

Colosse de pestacier {12}

Créature-artefact : phyrexian et golem M
 Piétinement, infection, indestructible
 Si le Colosse de pestacier devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révélez le Colosse de pestacier et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur au rabais {3}{B}

Créature : horreur U
 Quand l'Horreur au rabais arrive sur le champ de bataille, chaque autre joueur peut renvoyer une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur au rabais {3}{B}

Créature : horreur U
 Quand l'Horreur au rabais arrive sur le champ de bataille, chaque autre joueur peut renvoyer une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur au rabais {3}{B}

Créature : horreur U
 Quand l'Horreur au rabais arrive sur le champ de bataille, chaque autre joueur peut renvoyer une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur au rabais

{3}{B}

Créature : horreur

U

Quand l'Horreur au rabais arrive sur le champ de bataille, chaque autre joueur peut renvoyer une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urabrask le Secret

{3}{R}{R}

Créature légendaire : phyrexian et praetor

M

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.
Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagées.

4/4

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, annihlateur 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

Phantasme au rabais

{1}{U}{U}

Créature : esprit

R

Le Phantasme au rabais ne peut pas être bloqué.
Quand le Phantasme au rabais arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé crée cinq jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme au rabais

{1}{U}{U}

Créature : esprit

R

Le Phantasme au rabais ne peut pas être bloqué.

Quand le Phantasme au rabais arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé crée cinq jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme au rabais

{1}{U}{U}

Créature : esprit

R

Le Phantasme au rabais ne peut pas être bloqué.

Quand le Phantasme au rabais arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé crée cinq jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme au rabais

{1}{U}{U}

Créature : esprit

R

Le Phantasme au rabais ne peut pas être bloqué.

Quand le Phantasme au rabais arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé crée cinq jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Iona, Bouclier d'Éméria

{6}{W}{W}{W}

Créature légendaire : ange

M

Vol

Au moment où Iona, Bouclier d'Éméria arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

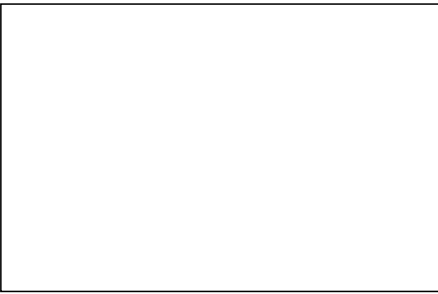
Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts de la couleur choisie.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude attentive

{U}



Rituel

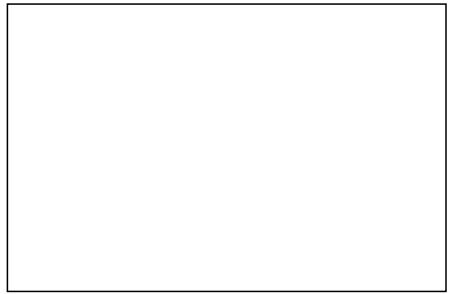
C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude attentive

{U}



Rituel

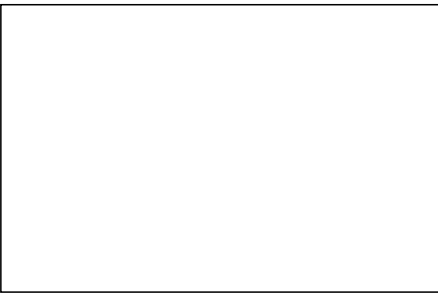
C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude attentive

{U}



Rituel

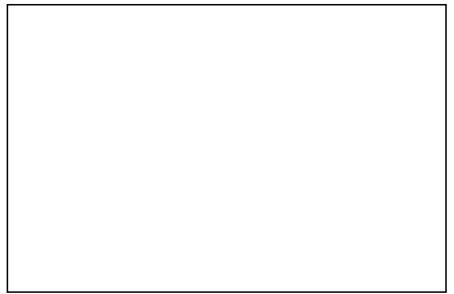
C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude attentive

{U}



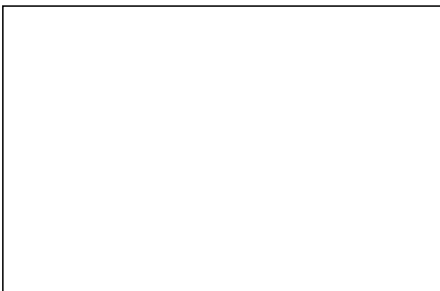
Rituel

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



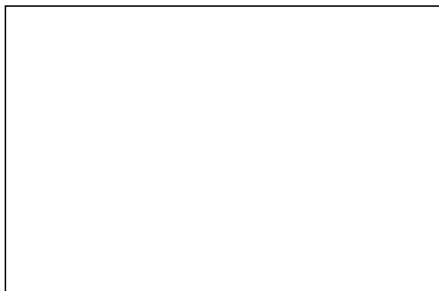
Terrain : forêt et île

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerisaie interdite



Terrain

R

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

À chaque fois que vous engagez la Cerisaie interdite pour du mana, un adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 incolore Esprit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



Terrain : forêt et île

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerisaie interdite



Terrain

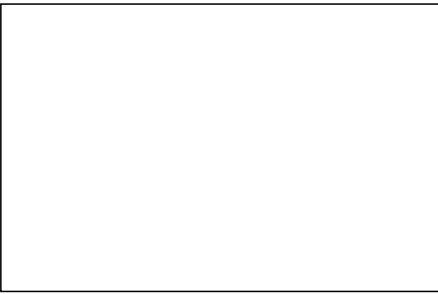
R

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

À chaque fois que vous engagez la Cerisaie interdite pour du mana, un adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 incolore Esprit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerisaie interdite



Terrain

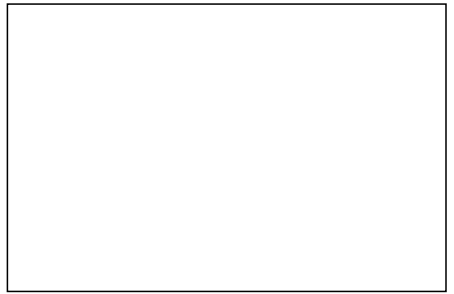
R

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

À chaque fois que vous engagez la Cerisaie interdite pour du mana, un adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 incolore Esprit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île tropicale



Terrain : forêt et île

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerisaie interdite



Terrain

R

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

À chaque fois que vous engagez la Cerisaie interdite pour du mana, un adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 incolore Esprit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île tropicale



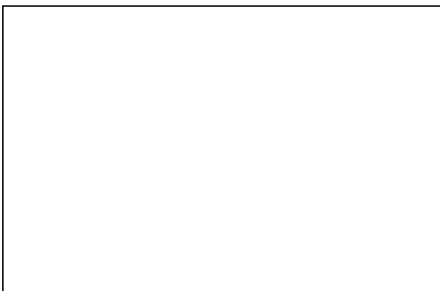
Terrain : forêt et île

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île tropicale

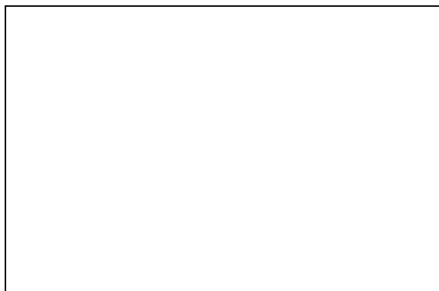


Terrain : forêt et île
({T} : Ajoutez {G} ou {U}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



Terrain : île et marais
({T} : Ajoutez {U} ou {B}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île tropicale



Terrain : forêt et île
({T} : Ajoutez {G} ou {U}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine

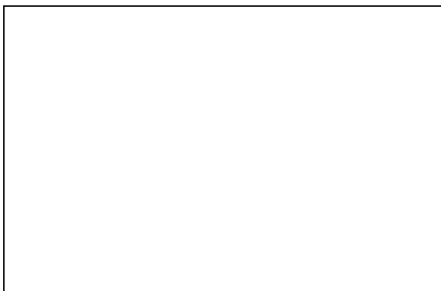


Terrain : île et marais
({T} : Ajoutez {U} ou {B}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine

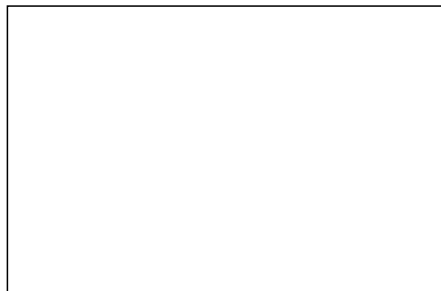


Terrain : île et marais
({T} : Ajoutez {U} ou {B}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais
Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



Terrain : île et marais
({T} : Ajoutez {U} ou {B}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique

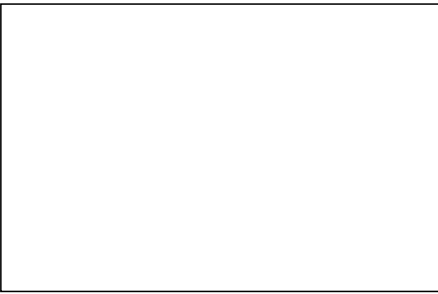


Terrain : île et marais
Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



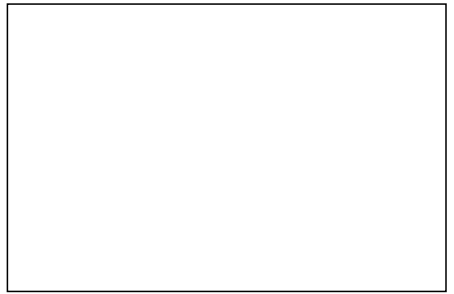
Terrain : marais et forêt

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

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

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

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

Pétale de lotus

{0}

Artefact

C

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus

{0}

Artefact

C

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus

{0}

Artefact

C

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus

{0}

Artefact

C

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire{B}

ÉphémèreC
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire{B}

ÉphémèreC
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire{B}

ÉphémèreC
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire{B}

ÉphémèreC
Ajoutez {B}{B}{B}.

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

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

Remue-méninges

{U}

Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}

Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}

Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}

Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défense du cœur de la forêt

{3}{G}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, si un adversaire contrôle au moins trois créatures, sacrifiez la Défense du cœur de la forêt, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature, mettez cartes sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défense du cœur de la forêt

{3}{G}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, si un adversaire contrôle au moins trois créatures, sacrifiez la Défense du cœur de la forêt, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature, mettez cartes sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défense du cœur de la forêt

{3}{G}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, si un adversaire contrôle au moins trois créatures, sacrifiez la Défense du cœur de la forêt, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature, mettez cartes sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défense du cœur de la forêt

{3}{G}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, si un adversaire contrôle au moins trois créatures, sacrifiez la Défense du cœur de la forêt, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature, mettez cartes sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant du peintre

{2}

Créature-artefact : épouvantail

R

Au moment où le Servant du peintre arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille, les sorts et les permanents sont de la couleur choisie en plus de leurs autres couleurs.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan des tombes

{4}{B}{B}

Créature : géant

M

Contact mortel

À chaque fois que le Titan des tombes arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, créez deux jetons de créature 2/2 noire Zombie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ob Nixilis, le Déchu

{3}{B}{B}

Créature légendaire : démon

M

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé perde 3 points de vie. Si vous faites ainsi, mettez trois marqueurs +1/+1 sur Ob Nixilis, le Déchu.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloths déchaînés

{4}{G}{G}

Créature : bête

R

Piétinement

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, créez un jeton de créature 4/4 verte Bête.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Térastodon

{6}{G}{G}

Créature : éléphant

R

Quand le Térastodon arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire jusqu'à trois permanents non-créature ciblés. Pour chaque permanent mis dans un cimetière de cette manière, son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avaleur des grands fonds

{6}{U}{U}

Créature : léviathan

R

Piétinement

Quand l'Avaleur des grands fonds arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de terrain, les exiler, puis mélanger. Si vous faites ainsi, l'Avaleur des grands fonds a une force et une endurance de base chacune égale au nombre de cartes exilées de cette manière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan primitif

{4}{G}{G}

Créature : géant

M

Piétinement

À chaque fois que le Titan primitif arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain, les mettre sur le champ de bataille engagées, puis mélanger.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jin-Gitaxias, augure du Noyau

{8}{U}{U}

Créature légendaire : phyrexian et praetor

M

Flash

Au début de votre étape de fin, piochez sept cartes. La taille maximale de la main de chaque adversaire est réduite de sept.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léviathan de la houle{5}{U}{U}{U}

Créature : léviathanR

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)
Tous les terrains sont des îles en plus de leurs autres types.
Les créatures sans le vol ou la traversée des îles ne peuvent pas attaquer.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elesh Norn, Grand Cénobite{5}{W}{W}

Créature légendaire : phyrexian et praetorM

Vigilance
Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2.
Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -2/-2.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de l'admonition{3}{W}{W}{W}

Créature : angeM

Vol
Toucherterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé autre que l'Ange de l'admonition.
Quand l'Ange de l'admonition quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille, sous le contrôle de leurs propriétaires, toutes les cartes qu'il a exilées.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange du désespoir{3}{W}{W}{B}

Créature : angeR

Vol
Quand l'Ange du désespoir arrive sur le champ de bataille, détruisez un permanent ciblé.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masse sangsucéphale

{5}{U}{B}{B}

Créature : horreur

R

Piétinement

À chaque fois que la Masse sangsucéphale inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez regarder la main de ce joueur. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer un sort parmi ces cartes sans payer son coût de mana.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progénitus

{W}{W}{U}{U}{B}{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, révélez Progénitus et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nicol Bolas

{2}{U}{U}{B}{B}{R}{R}

Créature légendaire : ancêtre et dragon

P

Vol

Au début de votre entretien, sacrifiez Nicol Bolas à moins que vous ne payiez {U}{B}{R}.

À chaque fois que Nicol Bolas inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse de sa main.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast