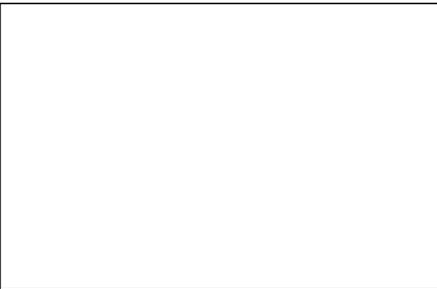
U

<i>Empreinte</i> ? Quand la Prison cérébrale arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé révèle sa main. Si vous faites ainsi, choisissez-y une carte non-terrain et exilez cette carte. À chaque fois qu'un joueur lance un sort qui partage une couleur ou une valeur de mana avec la carte exilée, la Prison cérébrale inflige 2 blessures à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison cérébrale

{5}



Artefact

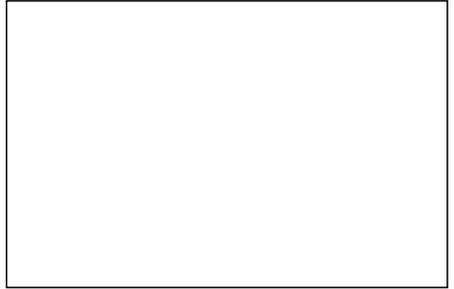
U

<i>Empreinte</i> ? Quand la Prison cérébrale arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé révèle sa main. Si vous faites ainsi, choisissez-y une carte non-terrain et exilez cette carte. À chaque fois qu'un joueur lance un sort qui partage une couleur ou une valeur de mana avec la carte exilée, la Prison cérébrale inflige 2 blessures à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison cérébrale

{5}



Artefact

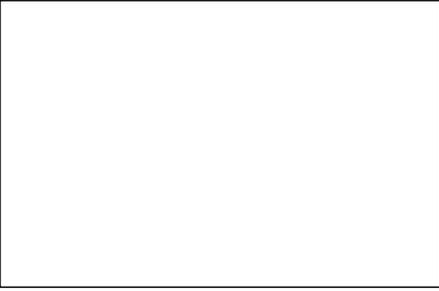
U

<i>Empreinte</i> ? Quand la Prison cérébrale arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé révèle sa main. Si vous faites ainsi, choisissez-y une carte non-terrain et exilez cette carte. À chaque fois qu'un joueur lance un sort qui partage une couleur ou une valeur de mana avec la carte exilée, la Prison cérébrale inflige 2 blessures à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison cérébrale

{5}



Artefact

U

Quand la Prison cérébrale arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé révèle sa main. Si vous faites ainsi, choisissez-y une carte non-terrain et exilez cette carte. À chaque fois qu'un joueur lance un sort qui partage une couleur ou une valeur de mana avec la carte exilée, la Prison cérébrale inflige 2 blessures à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast