

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

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

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

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

Recteur de l'académie

{3}{W}

Créature : humain et clerc

R

Quand le Recteur de l'académie meurt, vous pouvez l'exiler. Si vous faites ainsi, cherchez une carte d'enchantement dans votre bibliothèque, mettez cette carte sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recteur de l'académie

{3}{W}

Créature : humain et clerc

R

Quand le Recteur de l'académie meurt, vous pouvez l'exiler. Si vous faites ainsi, cherchez une carte d'enchantement dans votre bibliothèque, mettez cette carte sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recteur de l'académie

{3}{W}

Créature : humain et clerc

R

Quand le Recteur de l'académie meurt, vous pouvez l'exiler. Si vous faites ainsi, cherchez une carte d'enchantement dans votre bibliothèque, mettez cette carte sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recteur de l'académie

{3}{W}

Créature : humain et clerc

R

Quand le Recteur de l'académie meurt, vous pouvez l'exiler. Si vous faites ainsi, cherchez une carte d'enchantement dans votre bibliothèque, mettez cette carte sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte

{B}

Rituel

C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte

{B}

Rituel

C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte

{B}

Rituel

C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte

{B}

Rituel

C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur diabolique

{1}{B}

Rituel

R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie

{B}

Rituel

U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défait de toutes les cartes avec ce nom.

Flashback ? Sacrifiez une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie

{B}

Rituel

U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défait de toutes les cartes avec ce nom.

Flashback ? Sacrifiez une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie

{B}

Rituel

U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défait de toutes les cartes avec ce nom.

Flashback ? Sacrifiez une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie

{B}

Rituel

U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.

Flashback ? Sacrifiez une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exposé libre

{2}{U}

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}

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}

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}

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

Brousse

Terrain : plaine et marais

R

{(T)} : Ajoutez {W} ou {B}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse

Terrain : plaine et marais

R

{(T)} : Ajoutez {W} ou {B}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse

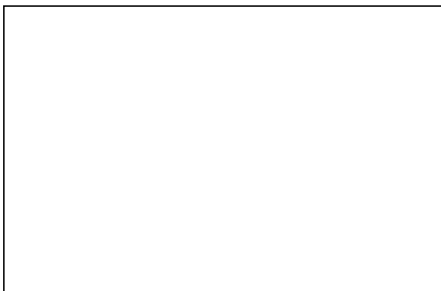
Terrain : plaine et marais

R

{(T)} : Ajoutez {W} ou {B}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse



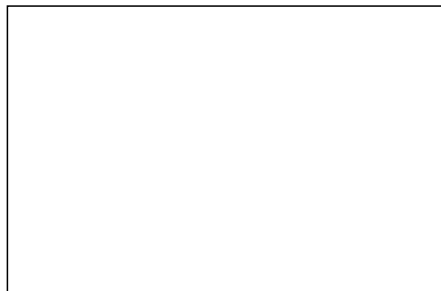
Terrain : plaine et marais

R

([T] : Ajoutez {W} ou {B}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

[T], payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

[T], payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



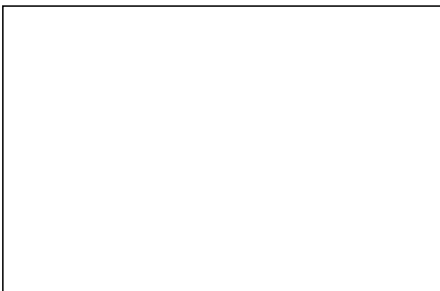
Terrain

R

[T], payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



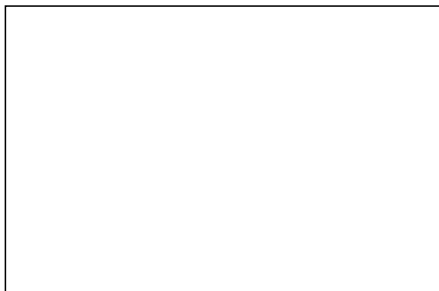
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de
marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



Terrain : île et marais

R

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



Terrain : île et marais

R

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



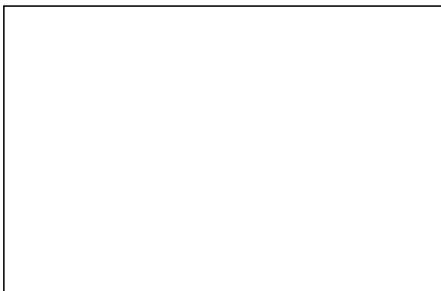
Terrain : île et marais

R

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



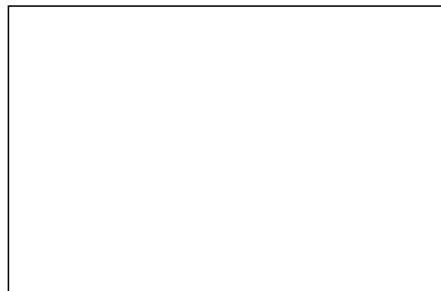
Terrain : île et marais

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plains marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plains marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



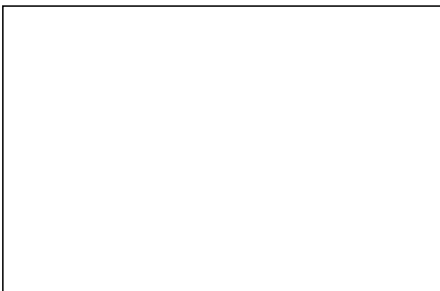
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plains marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



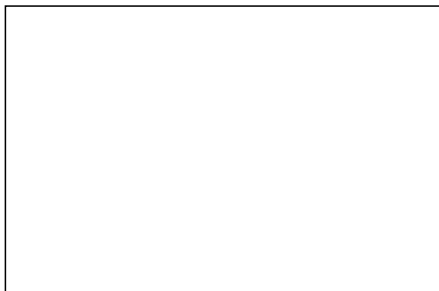
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra



Terrain : plaine et île

R

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra



Terrain : plaine et île

R

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra



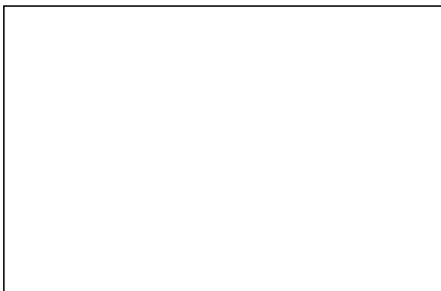
Terrain : plaine et île

R

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour phyrexiane



Terrain légendaire

M

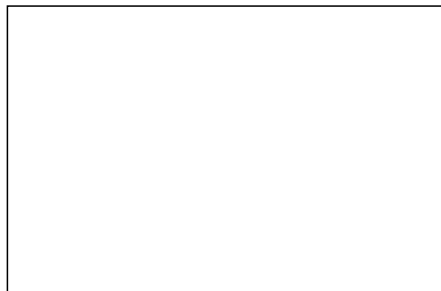
{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez une créature : Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur vampirique

{B}



Éphémère

M

Cherchez dans votre bibliothèque une carte, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toupie de divination du sensei

{1}



Artefact

U

{1} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.

{T} : Piochez une carte et mettez ensuite la Toupie de divination du sensei au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flash

{1}{U}



Éphémère

R

Vous pouvez mettre une carte de créature sur le champ de bataille depuis votre main. Si vous faites ainsi, sacrifiez-la à moins de payer son coût de mana réduit de jusqu'à {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flash

{1}{U}

Éphémère

R

Vous pouvez mettre une carte de créature sur le champ de bataille depuis votre main. Si vous faites ainsi, sacrifiez-la à moins de payer son coût de mana réduit de jusqu'à {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flash

{1}{U}

Éphémère

R

Vous pouvez mettre une carte de créature sur le champ de bataille depuis votre main. Si vous faites ainsi, sacrifiez-la à moins de payer son coût de mana réduit de jusqu'à {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flash

{1}{U}

Éphémère

R

Vous pouvez mettre une carte de créature sur le champ de bataille depuis votre main. Si vous faites ainsi, sacrifiez-la à moins de payer son coût de mana réduit de jusqu'à {2}.

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 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}

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}

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}

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

Marché selon Yaugzebul

{4}{B}{B}

Enchantement

R

Passez votre étape de pioche.
Payez 1 point de vie : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Omniscience

{7}{U}{U}{U}



Enchantement

M

Vous pouvez lancer des sorts depuis votre main sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Omniscience

{7}{U}{U}{U}



Enchantement

M

Vous pouvez lancer des sorts depuis votre main sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Omniscience

{7}{U}{U}{U}



Enchantement

M

Vous pouvez lancer des sorts depuis votre main sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Omniscience

{7}{U}{U}{U}



Enchantement

M

Vous pouvez lancer des sorts depuis votre main sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret de Tsabo

{5}{B}

Éphémère

R

Choisissez un type de créature. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes de créature de ce type. Détruisez ensuite toutes les créatures de ce type que ce joueur contrôle. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve d'âmes

{3}{R}{R}{R}

Éphémère

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez toutes les créatures que vous contrôlez. La Salve d'âmes inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal à la force totale des créatures sacrifiées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve d'âmes

{3}{R}{R}{R}

Éphémère

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez toutes les créatures que vous contrôlez. La Salve d'âmes inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal à la force totale des créatures sacrifiées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vent corrosif

{8}{R}

Éphémère

R

Le Vent corrosif inflige 10 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrêt du temps

{4}{U}{U}

Éphémère

R

Terminez le tour. (Exiez tous les sorts et capacités sur la pile, y compris cette carte. Le joueur dont c'est le tour se défausse de ses cartes jusqu'à sa taille de main maximale. Les blessures disparaissent et les effets « ce tour » et « jusqu'à la fin du tour » se terminent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrêt du temps

{4}{U}{U}

Éphémère

R

Terminez le tour. (Exiez tous les sorts et capacités sur la pile, y compris cette carte. Le joueur dont c'est le tour se défausse de ses cartes jusqu'à sa taille de main maximale. Les blessures disparaissent et les effets « ce tour » et « jusqu'à la fin du tour » se terminent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrêt du temps

{4}{U}{U}

Éphémère

R

Terminez le tour. (Exiez tous les sorts et capacités sur la pile, y compris cette carte. Le joueur dont c'est le tour se défausse de ses cartes jusqu'à sa taille de main maximale. Les blessures disparaissent et les effets « ce tour » et « jusqu'à la fin du tour » se terminent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrêt du temps

{4}{U}{U}

Éphémère

R

Terminez le tour. (Exiez tous les sorts et capacités sur la pile, y compris cette carte. Le joueur dont c'est le tour se défausse de ses cartes jusqu'à sa taille de main maximale. Les blessures disparaissent et les effets « ce tour » et « jusqu'à la fin du tour » se terminent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détournement de sort

{3}{U}{U}

Éphémère

R

Contrecarrez le sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire. Vous pouvez le jouer sans payez son coût de mana tant qu'il reste exilé. (S'il y a X dans son coût de mana, X vaut 0.)

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

Réflexion des blessures

{3}{R}{W}

Éphémère

R

La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, ces blessures sont infligées au contrôleur de cette source à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rassembler des spécimens

{3}{U}{U}{U}

Éphémère

R

Si une créature devait arriver sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire ce tour-ci, elle arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast