

Colosse de sombracrier

{11}



Créature-artefact : golem

M

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

Indestructible (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cette créature.)

Si le Colosse de sombracrier devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révéléz le Colosse de sombracrier et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstruosité gravée

{5}



Créature-artefact : phyrexian et golem

R

La Monstruosité gravée arrive sur le champ de bataille avec cinq marqueurs -1/-1 sur elle.

{W}{U}{B}{R}{G}, retirez cinq marqueurs -1/-1 de la Monstruosité gravée : Le joueur ciblé pioche trois cartes.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstruosité gravée

{5}



Créature-artefact : phyrexian et golem

R

La Monstruosité gravée arrive sur le champ de bataille avec cinq marqueurs -1/-1 sur elle.

{W}{U}{B}{R}{G}, retirez cinq marqueurs -1/-1 de la Monstruosité gravée : Le joueur ciblé pioche trois cartes.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstruosité gravée

{5}



Créature-artefact : phyrexian et golem

R

La Monstruosité gravée arrive sur le champ de bataille avec cinq marqueurs -1/-1 sur elle.

{W}{U}{B}{R}{G}, retirez cinq marqueurs -1/-1 de la Monstruosité gravée : Le joueur ciblé pioche trois cartes.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte menuisière {1}{G}



Créature : elfe et druide R

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte menuisière {1}{G}



Créature : elfe et druide R

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte menuisière {1}{G}



Créature : elfe et druide R

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte menuisière {1}{G}



Créature : elfe et druide R

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre mondéchine {8}{G}{G}{G}



Créature : guivre M

Piétinement

Quand la Guivre mondéchine meurt, créez trois jetons de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

Quand la Guivre mondéchine est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

15/15

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R

Vol

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre mondéchine {8}{G}{G}{G}



Créature : guivre M

Piétinement

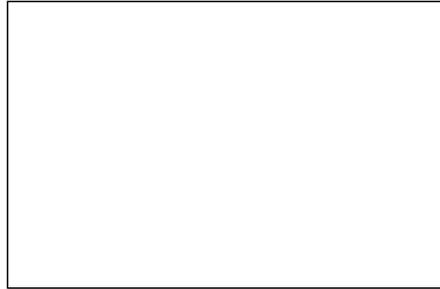
Quand la Guivre mondéchine meurt, créez trois jetons de créature 5/5 verte Guivre avec le piétinement.

Quand la Guivre mondéchine est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

15/15

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R

Vol

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau **R**

Vol

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe {1}{G}



Créature : elfe et shaman **C**

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau **R**

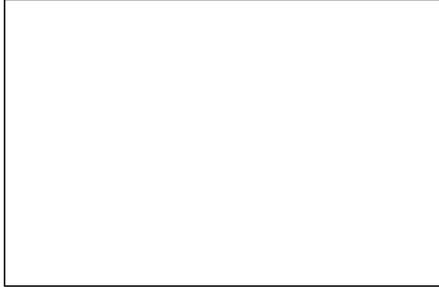
Vol

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe {1}{G}



Créature : elfe et shaman **C**

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe {1}{G}

Créature : elfe et shamane C

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chromanticore {W}{U}{B}{R}{G}

Créature-enchantement : manticore M

Grâce {2}{W}{U}{B}{R}{G} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

Vol, initiative, vigilance, piétinement, lien de vie

La créature enchantée gagne +4/+4 et elle a le vol, l'initiative, la vigilance, le piétinement et le lien de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange du Maelstrom {W}{U}{B}{R}{G}

Créature : ange M

Vol

À chaque fois que l'Archange du Maelstrom inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez lancer un sort depuis votre main sans payer son coût de mana.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cromat {W}{U}{B}{R}{G}

Créature légendaire : illusion R

{W}{B}: Détruisez une créature ciblée bloquant ou bloquée par Cromat.

{U}{R}: Cromat acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{B}{G}: Régénérez Cromat.

{R}{W}: Cromat gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

{G}{U}: Mettez Cromat au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enfant d'Alara

{W}{U}{B}{R}{G}



Créature légendaire : avatar

M

Piétinement

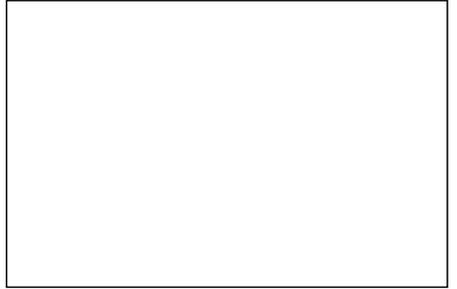
Quand l'Enfant d'Alara meurt, détruisez tous les permanents non-terrain. Ils ne peuvent pas être régénérés.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progénitus

{W}{W}{U}{U}{B}{R}{R}{G}{G}



Créature légendaire : hydre et avatar

M

Protection contre tout

Si Progénitus devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révéléz Progénitus et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progénitus

{W}{W}{U}{U}{B}{R}{R}{G}{G}



Créature légendaire : hydre et avatar

M

Protection contre tout

Si Progénitus devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révéléz Progénitus et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canaliser l'énergie des soleils

{3}{G}



Rituel

U

Ajoutez {W}{U}{B}{R}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canaliser l'énergie des soleils

{3}{G}



Rituel

U

Ajoutez {W}{U}{B}{R}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canaliser l'énergie des soleils

{3}{G}



Rituel

U

Ajoutez {W}{U}{B}{R}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canaliser l'énergie des soleils

{3}{G}



Rituel

U

Ajoutez {W}{U}{B}{R}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}



Rituel

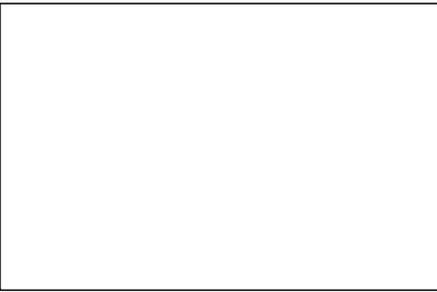
C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence

{3}{W}{U}{B}{R}{G}



Rituel

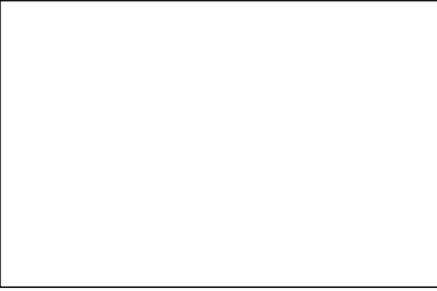
M

Cherchez dans votre bibliothèque une carte blanche, une carte bleue, une carte noire, une carte rouge et une carte verte. Révélez ces cartes, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence

{3}{W}{U}{B}{R}{G}



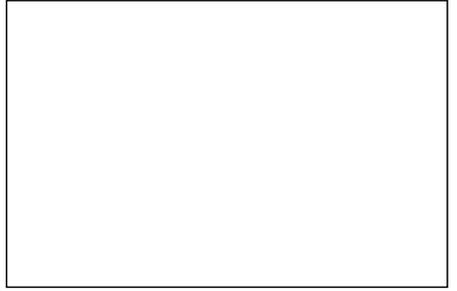
Rituel

M

Cherchez dans votre bibliothèque une carte blanche, une carte bleue, une carte noire, une carte rouge et une carte verte. Révélez ces cartes, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



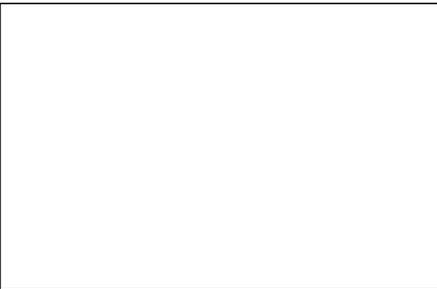
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



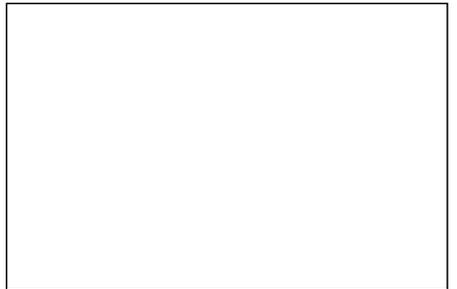
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

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

L'Héritage

{7}



Artefact légendaire

R

{W}{U}{B}{R}{G} : Exilez un permanent ciblé.

Si L'Héritage devait être mis dans un cimetière depuis n'importe où, révélez L'Héritage et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

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

Poigne des soleils

{3}

Artefact

R

Vous pouvez payer $\{W\}\{U\}\{B\}\{R\}\{G\}$ à la place du coût de mana des sorts que vous lancez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poigne des soleils

{3}

Artefact

R

Vous pouvez payer $\{W\}\{U\}\{B\}\{R\}\{G\}$ à la place du coût de mana des sorts que vous lancez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poigne des soleils

{3}

Artefact

R

Vous pouvez payer $\{W\}\{U\}\{B\}\{R\}\{G\}$ à la place du coût de mana des sorts que vous lancez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nicol Bolas, planeswalker

$\{4\}\{U\}\{B\}\{R\}$

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 défait de sept cartes et sacrifie ensuite sept permanents.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

