

Griselbrand

{4}{B}{B}{B}{B}

Créature légendaire : démon

M

Vol, lien de vie

Payez 7 points de vie : Piochez sept cartes.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thragcorne

{4}{G}

Créature : bête

R

Quand le Thragcorne arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 5 points de vie.

Quand le Thragcorne quitte le champ de bataille, créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thragcorne

{4}{G}

Créature : bête

R

Quand le Thragcorne arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 5 points de vie.

Quand le Thragcorne quitte le champ de bataille, créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thragcorne

{4}{G}

Créature : bête

R

Quand le Thragcorne arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 5 points de vie.

Quand le Thragcorne quitte le champ de bataille, créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thragcorne

{4}{G}

Créature : bête

R

Quand le Thragcorne arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 5 points de vie.

Quand le Thragcorne quitte le champ de bataille, créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ambition grandissante

{4}{B}

Rituel

R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque et mettez cette carte dans votre main. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, cherchez à la place deux cartes dans votre bibliothèque, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Flashback {7}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ambition grandissante

{4}{B}

Rituel

R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque et mettez cette carte dans votre main. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, cherchez à la place deux cartes dans votre bibliothèque, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Flashback {7}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchauloin

{1}{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île, de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchauloin

{1}{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île, de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchauloin

{1}{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île, de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchauloin

{1}{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île, de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Descente dans l'infini

{8}{U}{U}{U}{U}

Rituel

M

Piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes dans votre bibliothèque, puis mettez une carte de votre main au-dessus de votre bibliothèque. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main jusqu'à votre prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise temporelle

{5}{U}{U}

Rituel

M

Jouez un tour supplémentaire après celui-ci. Exilez la Maîtrise temporelle.

Miracle {1}{U} (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

Évolution urbaine

{3}{G}{U}

Rituel

U

Piochez trois cartes. Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise temporelle

{5}{U}{U}

Rituel

M

Jouez un tour supplémentaire après celui-ci. Exilez la Maîtrise temporelle.

Miracle {1}{U} (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

Évolution urbaine

{3}{G}{U}

Rituel

U

Piochez trois cartes. Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évolution urbaine

{3}{G}{U}

Rituel

U

Piochez trois cartes. Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résultats inattendus

{2}{G}{U}

Rituel

R

Mélangez votre bibliothèque, puis révéléz la carte du dessus. Si c'est une carte non-terrain, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille et renvoyer les Résultats inattendus dans la main de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évolution urbaine

{3}{G}{U}

Rituel

U

Piochez trois cartes. Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résultats inattendus

{2}{G}{U}

Rituel

R

Mélangez votre bibliothèque, puis révéléz la carte du dessus. Si c'est une carte non-terrain, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille et renvoyer les Résultats inattendus dans la main de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résultats inattendus

{2}{G}{U}



Rituel

R

Mélangez votre bibliothèque, puis révélez la carte du dessus. Si c'est une carte non-terrain, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille et renvoyer les Résultats inattendus dans la main de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême

{1}{W}{W}{U}



Rituel

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résultats inattendus

{2}{G}{U}



Rituel

R

Mélangez votre bibliothèque, puis révélez la carte du dessus. Si c'est une carte non-terrain, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Si c'est une carte de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille et renvoyer les Résultats inattendus dans la main de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême

{1}{W}{W}{U}



Rituel

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême

{1}{W}{W}{U}



Rituel

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême

{1}{W}{W}{U}



Rituel

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



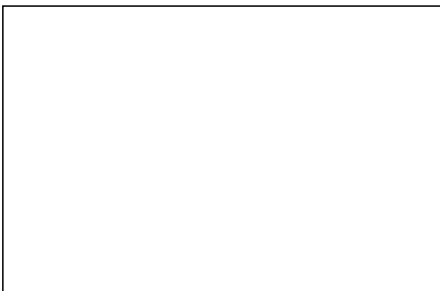
Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



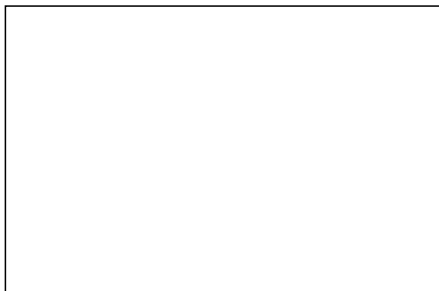
Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



Terrain

R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



Terrain

R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



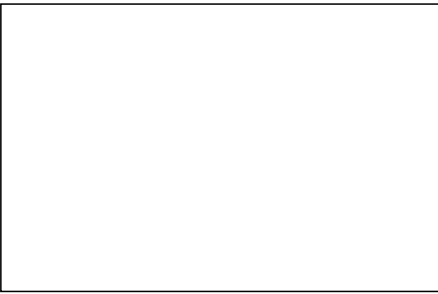
Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



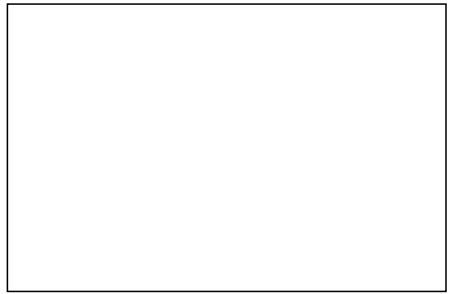
Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



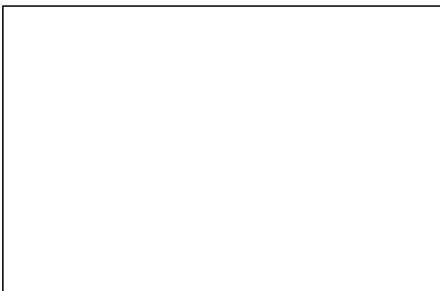
Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

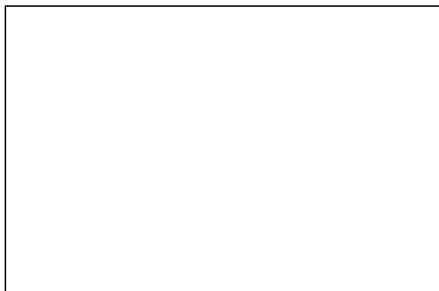
R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie



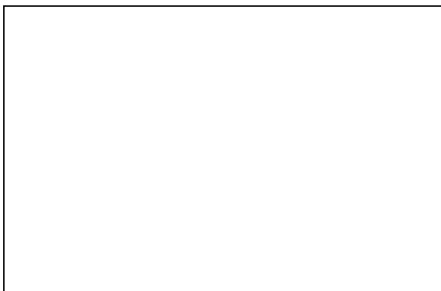
Terrain : plaine et marais

R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



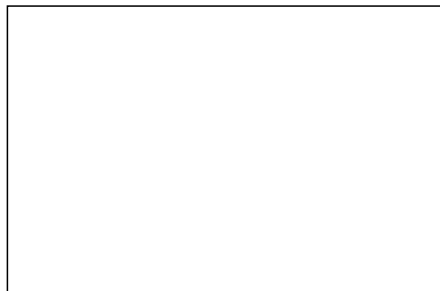
Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



Terrain : marais et forêt

R

Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique

{3}



Artefact

R

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte sur le néant

{5}

Artefact

R

La Porte sur le néant arrive sur le champ de bataille engagée.

{W}{U}{B}{R}{G}, {T}, sacrifiez la Porte sur le néant : Un joueur ciblé perd la partie.

Garruk, chasseur primordial
{2}{G}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk
M

{+1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

{-3} : Piochez un nombre de cartes égal à la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

{-6} : Créez un jeton de créature 6/6 verte Guivre pour chaque terrain que vous contrôlez.

3/

Garruk, chasseur primordial
{2}{G}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk
M

{+1} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.

{-3} : Piochez un nombre de cartes égal à la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

{-6} : Créez un jeton de créature 6/6 verte Guivre pour chaque terrain que vous contrôlez.

3/

Nicol Bolas, planeswalker

{4}{U}{B}{B}{R}

Planeswalker légendaire : Bolas

M

{+3} : Détruisez un permanent non-créature ciblé.

{-2} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée.

{-9} : Nicol Bolas, planeswalker inflige 7 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défausse de sept cartes et sacrifie ensuite sept permanents.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Omniscience

{7}{U}{U}{U}

Enchantement

M

Vous pouvez lancer des sorts depuis votre main sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Omniscience

{7}{U}{U}{U}

Enchantement

M

Vous pouvez lancer des sorts depuis votre main sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Omniscience

{7}{U}{U}{U}

Enchantement

M

Vous pouvez lancer des sorts depuis votre main sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de détention

{1}{W}{U}

Enchantement

R

Quand la Sphère de détention arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé qui n'est pas nommé Sphère de détention et tous les autres permanent ayant le même nom que ce permanent. Quand la Sphère de détention quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de leur propriétaire, les cartes exilées sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de détention

{1}{W}{U}

Enchantement

R

Quand la Sphère de détention arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé qui n'est pas nommé Sphère de détention et tous les autres permanent ayant le même nom que ce permanent.

Quand la Sphère de détention quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de leur propriétaire, les cartes exilées sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la restauration

{3}{W}

Créature : ange

R

Flash

Vol

Quand l'Ange de la restauration arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une créature non-ange ciblée que vous contrôlez, puis renvoyer cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la restauration

{3}{W}

Créature : ange

R

Flash

Vol

Quand l'Ange de la restauration arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une créature non-ange ciblée que vous contrôlez, puis renvoyer cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la restauration

{3}{W}

Créature : ange

R

Flash

Vol

Quand l'Ange de la restauration arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une créature non-ange ciblée que vous contrôlez, puis renvoyer cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappeur loxodon

{1}{G}{W}

Créature : éléphant et soldat

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Frappeur loxodon, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappeur loxodon

{1}{G}{W}

Créature : éléphant et soldat

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Frappeur loxodon, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappeur loxodon

{1}{G}{W}

Créature : éléphant et soldat

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Frappeur loxodon, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminus

{4}{W}{W}

Rituel

R

Mettez toutes les créatures au-dessous des bibliothèques de leurs propriétaires.

Miracle {W} (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.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminus

{4}{W}{W}

Rituel

R

Mettez toutes les créatures au-dessous des bibliothèques de leurs propriétaires.

Miracle {W} (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

Vraska l'Inapparente

{3}{B}{G}

Planeswalker légendaire : Vraska

M

{+1}: Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat à Vraska l'Inapparente, détruisez cette créature.

{-3}: Détruisez un permanent non-terrain ciblé.

{-7}: Créez trois jetons de créature 1/1 noire Assassin avec « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la partie. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vraska l'Inapparente

{3}{B}{G}

Planeswalker légendaire : Vraska

M

{+1}: Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat à Vraska l'Inapparente, détruisez cette créature.

{-3}: Détruisez un permanent non-terrain ciblé.

{-7}: Créez trois jetons de créature 1/1 noire Assassin avec « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la partie. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révélation du sphinx

{X}{W}{U}{U}

Éphémère

M

Vous gagnez X points de vie et vous piochez X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast