

Entrelacs des chemins

{2}{G}



Rituel

U

Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz une carte de terrain. Mettez cette carte sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, renvoyez l'Entrelacs des chemins dans la main de son propriétaire. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entrelacs des chemins

{2}{G}



Rituel

U

Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz une carte de terrain. Mettez cette carte sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, renvoyez l'Entrelacs des chemins dans la main de son propriétaire. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entrelacs des chemins

{2}{G}



Rituel

U

Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz une carte de terrain. Mettez cette carte sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, renvoyez l'Entrelacs des chemins dans la main de son propriétaire. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entrelacs des chemins

{2}{G}



Rituel

U

Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz une carte de terrain. Mettez cette carte sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, renvoyez l'Entrelacs des chemins dans la main de son propriétaire. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupération de Bala Ged

{2}{G}



Rituel

U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupération de Bala Ged

{2}{G}



Rituel

U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupération de Bala Ged

{2}{G}



Rituel

U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Symbiose de Tournebois

{4}{G}{G}{G}



Rituel

M

Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi elles. Si cette carte a un coût converti de mana inférieur ou égal à 3, elle arrive avec trois marqueurs +1/+1 supplémentaires sur elle. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Symbiose de Tournebois

{4}{G}{G}{G}



Rituel

M

Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi elles. Si cette carte a un coût converti de mana inférieur ou égal à 3, elle arrive avec trois marqueurs +1/+1 supplémentaires sur elle. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Symbiose de Tournebois

{4}{G}{G}{G}



Rituel

M

Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi elles. Si cette carte a un coût converti de mana inférieur ou égal à 3, elle arrive avec trois marqueurs +1/+1 supplémentaires sur elle. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Symbiose de Tournebois

{4}{G}{G}{G}



Rituel

M

Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi elles. Si cette carte a un coût converti de mana inférieur ou égal à 3, elle arrive avec trois marqueurs +1/+1 supplémentaires sur elle. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faire fortune

{R}



Rituel

U

Crez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)  
Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faire fortune

{R}



Rituel

U

Crez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faire fortune

{R}



Rituel

U

Crez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faire fortune

{R}



Rituel

U

Crez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haut fait de Culmefer

{1}{R}{R}{R}



Rituel

R

Ajoutez sept {R}. Vous ne pouvez lancer qu'un sort de plus ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haut fait de Culmefer

{1}{R}{R}{R}

Rituel

R

Ajoutez sept {R}. Vous ne pouvez lancer qu'un sort de plus ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impact de Fracassecrâne

{X}{R}{R}

Rituel

M

L'Impact de Fracassecrâne inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre jusqu'à deux cibles, créatures et/ou planeswalkers. Si X est supérieur ou égal à 6, l'Impact de Fracassecrâne inflige deux fois X blessures réparties comme vous le désirez entre ces cibles à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haut fait de Culmefer

{1}{R}{R}{R}

Rituel

R

Ajoutez sept {R}. Vous ne pouvez lancer qu'un sort de plus ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impact de Fracassecrâne

{X}{R}{R}

Rituel

M

L'Impact de Fracassecrâne inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre jusqu'à deux cibles, créatures et/ou planeswalkers. Si X est supérieur ou égal à 6, l'Impact de Fracassecrâne inflige deux fois X blessures réparties comme vous le désirez entre ces cibles à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impact de Fracassecrâne

{X}{R}{R}

Rituel

M

L'Impact de Fracassecrâne inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre jusqu'à deux cibles, créatures et/ou planeswalkers. Si X est supérieur ou égal à 6, l'Impact de Fracassecrâne inflige deux fois X blessures réparties comme vous le désirez entre ces cibles à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plongeon infernal

{R}

Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature. Ajoutez {R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impact de Fracassecrâne

{X}{R}{R}

Rituel

M

L'Impact de Fracassecrâne inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre jusqu'à deux cibles, créatures et/ou planeswalkers. Si X est supérieur ou égal à 6, l'Impact de Fracassecrâne inflige deux fois X blessures réparties comme vous le désirez entre ces cibles à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reforger l'âme

{3}{R}{R}

Rituel

R

Chaque joueur se défausse de sa main, puis pioche sept cartes.  
Miracle {1}{R} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reforger l'âme

{3}{R}{R}

Rituel

R

Chaque joueur se défausse de sa main, puis pioche sept cartes.

Miracle {1}{R} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Restauration de Porte des Mers

{4}{U}{U}{U}

Rituel

M

Piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes dans votre main plus une. Vous n'avez plus de limite au nombre de cartes dans votre main pour le restant de la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traîtrise du folchant

{3}{R}{R}

Rituel

U

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Restauration de Porte des Mers

{4}{U}{U}{U}

Rituel

M

Piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes dans votre main plus une. Vous n'avez plus de limite au nombre de cartes dans votre main pour le restant de la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel d'Éméria

{4}{W}{W}{W}

Rituel

M

Créez deux jetons de créature 4/4 blanche Ange et Guerrier avec le vol. Les créatures non-Ange que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à votre prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rotefeu goblin

{4}

Artefact

R

{3}, {T} : Révélez une à une les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz une carte de terrain. Le Rotefeu goblin inflige un nombre de blessures égal au nombre de cartes non-terrain ainsi révélées à n'importe quelle cible. Si la carte de terrain ainsi révélée était une montagne, le Rotefeu goblin inflige le double de blessures à la place. Mettez les cartes ainsi révélées au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel d'Éméria

{4}{W}{W}{W}

Rituel

M

Créez deux jetons de créature 4/4 blanche Ange et Guerrier avec le vol. Les créatures non-Ange que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à votre prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rotefeu goblin

{4}

Artefact

R

{3}, {T} : Révélez une à une les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz une carte de terrain. Le Rotefeu goblin inflige un nombre de blessures égal au nombre de cartes non-terrain ainsi révélées à n'importe quelle cible. Si la carte de terrain ainsi révélée était une montagne, le Rotefeu goblin inflige le double de blessures à la place. Mettez les cartes ainsi révélées au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Rotefeu goblin

{4}

Artefact

R

{3}, {T} : Révélez une à une les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de terrain. Le Rotefeu goblin inflige un nombre de blessures égal au nombre de cartes non-terrain ainsi révélées à n'importe quelle cible. Si la carte de terrain ainsi révélée était une montagne, le Rotefeu goblin inflige le double de blessures à la place. Mettez les cartes ainsi révélées au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danger des Champs de pics

{R}

Éphémère

U

Le Danger des Champs de pics inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. Si un permanent ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-le à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rotefeu goblin

{4}

Artefact

R

{3}, {T} : Révélez une à une les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de terrain. Le Rotefeu goblin inflige un nombre de blessures égal au nombre de cartes non-terrain ainsi révélées à n'importe quelle cible. Si la carte de terrain ainsi révélée était une montagne, le Rotefeu goblin inflige le double de blessures à la place. Mettez les cartes ainsi révélées au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danger des Champs de pics

{R}

Éphémère

U

Le Danger des Champs de pics inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. Si un permanent ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-le à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danger des Champs de pics

{R}



Éphémère

U

Le Danger des Champs de pics inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. Si un permanent ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-le à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil de Valakut

{2}{R}



Éphémère

R

Mettez n'importe quel nombre de cartes de votre main au-dessous de votre bibliothèque, puis piochez autant de cartes plus une.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danger des Champs de pics

{R}



Éphémère

U

Le Danger des Champs de pics inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. Si un permanent ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-le à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil de Valakut

{2}{R}



Éphémère

R

Mettez n'importe quel nombre de cartes de votre main au-dessous de votre bibliothèque, puis piochez autant de cartes plus une.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil de Valakut

{2}{R}

Éphémère

R

Mettez n'importe quel nombre de cartes de votre main au-dessous de votre bibliothèque, puis piochez autant de cartes plus une.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte du titan

{0}

Éphémère

R

Créez un jeton de créature 4/4 rouge Géant.  
Au début de votre prochain entretien, payez {4}{R}. Si vous ne le faites pas, vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil de Valakut

{2}{R}

Éphémère

R

Mettez n'importe quel nombre de cartes de votre main au-dessous de votre bibliothèque, puis piochez autant de cartes plus une.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de désespoir

{1}{R}

Éphémère : arcane

U

Ajoutez {R}{R}{R}.  
Imprégnation d'arcane {1}{R} (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de désespoir

{1}{R}

Éphémère : arcane

U

Ajoutez {R}{R}{R}.

Imprégnation d'arcane {1}{R} (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de désespoir

{1}{R}

Éphémère : arcane

U

Ajoutez {R}{R}{R}.

Imprégnation d'arcane {1}{R} (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de désespoir

{1}{R}

Éphémère : arcane

U

Ajoutez {R}{R}{R}.

Imprégnation d'arcane {1}{R} (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel pyrétique

{1}{R}

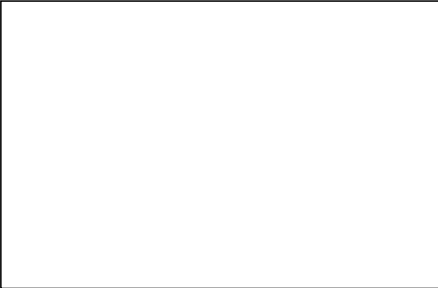
Éphémère

C

Ajoutez {R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

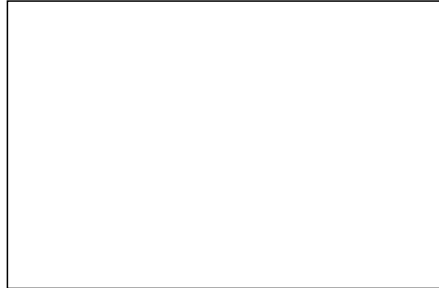
Rituel pyrétique {1}{R}



Éphémère C  
Ajoutez {R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Rituel pyrétique {1}{R}



Éphémère C  
Ajoutez {R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Rituel pyrétique {1}{R}



Éphémère C  
Ajoutez {R}{R}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de négation {0}



Éphémère R  
Contrecarrez un sort ciblé.  
Au début de votre prochain entretien, payez {3}{U}{U}. Si vous ne le faites pas, vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de négation

{0}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé.

Au début de votre prochain entretien, payez {3}{U}{U}. Si vous ne le faites pas, vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de négation

{0}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé.

Au début de votre prochain entretien, payez {3}{U}{U}. Si vous ne le faites pas, vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de négation

{0}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé.

Au début de votre prochain entretien, payez {3}{U}{U}. Si vous ne le faites pas, vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Une offre qui ne se refuse pas

{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort non-créature ciblé. Son contrôleur crée deux jetons Trésor. (Ce sont des artefacts avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manamorphose

{1}{RG}



Éphémère U

Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manamorphose

{1}{RG}



Éphémère U

Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manamorphose

{1}{RG}



Éphémère U

Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manamorphose

{1}{RG}




Éphémère U

Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Fureur** {3}{R}{R}



Créature : élémental et incarnation **M**

Double initiative


Quand la Fureur arrive sur le champ de bataille, elle inflige 4 blessures réparties comme vous le voulez entre n'importe quel nombre de cibles, créatures et/ou planeswalkers.

Évocation ? Exilez une carte rouge de votre main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Mage de la lune** {2}{R}




Créature : humain et sorcier **R**

Les terrains non-base sont des montagnes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Fureur** {3}{R}{R}



Créature : élémental et incarnation **M**

Double initiative


Quand la Fureur arrive sur le champ de bataille, elle inflige 4 blessures réparties comme vous le voulez entre n'importe quel nombre de cibles, créatures et/ou planeswalkers.

Évocation ? Exilez une carte rouge de votre main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Mage de la lune** {2}{R}



Créature : humain et sorcier **R**

Les terrains non-base sont des montagnes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Force de vigueur

{2}{G}{G}

Éphémère

R

Si ce n'est pas votre tour, vous pouvez exiler une carte verte de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.  
Détruisez jusqu'à deux artefacts et/ou enchantements ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'été

{G}

Éphémère

U

Piochez une carte si un adversaire a lancé un sort bleu ou noir ce tour-ci. Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés ce tour-ci. Vous et les permanents que vous contrôlez acquérez la défense talismanique contre le bleu et contre le noir jusqu'à la fin du tour. (Vous et eux ne pouvez pas être les cibles de sorts ou de capacités bleus ou noirs que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de vigueur

{2}{G}{G}

Éphémère

R

Si ce n'est pas votre tour, vous pouvez exiler une carte verte de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.  
Détruisez jusqu'à deux artefacts et/ou enchantements ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'été

{G}

Éphémère

U

Piochez une carte si un adversaire a lancé un sort bleu ou noir ce tour-ci. Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés ce tour-ci. Vous et les permanents que vous contrôlez acquérez la défense talismanique contre le bleu et contre le noir jusqu'à la fin du tour. (Vous et eux ne pouvez pas être les cibles de sorts ou de capacités bleus ou noirs que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'été

{G}

Éphémère

U

Piochez une carte si un adversaire a lancé un sort bleu ou noir ce tour-ci. Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés ce tour-ci. Vous et les permanents que vous contrôlez acquérez la défense talismanique contre le bleu et contre le noir jusqu'à la fin du tour. (Vous et eux ne pouvez pas être les cibles de sorts ou de capacités bleus ou noirs que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du pyromancien

{1}{R}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui a le même nom qu'une carte de votre cimetière, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du pyromancien.  
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel tant que l'Ascension du pyromancien a au moins deux marqueurs « quête » sur lui, vous pouvez copier ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'été

{G}

Éphémère

U

Piochez une carte si un adversaire a lancé un sort bleu ou noir ce tour-ci. Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés ce tour-ci. Vous et les permanents que vous contrôlez acquérez la défense talismanique contre le bleu et contre le noir jusqu'à la fin du tour. (Vous et eux ne pouvez pas être les cibles de sorts ou de capacités bleus ou noirs 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

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