Emrakul, Déchirure des Éons	{15}		Е	Emrakul, Déchirure des Éons	{15}
Créature légendaire : eldrazi	M		C	Créature légendaire : eldrazi	M
Ce sort ne peut pas être contrecarré. Quand vous lancez ce sort, jouez un tour supplémentai après celui-ci.	re		a	Ce sort ne peut pas être contrecarré. Quand vous lancez ce sort, jouez un tour supplémentain près celui-ci.	e
Vol, protection contre les sorts qui ont au moins une couleur, annihilateur 6				/ol, protection contre les sorts qui ont au moins une couleur, annihilateur 6	
Quand Emrakul, Déchirure des Éons est mis dans un				Quand Emrakul, Déchirure des Éons est mis dans un	
cimetière depuis n'importe où, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.				imetière depuis n'importe où, son propriétaire nélange son cimetière dans sa bibliothèque.	
15.	/15			15/	/15
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	N	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 suppl après celui-ci.	émentaire
Vol, protection contre les sorts qui ont au moins	une
couleur, annihilateur 6 Quand Emrakul, Déchirure des Éons est mis da	ins un
cimetière depuis n'importe où, son propri	étaire
mélange son cimetière dans sa bibliothèque.	
	15/15
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Exposé libre

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}	Prédestination {U	J}
Rituel	М	Rituel	c
Chaque joueur peut mettre sur le champ de bataille u carte d'artefact, de créature, d'enchante ou de terrain depuis sa main.		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		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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 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				
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.) 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.)	Prédestination {U}		Prédestination {{	J}
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.) 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.)				
regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessus de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.) 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.)	Rituel C		Rituel	С
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	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		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	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Prédestination	U}	Ancienne tombe
Rituel Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 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.)	C 2,	Terrain {T}: Ajoutez {C}{C}. La Tombe de Balin vous inflige 2 blessures.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		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	М	
T): Ajoutez (C)(C). La Tombe de Balin vous inflige 2		
blessures.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J

























Oboro, le palais dans les nuages	Veine de cristal
Terrain légendaire (T): Ajoutez (U). (1): Renvoyez le Bac de Châteaubouc dans la main de son propriétaire.	Terrain (T): Ajoutez {C}. (T), sacrifiez la Veine de cristal : Ajoutez {C}{C}.
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Ruines de I'académie	Veine de cristal

Terrain légendaire

{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		Monolithe sinistre	{2
Terrain U		Artefact	_
{T} : Ajoutez {C}. {T}, sacrifiez la Veine de cristal : Ajoutez {C}{C}.		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)	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.	

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}		Mox de chrome {0}	
Artefact	R		Artefact R	
Le Monolithe sinistre ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement. {T}: Ajoutez {C}{C}{C}. {4}: Dégagez le Monolithe sinistre.			Empreinte ? Quand le Mox de chrome arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-artefact, non-terrain de votre main. {T}: Ajoutez un mana d'une des couleurs de la carte exilée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mox de chrome	{0}
Artefact	R
Empreinte ? Quand le Mox de chrome arrive sur le de bataille, vous pouvez exiler une carte non-artefaction non-terrain de votre main.	
T): Ajoutez un mana d'une des couleurs de exilée.	la carte
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mox de chrome	{0}
Artefact	R
Empreinte ? Quand le Mox de de bataille, vous pouvez exiler non-terrain de votre main.	
{T}: Ajoutez un mana d' exilée.	une des couleurs de la carte
Magic the Gathering © Wizards of th	

Mox de diamant	{0}		Éclair de génie	{X}{2}{U}
Artefact	R		Éphémère	R
Si la Mox de diamant devait arriver sur le champ de			Un joueur ciblé pioche X cartes.	
bataille, vous pouvez défausser une carte de terrain à la place. Si vous faites ainsi, mettez la Mox de diamant sur				
champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-la dar				
le cimetière de son propriétaire. {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.				
(1). Ajoutez dil mana de la codiedi de votre choix.				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	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	ı la
place. Si vous faites ainsi, mettez la Mox de diamant	
champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-la le cimetière de son propriétaire.	dans
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	
(1) 11 Journal of the control of the critical and the	
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	

Eclair de génie	{X}{2}{U}		Force de volonté {3}{U	_t {U}
Éphémère	R		Éphémère	U
Un joueur ciblé pioche X cartes.			Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte blet 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)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Force de volonté	{3}{U}{U}
Éphémère	U
Vous pouvez payer 1 point de vie de votre main à la place de payer sort.	
Contrecarrez un sort ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Co	ast

Force de volonté	{3}{U}{U}
Éphémère	U
Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une de votre main à la place de payer le coût de n sort.	
Contrecarrez un sort ciblé.	
Marketta Outlander Outlander	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Force de volonté	{3}{U}{U}		Hébétude	{1}{U}
Éphémère	U		Éphémère	С
Vous pouvez payer 1 point de vie et exil de votre main à la place de payer le coû sort. Contrecarrez un sort ciblé.			Vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez c main de son propriétaire à la place de payer le coûr mana de ce sort. Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contôleu paie {1}.	t de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Hébétude	{1}{U}
Éntéralm	
Éphémère	C
Vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez or main de son propriétaire à la place de payer le coû mana de ce sort.	
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contôlet paie {1}.	ur ne

Imbroglio de mixture	{U}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel Transmutation {1}{U}{U}	ciblé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Imbroglio de mixture	{U}{U}	Imbroglio de mixture	{U}{U}
Éphémère	С	Éphémère	С
Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel	ciblé.	Contrecarrez un sort d'éphémère ou de	e rituel ciblé.
Transmutation {1}{U}{U}		Transmutation {1}{U}{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_	Imbroglio de mixture	{U}{U}
(rimbrogilo de mixtaro	رقارق
	Éphémère	С
	Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel	ciblé.
	Transmutation {1}{U}{U}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	magic the Gathering & Mizards 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}		Impulsion {1}{U	1}
Éphémère			Éphémère	c
Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votr main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.			Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez I'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans I'ordre de votre choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	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 v main et le reste au-dessous de votre bibliothèque da	
I'ordre de votre choix.	13

Négation	{1}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Négation	{1}{U}
Éphémère	С
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	
{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	С
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

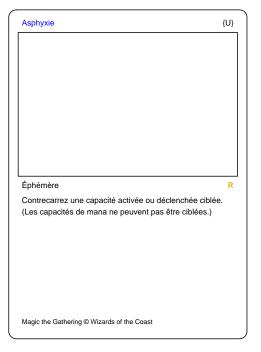
~Pulssance d'artefact	{U}{U
Enchantement : aura	U
Enchanter : artefact	
Les capacités activées de l'artefact enchanté {2} de moins à activer. Cet effet ne peut pas réduire	
mana dans ce coût à moins d'un mana.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

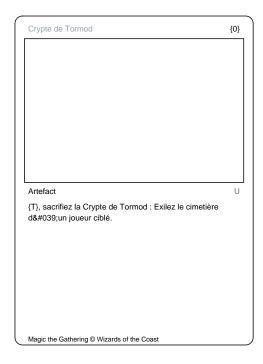
~Puissance d'artefact {U}{U}	Boseiju, celui qui abrite Tout
Enchantement : aura U Enchanter : artefact Les capacités activées de l'artefact enchanté coûte {2} de moins à activer. Cet effet ne peut pas réduire le mana dans ce coût à moins d'un mana.	Terrain légendaire Isengard, forteresse de Saruman arrive 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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Pulssance d'artefact {	U}{U}
Enchantement : aura	U
Enchanter : artefact	
Les capacités activées de l'artefact enchanté cc {2} de moins à activer. Cet effet ne peut pas réduire le mana dans ce coût à moins d'un mana.	ûte
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	





Éphémère

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}	Erreur de visée {3}{U}{	J}
Éphémère	R	Éphémère	R
Contrecarrez une capacité activée ou déclenchée ciblée (Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)		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		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Erreur de visée	{3}{U}{U
<u> </u>	
Éphémère	F
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 u	ına cibla
unique.	ille cible
anque.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Erreur de visée	{3}{U}{U}
Éphémère	R
Vous pouvez exiler une carte bleue de votre ma	in 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}		Vérité résonnante	{1}{U}
Éphémère	С		Éphémère	С
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous permanents ayant le même nom que ce permaneles mains de leurs propriétaires.			Renvoyez un permanent non-terra permanents ayant le même nom q les mains de leurs propriétaires.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Co.	ast

Vérité résonnante	{1}{U}
Éphémère	С
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les permanents ayant le même nom que ce permanent des les mains de leurs propriétaires.	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	