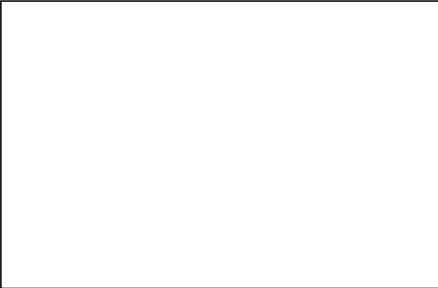


Croisé mirran {1}{W}{W}

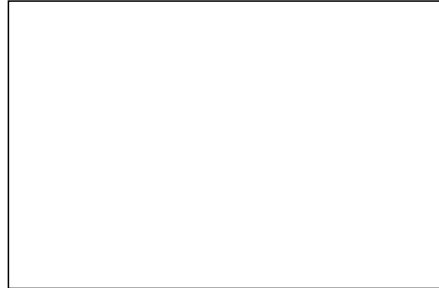


Créature : humain et chevalier **R**
Double initiative, protection contre le noir et protection contre le vert

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé mirran {1}{W}{W}




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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé mirran {1}{W}{W}




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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé mirran {1}{W}{W}



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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand abolisseur {W}{W}

Créature : humain et clerc R

Pendant votre tour, vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ou activer les capacités d'artefacts, de créatures ou d'enchantelements.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand abolisseur {W}{W}

Créature : humain et clerc R

Pendant votre tour, vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ou activer les capacités d'artefacts, de créatures ou d'enchantelements.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand abolisseur {W}{W}

Créature : humain et clerc R

Pendant votre tour, vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ou activer les capacités d'artefacts, de créatures ou d'enchantelements.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand abolisseur {W}{W}

Créature : humain et clerc R

Pendant votre tour, vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ou activer les capacités d'artefacts, de créatures ou d'enchantelements.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de puracier {W}{W}

Créature : humain et chevalier R

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

<i>Art des métaux</i> ? Les équipements que vous contrôlez ont équipement {0} tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de puracier {W}{W}

Créature : humain et chevalier R

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

<i>Art des métaux</i> ? Les équipements que vous contrôlez ont équipement {0} tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de puracier {W}{W}

Créature : humain et chevalier R

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

<i>Art des métaux</i> ? Les équipements que vous contrôlez ont équipement {0} tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de puracier {W}{W}

Créature : humain et chevalier R

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

<i>Art des métaux</i> ? Les équipements que vous contrôlez ont équipement {0} tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tanière



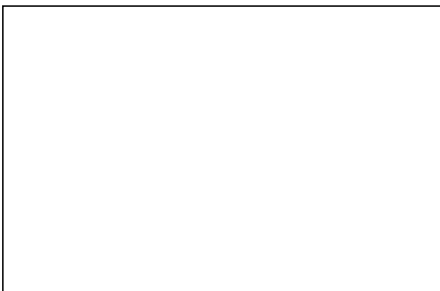
Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dalles de Trokair



Terrain légendaire

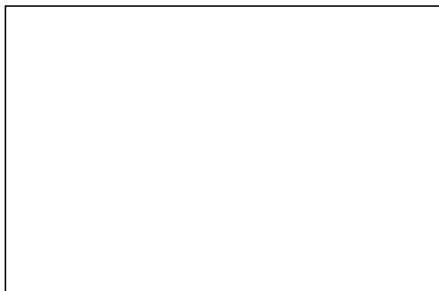
R

{T} : Ajoutez {W}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dalles de Trokair



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {W}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dalles de Trokair



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {W}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dalles de Trokair



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {W}.

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

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

Fiole d'Éther {1}




Artefact R

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

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther {1}



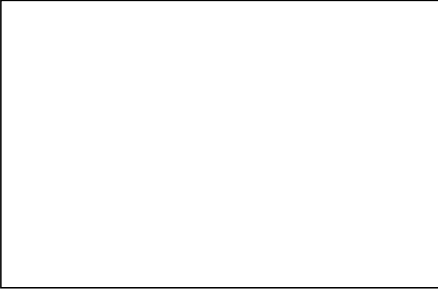
Artefact R

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

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther {1}



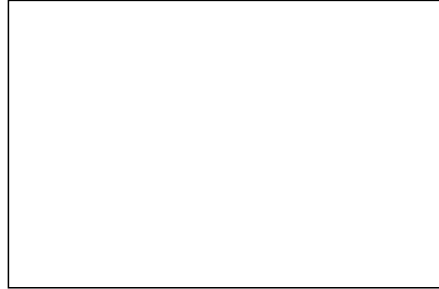
Artefact R

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

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther {1}




Artefact R

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

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Marteau colossal {1}



Artefact : équipement U
La créature équipée gagne +10/+10 et perd le vol.
Équipement {8}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

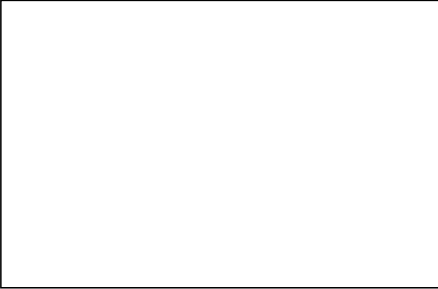
Marteau colossal {1}



Artefact : équipement U
La créature équipée gagne +10/+10 et perd le vol.
Équipement {8}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

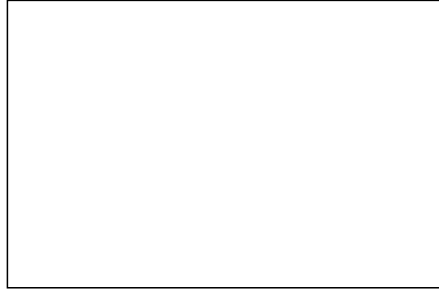
Marteau colossal {1}



Artefact : équipement U
La créature équipée gagne +10/+10 et perd le vol.
Équipement {8}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau colossal {1}



Artefact : équipement U
La créature équipée gagne +10/+10 et perd le vol.
Équipement {8}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cantique selon Orime

{W}



Éphémère

R

Kick {W} (Vous pouvez payer {C} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement

{1}{W}



Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cantique selon Orime

{W}



Éphémère

R

Kick {W} (Vous pouvez payer {C} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement

{1}{W}



Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée

{W}



Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée

{W}



Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée

{W}



Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée

{W}



Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

