Colosse de pestacier	{12}
Créature-artefact : phyrexian et golem	М
Piétinement, infection, indestructible	
Si le Colosse de pestacier devait être mis dans	
cimetière d'où qu'il vienne, révélez le Colosse d	
et mélangez-le dans la bibliothèque de son pro place.	prietaire a ia
piaco.	
	44/44
	11/11
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Emrakul, Déchirure des Éons	{15}
Créature légendaire : eldrazi	М
Ce sort ne peut pas être contrecarré. Quand vous lancez ce sort, jouez un tour suppléme après celui-ci. Vol, protection contre les sorts qui ont au moins une couleur, annihilateur 6 Quand Emrakul, Déchirure des Éons est mis dans ucimetière depuis n'importe où, son propriétaire méla son cimetière dans sa bibliothèque.	ın
	15/15

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kozilek, Boucher de la Vérité	{10}
Créature légendaire : eldrazi	М
Quand vous lancez ce sort, piochez quatre cartes.	
Annihilateur 4 (À chaque fois que cette créature attaque joueur défenseur sacrifie quatre permanents.)	ue, le
Quand Kozilek, Boucher de la Vérité est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, son propriétaire mélange s	on
cimetière dans sa bibliothèque.	
1.	2/12
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ulamog, l'Epicycle Infini	{11}
Créature lé condaire : aldrowi	M
Créature légendaire : eldrazi	•••
Quand vous lancez ce sort, détruisez un per	rmanent ciblé.
Indestructible	
Annihilateur 4 (À chaque fois que cette créa	turo attaquo lo
joueur défenseur sacrifie quatre permanents	
Quand Ulamog est mis dans un cimetière d'	,
son propriétaire mélange son cimetière dans	
bibliothèque.Quand vous lancez ce sort, dét	
permanent ciblé.	
Indestructible	
Annihilateur 4 (À chaque fois que cette créa	ture attaqpp11p
joueur défenseur sacrifie quatre permanents	s.) [10/10]

Créature légendaire : eldrazi M Quand vous lancez ce sort, exilez deux permanents ciblés. Indestructible À chaque fois qu'Ulamog, la Voracité insatiable attaque, le joueur défenseur exile les vingt cartes du dessus de sa bibliothèque. 10/10 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Ulamog, la Voracité insatiable	{10}		Chair à dragon	{1}{R}
Quand vous lancez ce sort, exilez deux permanents ciblés. Indestructible A chaque fois qu'Ulamog, la Voracité insatiable attaque, le joueur défenseur exile les vingt cartes du dessus de sa bibliothèque. 10/10					
Quand vous lancez ce sort, exilez deux permanents ciblés. Indestructible A chaque fois qu'Ulamog, la Voracité insatiable attaque, le joueur défenseur exile les vingt cartes du dessus de sa bibliothèque. 10/10					
Quand vous lancez ce sort, exilez deux permanents ciblés. Indestructible A chaque fois qu'Ulamog, la Voracité insatiable attaque, le joueur défenseur exile les vingt cartes du dessus de sa bibliothèque. 10/10					
Quand vous lancez ce sort, exilez deux permanents ciblés. Indestructible A chaque fois qu'Ulamog, la Voracité insatiable attaque, le joueur défenseur exile les vingt cartes du dessus de sa bibliothèque. 10/10					
Quand vous lancez ce sort, exilez deux permanents ciblés. Indestructible A chaque fois qu'Ulamog, la Voracité insatiable attaque, le joueur défenseur exile les vingt cartes du dessus de sa bibliothèque. 10/10					
Quand vous lancez ce sort, exilez deux permanents ciblés. Indestructible A chaque fois qu'Ulamog, la Voracité insatiable attaque, le joueur défenseur exile les vingt cartes du dessus de sa bibliothèque. 10/10					
Quand vous lancez ce sort, exilez deux permanents ciblés. Indestructible A chaque fois qu'Ulamog, la Voracité insatiable attaque, le joueur défenseur exile les vingt cartes du dessus de sa bibliothèque. 10/10					
Quand vous lancez ce sort, exilez deux permanents ciblés. Indestructible A chaque fois qu'Ulamog, la Voracité insatiable attaque, le joueur défenseur exile les vingt cartes du dessus de sa bibliothèque. 10/10					
Quand vous lancez ce sort, exilez deux permanents ciblés. Indestructible A chaque fois qu'Ulamog, la Voracité insatiable attaque, le joueur défenseur exile les vingt cartes du dessus de sa bibliothèque. 10/10					
Quand vous lancez ce sort, exilez deux permanents ciblés. Indestructible A chaque fois qu'Ulamog, la Voracité insatiable attaque, le joueur défenseur exile les vingt cartes du dessus de sa bibliothèque. 10/10	Créature légendaire : eldrazi	M		Pitual	
Indestructible À chaque fois qu'Ulamog, la Voracité insatiable attaque, le joueur défenseur exile les vingt cartes du dessus de sa bibliothèque.					Ū
À chaque fois qu'Ulamog, la Voracité insatiable attaque, le joueur défenseur exile les vingt cartes du dessus de sa bibliothèque.	Quanti vous lancez de sort, exilez deux permanents di	JIC3.		Oreez deax jetoris de creature 1/1 rouge Cobellin.	
joueur défenseur exile les vingt cartes du dessus de sa bibliothèque. 10/10					
bibliothèque.					
10/10					
	10	/10			
			J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chair à dragon	{1}{R}
Rituel	С
Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chair à dragon	{1}{R}
	(-)(-)
Rituel	С
Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chair à dragon	[1}{R}		Créativité indomptable	${X}{R}{R}{R}$
Rituel			Rituel	М
Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.			Détruisez X artefacts ciblés et/ou créatu chaque permanent détruit de cette mani révèle les cartes du dessus de sa biblior qu'une carte de créature ou d'artefact sc cette carte. Ces joueurs mettent les cart champ de bataille, puis mélangent.	ière, son contrôleur thèque jusqu'à ce oit révélée et exile
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic are countrilly w wizards of the countril		,		

Créativité indomptable	{X}{R}{R}{R}
Rituel	M
Détruisez X artefacts ciblés et/ou ci chaque permanent détruit de cette révèle les cartes du dessus de sa b qu'une carte de créature ou d'artefa cette carte. Ces joueurs mettent les champ de bataille, puis mélangent.	réatures ciblées. Pour manière, son contrôleur ibliothèque jusqu'à ce act soit révélée et exile

Créativité indomptable	{X}{R}{R}{R}
Rituel	M
Détruisez X artefacts ciblés et/ou créatures ci chaque permanent détruit de cette manière, s révèle les cartes du dessus de sa bibliothèqu qu'une carte de créature ou d'artefact soit rév cette carte. Ces joueurs mettent les cartes ex champ de bataille, puis mélangent.	iblées. Pour son contrôleur e jusqu'à ce rélée et exile
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	

Créativité indomptable	$\{X\}\{R\}\{R\}\{R\}$			Impact de Fracassecrâne	${X}{R}{R}$
Rituel	M	J		Rituel	М
Détruisez X artefacts ciblés et/ou créature chaque permanent détruit de cette manièrévèle les cartes du dessus de sa biblioth qu'une carte de créature ou d'artefact soit cette carte. Ces joueurs mettent les cartes champ de bataille, puis mélangent.	re, son contrôleur èque jusqu'à ce révélée et exile			L'Impact de Fracassecrâne inflige X b comme vous le désirez entre jusqu'à et/ou planeswalkers. Si X est supériet l'Impact de Fracassecrâne inflige deu réparties comme vous le désirez entre	deux cibles, créatures ur ou égal à 6, x fois X blessures
Magic the Gathering © Wizards of the Coast				Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

impact de Fracassecrâne	{X}{R}{R
Rituel	N
L'Impact de Fracassecrâne inflige X comme vous le désirez entre jusqu' et/ou planeswalkers. Si X est supér	à deux cibles, créatures
l'Impact de Fracassecrâne inflige de réparties comme vous le désirez en	eux fois X blessures

Transfiguration {	3}{R}
Rituel	R
Exilez la créature ciblée. Le contrôleur de cette créatur révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à qu'il révèle une carte de créature. Ce joueur met cette sur le champ de bataille, puis mélange le reste dans sa bibliothèque.	ce carte
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Transfiguration	{3}{R}	Preuve irréfutable	{U}
Rituel	R	Rituel	С
Exilez la créature ciblée. Le contrôleur de cette créa		Créez un jeton de créature 0/3 bleue Crabe.	
révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu qu'il révèle une carte de créature. Ce joueur met cet		Enquêtez. (Créez un jeton d'artefact incolore Indice avec {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)	; «
sur le champ de bataille, puis mélange le reste dans		[2], sasimoz ost aitolast i i isonoz ano saito.	
bibliothèque.			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Polymorphisme	{3}{U}
Rituel Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas ê régénéré. Son contrôleur révèle les cartes du des bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de c Ce joueur met cette carte sur le champ de bataill mélange toutes les autres cartes révélées de cet dans sa bibliothèque.	ssus de sa créature. e, puis
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

-	
Preuve irréfutable	{U}
Rituel	С
Créez un jeton de créature 0/3 bleue Crabe. Enquêtez. (Créez un jeton d'artefact incolore Indice av {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)	/ec «
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Preuve irréfutable	{U}	Rejet inhumain	{1}{U}
Rituel	С	Rituel	С
Créez un jeton de créature 0/3 bleue Crabe.		Renvoyez un permanent non-terrain cib	olé dans la main de
Enquêtez. (Créez un jeton d'artefact incolore Indice ave {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)	C «	son propriétaire. Amassez des zombies 1. (Mettez un ma	orguour 11/11 our
(2), Sacrillez det arteract : Prochez une carte. ")		une armée que vous contrôlez. C'est au	
		vous n'en contrôlez pas, créez d'abord	un jeton de créature
		0/0 noire Zombie et Armée.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
5 - 5		5	

Preuve irréfutable	{U}
Rituel	С
Créez un jeton de créature 0/3 bleue Crabe. Enquêtez. (Créez un jeton d'artefact incolore Indice av	/ec «
{2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)	
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	

Rejet inhumain	{1}{U}
Rituel	С
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la son propriétaire.	main de
Amassez des zombies 1. (Mettez un marqueur +1	/+1 sur
une armée que vous contrôlez. C'est aussi un zon vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de 0/0 noire Zombie et Armée.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chutes de soufre	Chutes de soufre
Terrain R Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne. {T}: Ajoutez {U} ou {R}. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Terrain R Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne. {T}: Ajoutez {U} ou {R}. Magic the Gathering @ Wizards of the Coast
Chutes de soufre	Chutes de soufre
Terrain R	Terrain R
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne. {T}: Ajoutez {U} ou {R}.	Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne. {T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur	Conduits de vapeur
Terrain : île et montagne 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.	Terrain : île et montagne 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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Conduits de vapeur	Conduits de vapeur
Terrain : île et montagne 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.	Terrain : île et montagne 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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast









Île	Lac de montagne bouillant
Terrain de base : île C {U}	Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Lac de montagne bouillant	Lac de montagne bouillant
Terrain R	Terrain R
{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île	{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez le Lac de montagne bouillant : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île

ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis

mélangez.

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Passage de Planerive		Bûcher funéraire cathartique
Terrain	R	Éphémère
{T}: Ajoutez {U}.		Choisissez l'un ? ? Le Bûcher funéraire cathal cible, créature ou planeswal ? Défaussez-vous de jusqu'à autant de cartes.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of

Terrain R		Éphémère U
(T) : Ajoutez {U}.		Choisissez l'un? ? Le Bûcher funéraire cathartique inflige 3 blessures à une cible, créature ou planeswalker. ? Défaussez-vous de jusqu'à deux cartes, puis piochez autant de cartes.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Planerive	
L Terrain	R
{T} : Ajoutez {U}.	, K
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

-	
Bûcher funéraire cathartique	{1}{R}
Fals for No.	
Éphémère Choisissez l'un ?	U
? Le Bûcher funéraire cathartique inflige 3 blessure cible, créature ou planeswalker.	s à une
 ? Défaussez-vous de jusqu'à deux cartes, puis pioc autant de cartes. 	chez
addit do sarios.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

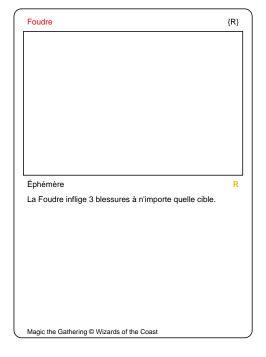
{1}{R}

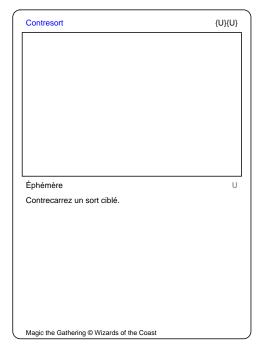
Bûcher funéraire cathartique	{1}{R}
Éphémère	U
Choisissez l'un ?	
? Le Bûcher funéraire cathartique inflige 3 blessures cible, créature ou planeswalker.	s a une
? Défaussez-vous de jusqu'à deux cartes, puis pioc	hez
autant de cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

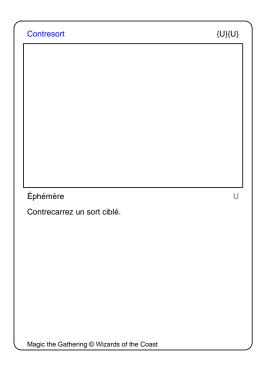
Foudre	{R}
Éphémère	R
La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

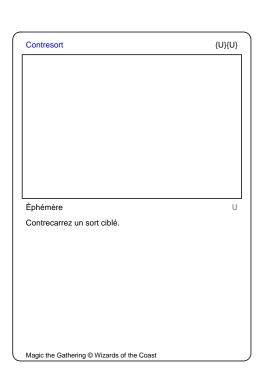
Bûcher funéraire cathartique	{1}{R}
Éphémère	U
Choisissez l'un ?	
? Le Bûcher funéraire cathartique inflige 3 blessu cible, créature ou planeswalker.	res à une
? Défaussez-vous de jusqu'à deux cartes, puis pi	ochez
autant de cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Foudre	{R}
,	
Éphémère	R
La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



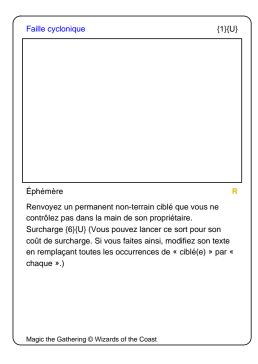






Faille cyclonique	{1}{U}
Éphémère	R
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous r contrôlez pas dans la main de son propriétaire. Surcharge (6){U} (Vous pouvez lancer ce sort pour s coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » chaque ».)	on texte
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Charme d'Izzet	{U}{R}
Éphémère	U
Choisissez l'un ? ? Contrecarrez un sort non-créature ciblé à l	moins que son
contrôleur ne paie {2}. ? Le Charme d'Izzet inflige 2 blessures à un ciblée.	e créature
? Piochez deux cartes, puis défaussez-vous cartes.	de deux



Charme d'Izzet	U}{R}
Éphémère	U
Choisissez l'un ?	
? Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que contrôleur ne paie {2}.	son
? Le Charme d'Izzet inflige 2 blessures à une créature	
ciblée. ? Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux	
cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Commandement de Prismari	{1}{U}{R}
Éphémère	R
Choisissez deux ?	
? Le Commandement de Prismari inflige 2 blessu	ıres à
n'importe quelle cible. ? Un joueur ciblé pioche deux cartes, puis se défi	ausse de
deux cartes.	
? Un joueur ciblé crée un jeton Trésor.? Détruisez un artefact ciblé.	
? Detruisez un arteract cible.	

Commandement de Prismari	{1}{U}{R
Éphémère	F
Choisissez deux ? ? Le Commandement de Prismari inflige : n'importe quelle cible.	2 blessures à
? Un joueur ciblé pioche deux cartes, puis deux cartes.	s se défausse de
? Un joueur ciblé crée un jeton Trésor.	

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement de Prismari	{1}{U}{R}
Éphémère	R
Choisissez deux ?	
? Le Commandement de Prismari inflige 2 bless n'importe quelle cible.	ures à
? Un joueur ciblé pioche deux cartes, puis se dé	fausse de
deux cartes.	
? Un joueur ciblé crée un jeton Trésor.	
? Détruisez un artefact ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Commandement de Prismari	{1}{U}{R
Éphémère	F
Choisissez deux ?	
? Le Commandement de Prismari inflige 2 bles	ssures à
n'importe quelle cible. ? Un joueur ciblé pioche deux cartes, puis se d	défausse de
deux cartes.	
? Un joueur ciblé crée un jeton Trésor.	
? Détruisez un artefact ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Titan de la fournaise	{4}{R}{R}
Créatura : géant	R
Créature : géant {R} : Le Titan de la fournaise gagne	
tour.	+1/+0 jusqu'a la lili uu
À chaque fois que le Titan de la four	
champ de bataille ou qu'il attaque, il réparties comme vous le désirez en	•
cibles.	
	6/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	st

Jin-Gitaxias, augure du Noyau	{8}{U}{U}
Créature légendaire : praetor	M
Flash	
Au début de votre étape de fin, piochez sept ca	rtes.
La taille maximale de la main de chaque advers réduite de sept.	saire est
	5/4

Horreur brisecoque	{5}{U}{U}
Créature : kraken et horreur	R
Flash	
Ce sort ne peut pas être contrecarré.	
A chaque fois que vous lancez un sort, choisissez	: jusqu'à
? Renvoyez un sort ciblé que vous ne contrôlez pa	as dans la
main de son propriétaire.	
? Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans	la main
de son propriétaire.	
	7/8
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	$\overline{}$
Droit au premier né	{R}
Rituel	U
Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec une val	eur
de mana inférieure ou égale à 3 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	

Rituel R	Planeswalker légendaire : Chandra N
La Fureur des dieux inflige 3 blessures à chaque créature. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.	{+1}: Chandra Nalaàr inflige 1 blessure à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé.
devan medili de del di, oxioz la dila piace.	{-X}: Chandra Nalaàr inflige X blessures à une créature ciblée.
	{-8}: Chandra Nalaàr inflige 10 blessures à un joueur ciblé ou un planeswalker ciblé et à chaque créature que ce joueur contrôleur ou que le contrôleur de ce planeswalker contrôle.
	6/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne guide-âmes	{1}
Artefact	U
Quand cet artefact arrive, exilez une carte ciblée depuis	un
cimetière. {T}, sacrifiez cet artefact : Exilez le cimetière de chaque	
adversaire.	
{1}, {T}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Planeswalker légendaire : Chandra	М
{+1}: Exilez la carte du dessus de votre b pouvez lancer cette carte. Si vous ne le fa	
Chandra, torche de la défiance inflige 2 bl adversaire.	essures à chaque
{+1}: Ajoutez {R}{R}.	
{-3}: Chandra, torche de la défiance infligune créature ciblée.	e 4 blessures à
{-7}: Vous gagnez un emblème avec « Å vous lancez un sort, cet emblème inflige 5 <u>Magis the eathering ፍ W</u> izards of the Coast	· /

 $\{2\}\{R\}\{R\}$

Chandra, torche de la défiance

Planeswalker légendaire : Jace	
Planeswalker légendaire : Jace	
	M
{+2} : Regarde la carte du dessus de la bibliothèque d'u joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte en dessou la bibliothèque de ce joueur.	
{+0}: Piochez trois cartes, puis mettez deux cartes de v main au dessus de votre bibliothèque, dans n'importe q ordre.	
{-1} : Renvoyez une créature ciblée dans la main de sor propriétaire.	
(-12): Exilez toutes les cartes de la bibliothèque dun Mageri et bibliothèque dun Mageri et bibliothèque.	3/

Éphémère Choisissez l'un ? ? La Fissuration inflige 3 blessures à une créature	
Choisissez l'un ?	
	С
? Détruisez un artefact ciblé.	ciblée.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bouleversement de réalité	{1}{U}
Éphémère	U
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur manifes carte du dessus de sa bibliothèque. (Ce joueur me du dessus de sa bibliothèque sur le champ de bat cachée comme une créature 2/2. Si c'est une cart créature, elle peut être retournée face visible à tou moment pour son coût de mana.)	et la carte aille face e de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Commandement cryptique	{1}{U}{U}{U
Éphémère	N
Choisissez deux ?	
? Contrecarrez un sort ciblé.	
? Renvoyez un permanent ciblé dans	la main de son
propriétaire. ? Engagez toutes les créatures que vo	os adversaires
contrôlent.	
? Piochez une carte.	

Négation	{1}{U}		Vérité résonnante {	1}{U}
			<u></u>	
Éphémère	С		Éphémère	С
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.			Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les au permanents ayant le même nom que ce permanent dar les mains de leurs propriétaires.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Plaque d'armure en lazotèpe	{1}{U}				
Éphémère	U				
Amassez des zombies 1. (Mettez un marqueur +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un zombie. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.) // ous et les permanents que vous contrôlez acquérez la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Ce permanent ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)					
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast					