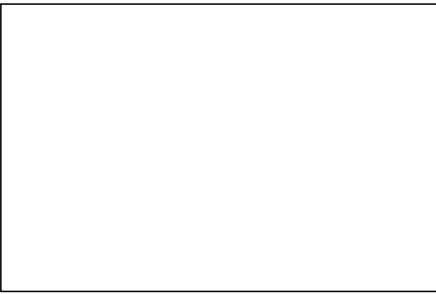


Emrakul, Déchirure des Éons

{15}



Créature légendaire : eldrazi

M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Quand vous lancez ce sort, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Vol, protection contre les sorts qui ont au moins une couleur, annihilateur 6

Quand Emrakul, Déchirure des Éons est mis dans un cimetière depuis n'importe où, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

15/15

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emrakul, Déchirure des Éons

{15}



Créature légendaire : eldrazi

M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Quand vous lancez ce sort, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Vol, protection contre les sorts qui ont au moins une couleur, annihilateur 6

Quand Emrakul, Déchirure des Éons est mis dans un cimetière depuis n'importe où, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

15/15

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emrakul, Déchirure des Éons

{15}



Créature légendaire : eldrazi

M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Quand vous lancez ce sort, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Vol, protection contre les sorts qui ont au moins une couleur, annihilateur 6

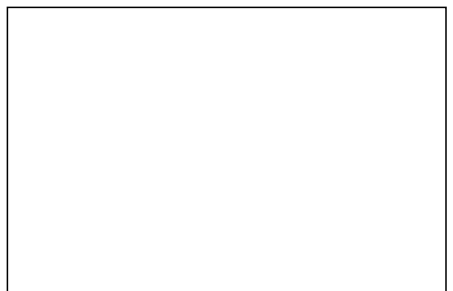
Quand Emrakul, Déchirure des Éons est mis dans un cimetière depuis n'importe où, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

15/15

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exposé libre

{2}{U}



Rituel

M

Chaque joueur peut mettre sur le champ de bataille une carte d'artefact, de créature, d'enchantement ou de terrain depuis sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exposé libre

{2}{U}



Rituel

**M**

Chaque joueur peut mettre sur le champ de bataille une carte d'artefact, de créature, d'enchantement ou de terrain depuis sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination

{U}



Rituel

**C**

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination

{U}



Rituel

**C**

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination

{U}



Rituel

**C**

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination

{U}



Rituel

C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tombe



Terrain

M

{T}: Ajoutez {C}{C}. La Tombe de Balin vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tombe



Terrain

M

{T}: Ajoutez {C}{C}. La Tombe de Balin vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tombe



Terrain

M

{T}: Ajoutez {C}{C}. La Tombe de Balin vous inflige 2 blessures.

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  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oboro, le palais dans les nuages



Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {U}.

{1} : Renvoyez le Bac de Châteaubouc dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veine de cristal



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez la Veine de cristal : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de l'académie



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{U}, {T} : Mettez une carte d'artefact ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veine de cristal



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez la Veine de cristal : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veine de cristal



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez la Veine de cristal : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monolithe sinistre

{2}



Artefact

R

Le Monolithe sinistre ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.

{4} : Dégagez le Monolithe sinistre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monolithe sinistre

{2}



Artefact

R

Le Monolithe sinistre ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.

{4} : Dégagez le Monolithe sinistre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monolithe sinistre

{2}



Artefact

R

Le Monolithe sinistre ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.

{4} : Dégagez le Monolithe sinistre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Monolithe sinistre

{2}



Artefact

R

Le Monolithe sinistre ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.

{4} : Dégagez le Monolithe sinistre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de chrome

{0}



Artefact

R

&lt;i>Empreinte</i> ? Quand le Mox de chrome arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-arteact, non-terrain de votre main.

{T} : Ajoutez un mana d'une des couleurs de la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de chrome

{0}



Artefact

R

&lt;i>Empreinte</i> ? Quand le Mox de chrome arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-arteact, non-terrain de votre main.

{T} : Ajoutez un mana d'une des couleurs de la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de chrome

{0}



Artefact

R

&lt;i>Empreinte</i> ? Quand le Mox de chrome arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-arteact, non-terrain de votre main.

{T} : Ajoutez un mana d'une des couleurs de la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de diamant

{0}



Artefact

R

Si la Mox de diamant devait arriver sur le champ de bataille, vous pouvez défausser une carte de terrain à la place. Si vous faites ainsi, mettez la Mox de diamant sur le champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-la dans le cimetière de son propriétaire.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de génie

{X}{2}{U}



Éphémère

R

Un joueur ciblé pioche X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de diamant

{0}



Artefact

R

Si la Mox de diamant devait arriver sur le champ de bataille, vous pouvez défausser une carte de terrain à la place. Si vous faites ainsi, mettez la Mox de diamant sur le champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-la dans le cimetière de son propriétaire.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de génie

{X}{2}{U}



Éphémère

R

Un joueur ciblé pioche X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de génie

{X}{2}{U}

Éphémère

R

Un joueur ciblé pioche X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.  
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.  
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}

Éphémère

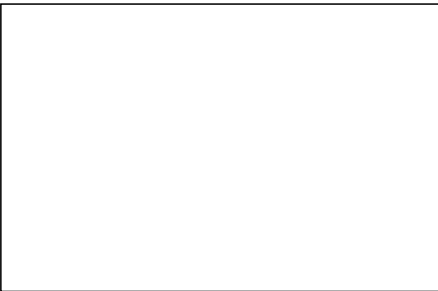
U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.  
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}



Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.  
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hébétude

{1}{U}



Éphémère

C

Vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.  
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hébétude

{1}{U}



Éphémère

C

Vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.  
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Imbroglie de mixture

{U}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé.  
Transmutation {1}{U}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Imbrogio de mixture

{U}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé.  
Transmutation {1}{U}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Imbrogio de mixture

{U}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé.  
Transmutation {1}{U}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Imbrogio de mixture

{U}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé.  
Transmutation {1}{U}{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion

{1}{U}



Éphémère

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion

{1}{U}



Éphémère

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion

{1}{U}



Éphémère

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion

{1}{U}



Éphémère

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

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

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Puissance d'artefact

{U}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : artefact

Les capacités activées de l'artefact enchanté coûte {2} de moins à activer. Cet effet ne peut pas réduire le mana dans ce coût à moins d'un mana.

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

-Puissance d'artefact

{U}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : artefact

Les capacités activées de l'artefact enchanté coûte {2} de moins à activer. Cet effet ne peut pas réduire le mana dans ce coût à moins d'un mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Puissance d'artefact

{U}{U}



Enchantement : aura

U

Enchanter : artefact

Les capacités activées de l'artefact enchanté coûte (2) de moins à activer. Cet effet ne peut pas réduire le mana dans ce coût à moins d'un mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boseiju, celui qui abrite Tout



Terrain légendaire

M

Isengard, forteresse de Saruman arrive sur le champ de bataille engagé.

{T}, payez 2 points de vie : Ajoutez {C}. Si ce mana est dépensé pour un sort d'éphémère ou de rituel, ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Puissance d'artefact

{U}{U}



Enchantement : aura

U

Enchanter : artefact

Les capacités activées de l'artefact enchanté coûte (2) de moins à activer. Cet effet ne peut pas réduire le mana dans ce coût à moins d'un mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boseiju, celui qui abrite Tout



Terrain légendaire

M


Isengard, forteresse de Saruman arrive sur le champ de bataille engagé.

{T}, payez 2 points de vie : Ajoutez {C}. Si ce mana est dépensé pour un sort d'éphémère ou de rituel, ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Crypte de Tormod {0}




Artefact U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Asphyxie {U}

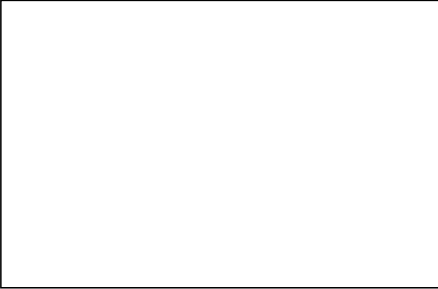


Éphémère R

Contrecarrez une capacité activée ou déclenchée ciblée.  
(Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}




Artefact U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Asphyxie {U}



Éphémère R

Contrecarrez une capacité activée ou déclenchée ciblée.  
(Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Asphyxie

{U}

Éphémère

R

Contrecarrez une capacité activée ou déclenchée ciblée.  
(Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Erreur de visée

{3}{U}{U}

Éphémère

R

Vous pouvez exiler une carte bleue de votre main au lieu  
de payer le coût de mana de ce sort.  
Changez la cible d'un sort ciblé avec une cible unique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Erreur de visée

{3}{U}{U}

Éphémère

R

Vous pouvez exiler une carte bleue de votre main au lieu  
de payer le coût de mana de ce sort.  
Changez la cible d'un sort ciblé avec une cible unique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Erreur de visée

{3}{U}{U}

Éphémère

R

Vous pouvez exiler une carte bleue de votre main au lieu  
de payer le coût de mana de ce sort.  
Changez la cible d'un sort ciblé avec une cible unique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérité résonnante

{1}{U}



Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérité résonnante

{1}{U}



Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérité résonnante

{1}{U}



Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast