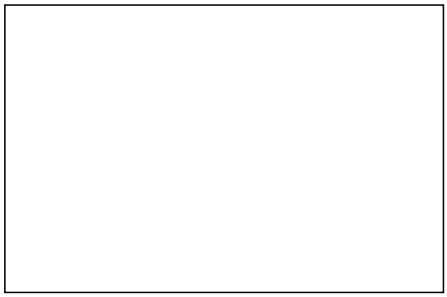
Colosse de pestacier {12}



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

Golem précurseur {5}

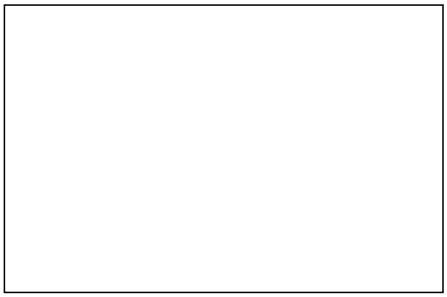
Créature-artefact : golem R

Quand le Golem précurseur arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature-artefact 3/3 incolore Golem.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel qui ne cible qu'un seul golem, ce joueur copie ce sort pour chaque autre golem que ce sort pourrait cibler.
Chaque copie cible un golem différent parmi eux.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem précurseur {5}



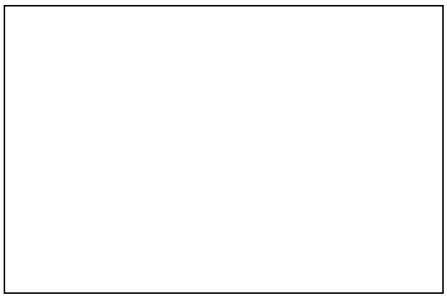
Créature-artefact : golem R

Quand le Golem précurseur arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature-artefact 3/3 incolore Golem.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel qui ne cible qu'un seul golem, ce joueur copie ce sort pour chaque autre golem que ce sort pourrait cibler.
Chaque copie cible un golem différent parmi eux.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem précurseur {5}



Créature-artefact : golem R

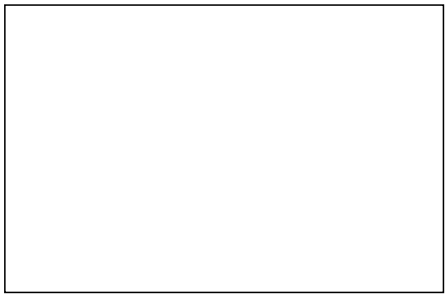
Quand le Golem précurseur arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature-artefact 3/3 incolore Golem.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel qui ne cible qu'un seul golem, ce joueur copie ce sort pour chaque autre golem que ce sort pourrait cibler.
Chaque copie cible un golem différent parmi eux.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem précurseur {5}



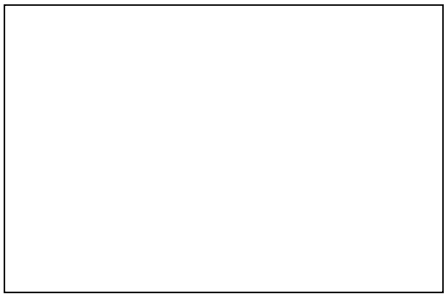
Créature-artefact : golem R

Quand le Golem précurseur arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature-artefact 3/3 incolore Golem.
À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel qui ne cible qu'un seul golem, ce joueur copie ce sort pour chaque autre golem que ce sort pourrait cibler.
Chaque copie cible un golem différent parmi eux.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Polymorphisme {3}{U}

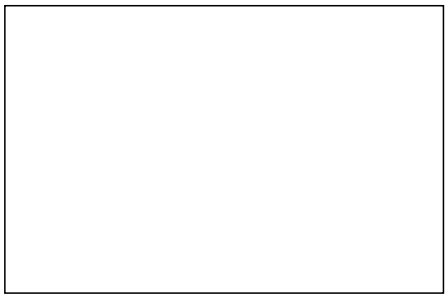


Rituel R

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénéré. Son contrôleur révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de créature. Ce joueur met cette carte sur le champ de bataille, puis mélange toutes les autres cartes révélées de cette manière dans sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emrakul, Déchirure des Éons {15}



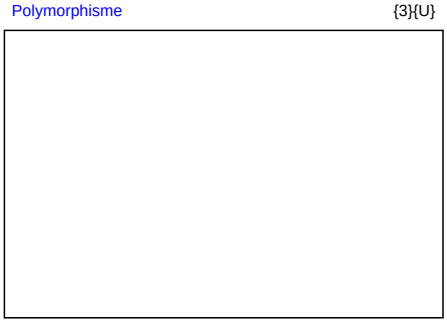
Créature légendaire : eldrazi M

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

Polymorphisme {3}{U}



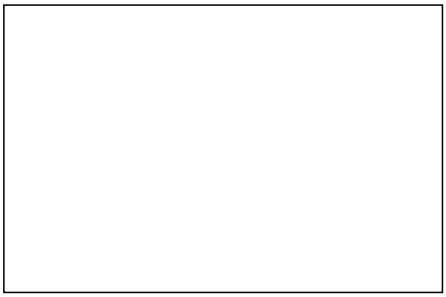
Rituel R

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénéré. Son contrôleur révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de créature. Ce joueur met cette carte sur le champ de bataille, puis mélange toutes les autres cartes révélées de cette manière dans sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Polymorphisme {3}{U}

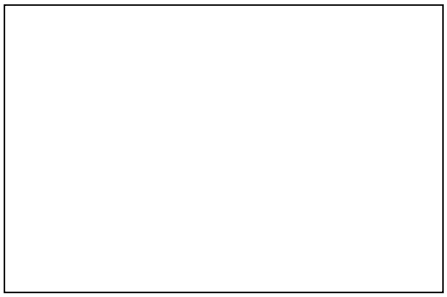


Rituel R

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénéré. Son contrôleur révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de créature. Ce joueur met cette carte sur le champ de bataille, puis mélange toutes les autres cartes révélées de cette manière dans sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reforge {3}{U}

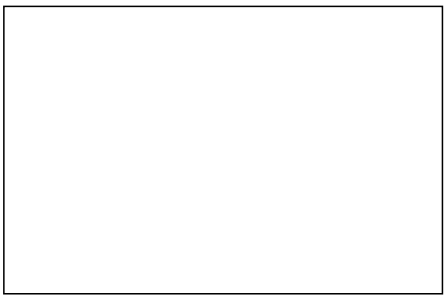


Rituel R

Le contrôleur d'un artefact ciblé le sacrifie, puis il révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte d'artefact. Ce joueur met cette carte sur le champ de bataille, puis mélange toutes les autres cartes révélées de cette manière dans sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reforge {3}{U}

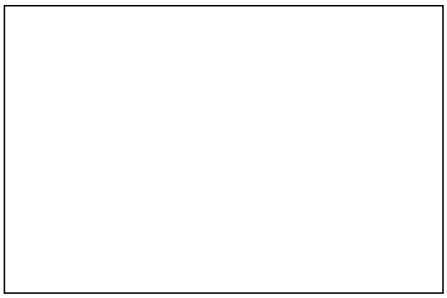


Rituel R

Le contrôleur d'un artefact ciblé le sacrifie, puis il révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte d'artefact. Ce joueur met cette carte sur le champ de bataille, puis mélange toutes les autres cartes révélées de cette manière dans sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reforge {3}{U}



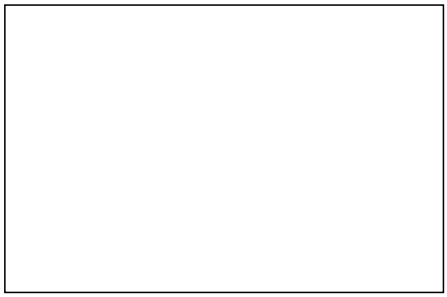
Rituel R

Le contrôleur d'un artefact ciblé le sacrifie, puis il révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte d'artefact. Ce joueur met cette carte sur le champ de bataille, puis mélange toutes les autres cartes révélées de cette manière dans sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation {2}{W}{W}

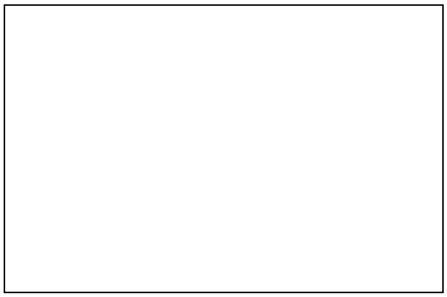


Rituel M

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation {2}{W}{W}

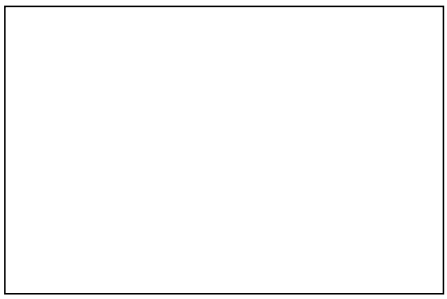


Rituel M

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de condamnation {2}{W}{W}

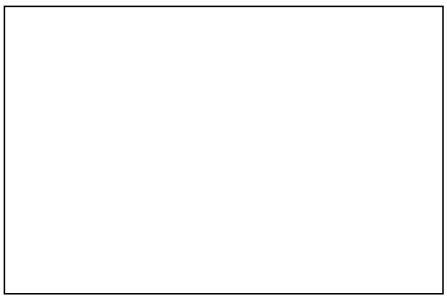


Rituel M

Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renforts qui tombent à pic {2}{W}



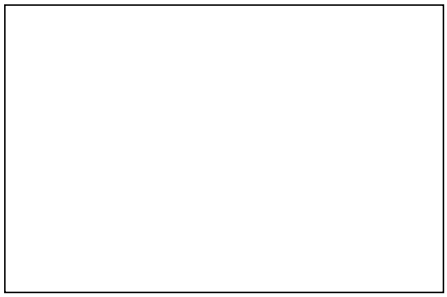
Rituel U

Si vous avez moins de points de vie qu'un adversaire, vous gagnez 6 points de vie. Si vous contrôlez moins de créatures qu'un adversaire, créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renforts qui tombent à pic {2}{W}

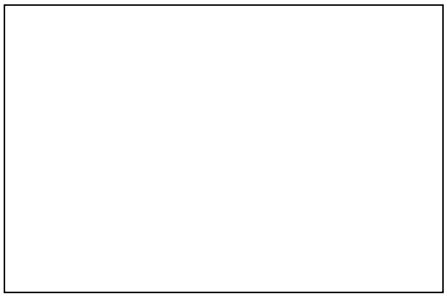


Rituel U

Si vous avez moins de points de vie qu'un adversaire, vous gagnez 6 points de vie. Si vous contrôlez moins de créatures qu'un adversaire, créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire

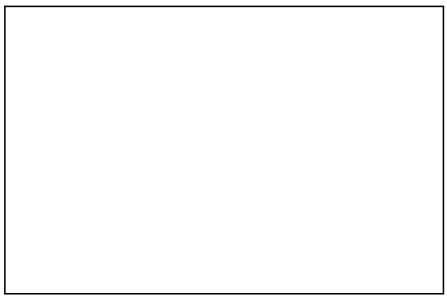


Terrain R

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

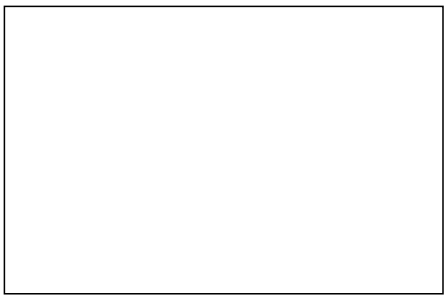


Terrain R

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



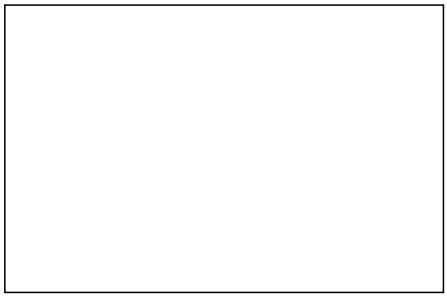
Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire

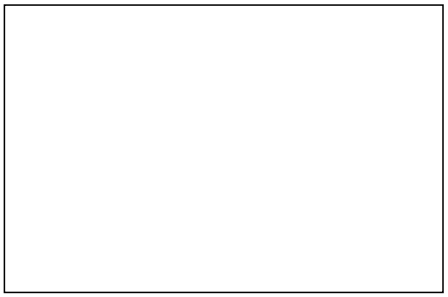


Terrain R

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

Île

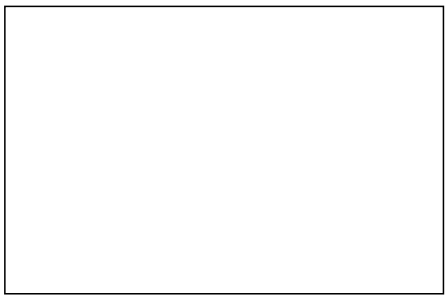


Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

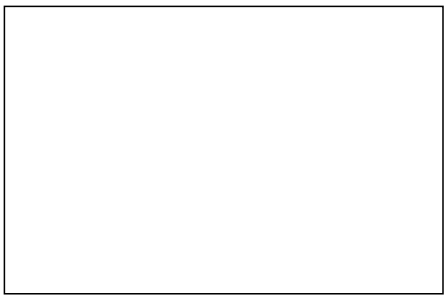


Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

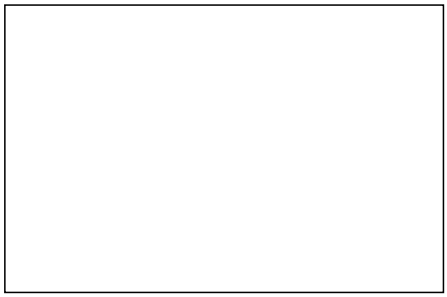
Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

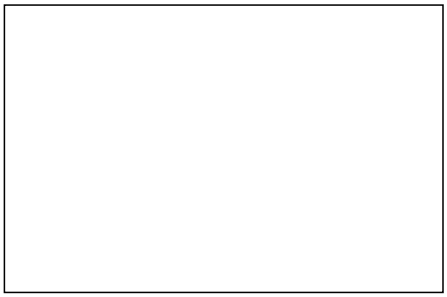


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

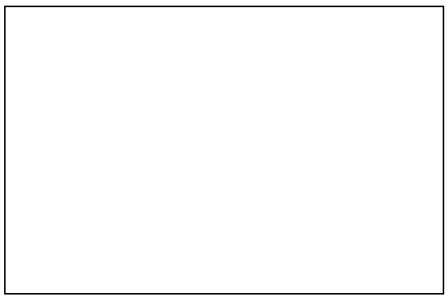


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

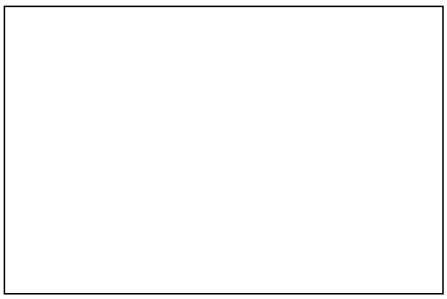


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



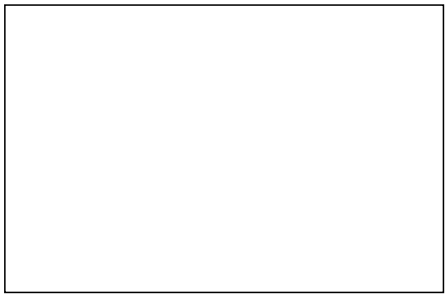
Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

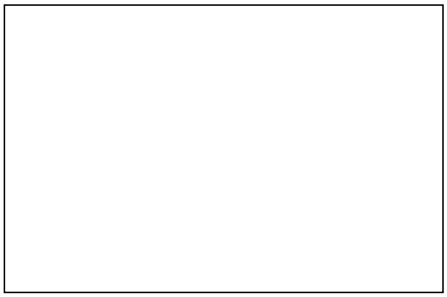


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

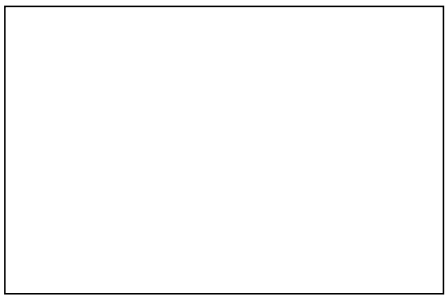


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

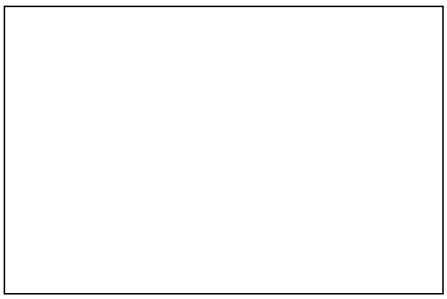


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

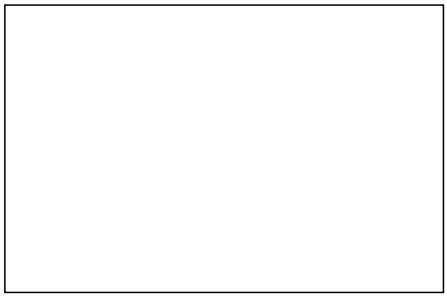


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

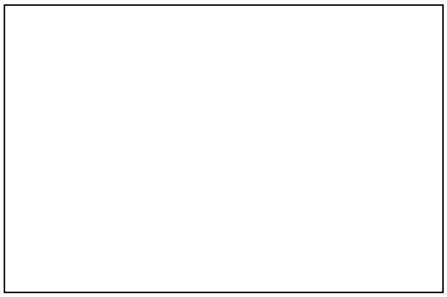


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

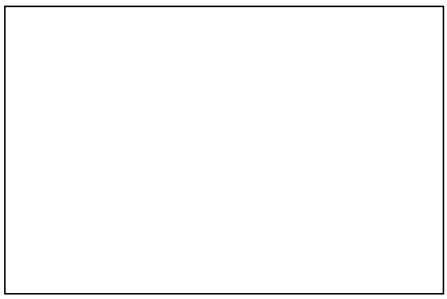


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

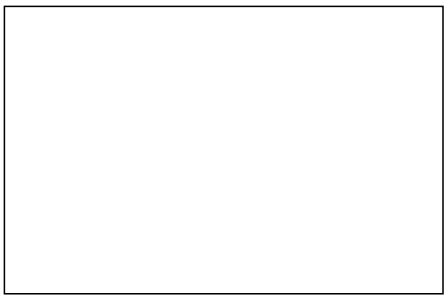


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

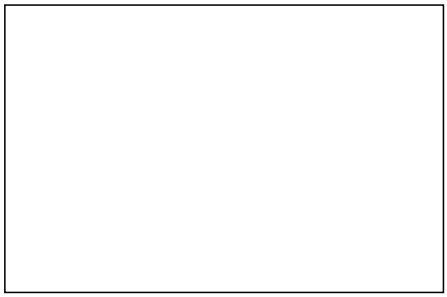


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

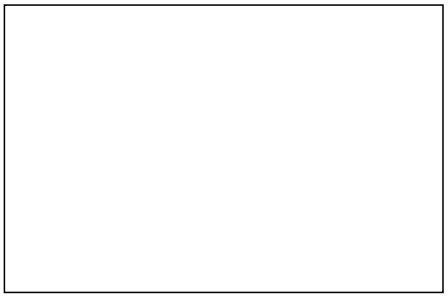


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Équivalent caquetant {1}{U}{U}

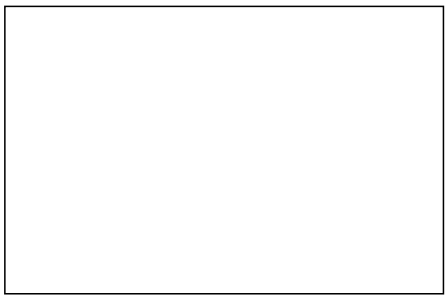


Éphémère **R**

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.
Flashback {5}{U}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Équivalent caquetant {1}{U}{U}

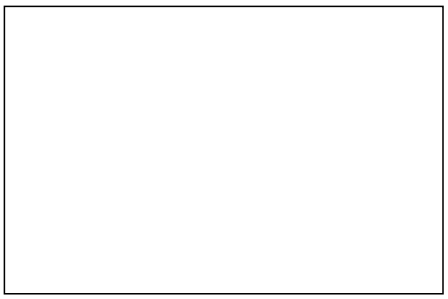


Éphémère **R**

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.
Flashback {5}{U}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Équivalent caquetant {1}{U}{U}



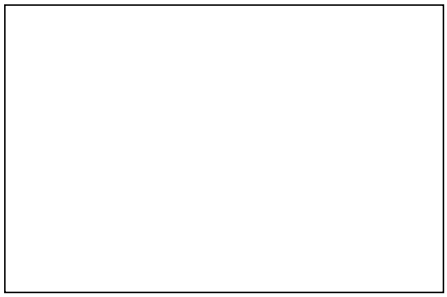
Éphémère **R**

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.
Flashback {5}{U}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Équivalent caquetant {1}{U}{U}

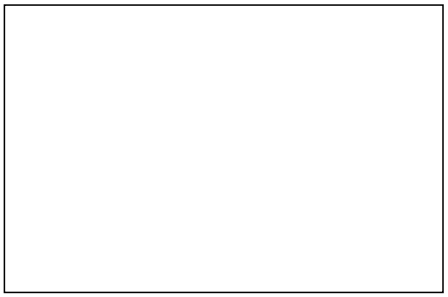


Éphémère R

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.
Flashback {5}{U}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}

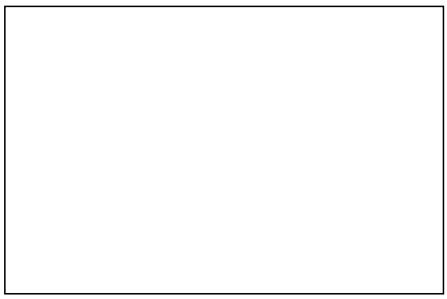


Éphémère C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}

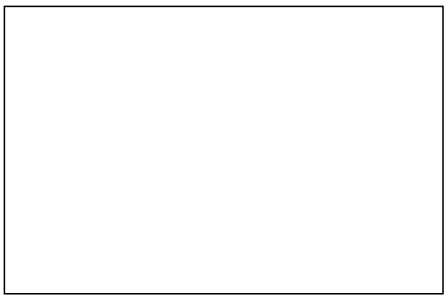


Éphémère C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}



Éphémère C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peau de mizzium {U}

Éphémère **C**

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +0/+1 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. Surcharge {1}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du maître {2}{W}

Éphémère **C**

Créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peau de mizzium {U}

Éphémère **C**

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +0/+1 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. Surcharge {1}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du maître {2}{W}

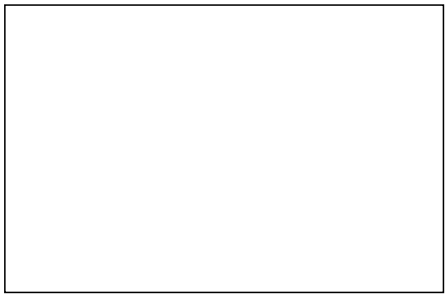
Éphémère **C**

Créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du maître {2}{W}

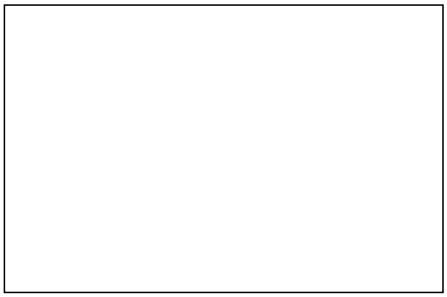


Éphémère **C**

Créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédiction de l'apôtre {1}{WP}



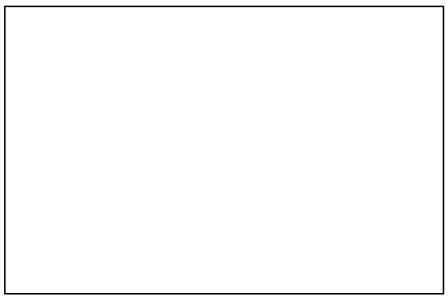
Éphémère **C**

({WP} peut être payé au choix avec {W} ou 2 points de vie.)

Un artefact ciblé ou une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre les artefacts ou contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du maître {2}{W}

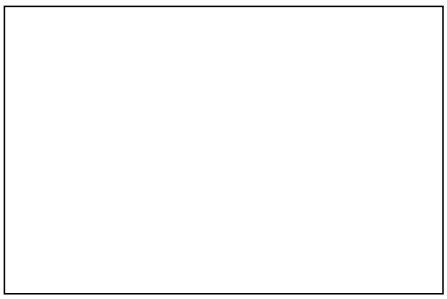


Éphémère **C**

Créez deux jetons de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédiction de l'apôtre {1}{WP}



Éphémère **C**

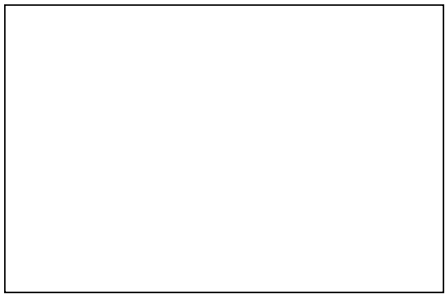
({WP} peut être payé au choix avec {W} ou 2 points de vie.)

Un artefact ciblé ou une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre les artefacts ou contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hantise de minuit {2}{W}

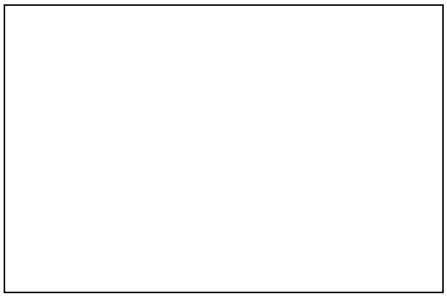


Éphémère U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repoussement des intrus {3}{WU}

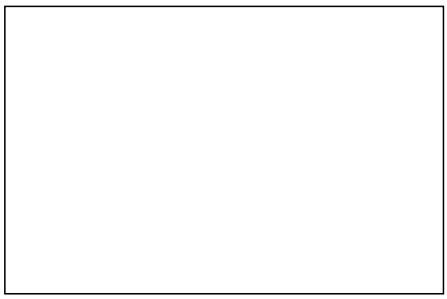


Éphémère U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Sangami et Soldat si {W} a été dépensé pour lancer ce sort. Contrecarrez jusqu'à un sort de créature ciblé si {U} a été dépensé pour lancer ce sort. (Faites les deux si {W}{U} a été dépensé.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hantise de minuit {2}{W}

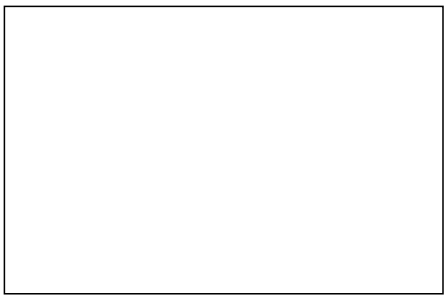


Éphémère U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Repoussement des intrus {3}{WU}



Éphémère U

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Sangami et Soldat si {W} a été dépensé pour lancer ce sort. Contrecarrez jusqu'à un sort de créature ciblé si {U} a été dépensé pour lancer ce sort. (Faites les deux si {W}{U} a été dépensé.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast