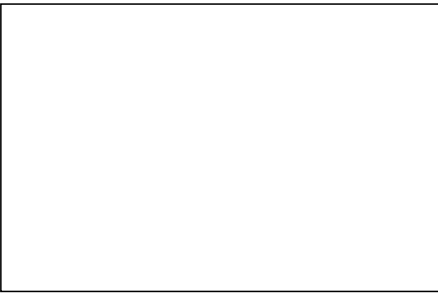


Arbitre silencieux

{4}



Créature-artefact : construction

R

Pas plus d'une créature ne peut attaquer à chaque combat.

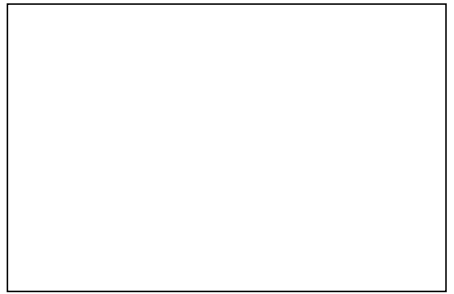
Pas plus d'une créature ne peut bloquer à chaque combat.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbitre silencieux

{4}



Créature-artefact : construction

R

Pas plus d'une créature ne peut attaquer à chaque combat.

Pas plus d'une créature ne peut bloquer à chaque combat.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbitre silencieux

{4}



Créature-artefact : construction

R

Pas plus d'une créature ne peut attaquer à chaque combat.

Pas plus d'une créature ne peut bloquer à chaque combat.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbitre silencieux

{4}



Créature-artefact : construction

R

Pas plus d'une créature ne peut attaquer à chaque combat.

Pas plus d'une créature ne peut bloquer à chaque combat.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poupée de son

{5}

Créature-artefact : construction

R

Indestructible

Au moment où la Poupée de son arrive sur le champ de bataille, choisissez un joueur.

À chaque fois que des blessures sont infligées à la Poupée de son, elle inflige autant de blessures au joueur choisi.

{T} : La Poupée de son s'inflige 1 blessure.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poupée de son

{5}

Créature-artefact : construction

R

Indestructible

Au moment où la Poupée de son arrive sur le champ de bataille, choisissez un joueur.

À chaque fois que des blessures sont infligées à la Poupée de son, elle inflige autant de blessures au joueur choisi.

{T} : La Poupée de son s'inflige 1 blessure.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poupée de son

{5}

Créature-artefact : construction

R

Indestructible

Au moment où la Poupée de son arrive sur le champ de bataille, choisissez un joueur.

À chaque fois que des blessures sont infligées à la Poupée de son, elle inflige autant de blessures au joueur choisi.

{T} : La Poupée de son s'inflige 1 blessure.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poupée de son

{5}

Créature-artefact : construction

R

Indestructible

Au moment où la Poupée de son arrive sur le champ de bataille, choisissez un joueur.

À chaque fois que des blessures sont infligées à la Poupée de son, elle inflige autant de blessures au joueur choisi.

{T} : La Poupée de son s'inflige 1 blessure.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Météore shivân

{3}{R}{R}

Rituel

U

Le Météore shivân inflige 13 blessures à une créature ciblée.

Suspension 2 ? {1}{R}{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {1}{R}{R} et l'exiler avec deux marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Météore shivân

{3}{R}{R}

Rituel

U

Le Météore shivân inflige 13 blessures à une créature ciblée.

Suspension 2 ? {1}{R}{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {1}{R}{R} et l'exiler avec deux marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Météore shivân

{3}{R}{R}

Rituel

U

Le Météore shivân inflige 13 blessures à une créature ciblée.

Suspension 2 ? {1}{R}{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {1}{R}{R} et l'exiler avec deux marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Météore shivân

{3}{R}{R}

Rituel

U

Le Météore shivân inflige 13 blessures à une créature ciblée.

Suspension 2 ? {1}{R}{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {1}{R}{R} et l'exiler avec deux marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fabrication

{2}{U}

Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fabrication

{2}{U}

Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fabrication

{2}{U}

Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fabrication

{2}{U}

Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

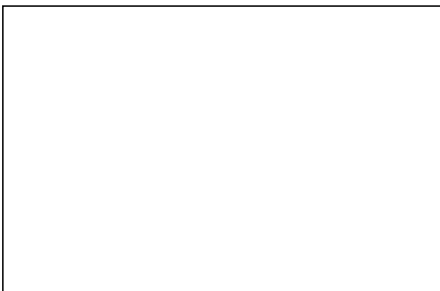
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



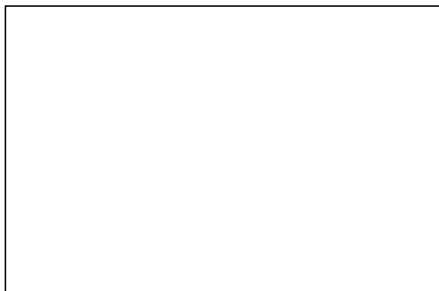
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



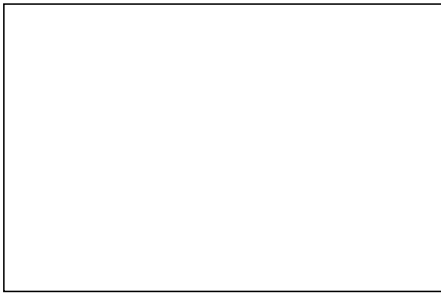
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



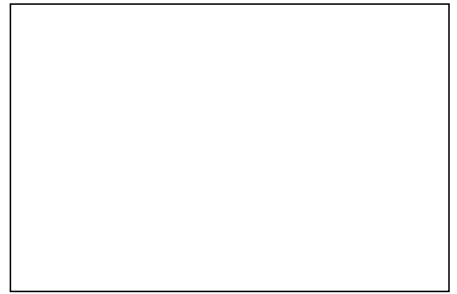
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

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

C

{W}

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

C

{W}

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

Canne de Feldonn

{1}

Artefact
{T}, exilez la Canne de Feldonn : Mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

P

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canne de Feldonn

{1}

Artefact

P

{T}, exilez la Canne de Feldonn : Mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus

{0}

Artefact

C

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus

{0}

Artefact

C

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus

{0}

Artefact

C

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus

{0}

Artefact

C

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Copie d'artefact

{1}{U}

Enchantement

R

Vous pouvez faire que la Copie d'artefact arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact sur le champ de bataille, excepté que c'est un enchantement en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Copie d'artefact

{1}{U}

Enchantement

R

Vous pouvez faire que la Copie d'artefact arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact sur le champ de bataille, excepté que c'est un enchantement en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Copie d'artefact

{1}{U}

Enchantement

R

Vous pouvez faire que la Copie d'artefact arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact sur le champ de bataille, excepté que c'est un enchantement en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Copie d'artefact

{1}{U}

Enchantement

R

Vous pouvez faire que la Copie d'artefact arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact sur le champ de bataille, excepté que c'est un enchantement en plus de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conscience coupable

{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, la Conscience coupable inflige autant de blessures à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conscience coupable

{W}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, la Conscience coupable inflige autant de blessures à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conscience coupable

{W}

Enchantement : aura

C

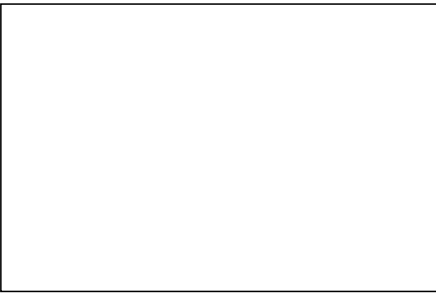
Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, la Conscience coupable inflige autant de blessures à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conscience coupable

{W}



Enchantement : aura

C

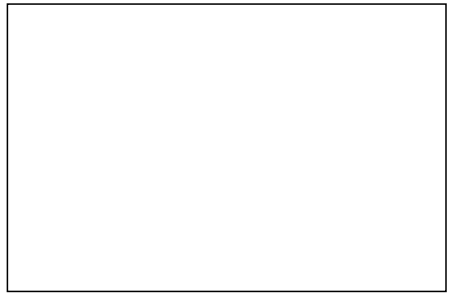
Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, la Conscience coupable inflige autant de blessures à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liaison psychique

{W}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liaison psychique

{W}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liaison psychique

{W}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liaison psychique

Enchantement : aura
Enchanter : créature
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Paria

Enchantement : aura
Enchanter : creature
Toutes les blessures qui devraient vous être infligées sont infligées à la créature enchantée à la place.

Paria

Enchantement : aura
Enchanter : creature
Toutes les blessures qui devraient vous être infligées sont infligées à la créature enchantée à la place.

Paria

Enchantement : aura
Enchanter : creature
Toutes les blessures qui devraient vous être infligées sont infligées à la créature enchantée à la place.

Paria{2}{W}

Enchantement : auraR
Enchanter : creature
Toutes les blessures qui devraient vous être infligées sont infligées à la créature enchantée à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu{2}{W}{W}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu{2}{W}{W}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boomerang{U}{U}

ÉphémèreC
Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boomerang

{U}{U}

Éphémère

C

Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boomerang

{U}{U}

Éphémère

C

Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boomerang

{U}{U}

Éphémère

C

Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement

{1}{W}

Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement

{1}{W}

Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement

{1}{W}

Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement

{1}{W}

Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast