

Colosse de sombracier

{11}



Créature-artefact : golem

M

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

Indestructible (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cette créature.)

Si le Colosse de sombracier devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révéléz le Colosse de sombracier et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emperion de platine

{8}



Créature-artefact : golem

M

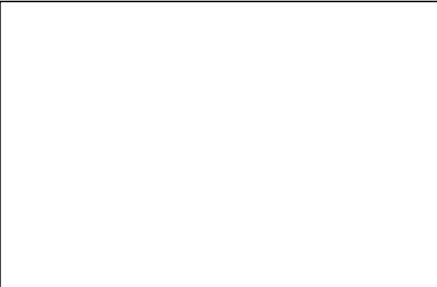
Votre total de points de vie ne peut pas changer.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse de sombracier

{11}



Créature-artefact : golem

M

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

Indestructible (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cette créature.)

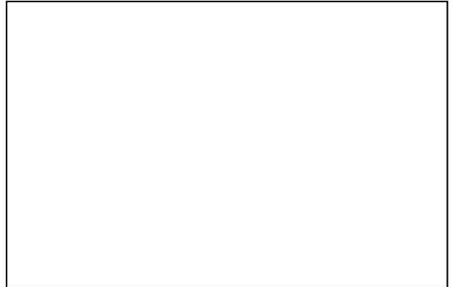
Si le Colosse de sombracier devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révéléz le Colosse de sombracier et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emperion de platine

{8}



Créature-artefact : golem

M

Votre total de points de vie ne peut pas changer.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emperion de platine

{8}

Créature-artefact : golem

M

Votre total de points de vie ne peut pas changer.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine guivréteinte

{6}

Créature-artefact : phyrexian et guivre

M

Contact mortel, lien de vie

Quand la Machine guivréteinte meurt, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le contact mortel et un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le lien de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine guivréteinte

{6}

Créature-artefact : phyrexian et guivre

M

Contact mortel, lien de vie

Quand la Machine guivréteinte meurt, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le contact mortel et un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le lien de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liche aux phylactères

{B}{B}{B}

Créature : zombie

R

Indestructible

Au moment où la Liche aux phylactères arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur « phylactère » sur un artefact que vous contrôlez.

Quand vous ne contrôlez pas de permanents avec des marqueurs « phylactère » sur eux, sacrifiez la Liche aux phylactères.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liche aux phylactères {B}{B}{B}



Créature : zombie R

Indestructible

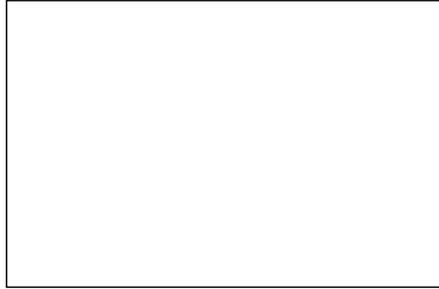
Au moment où la Liche aux phylactères arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur « phylactère » sur un artefact que vous contrôlez.

Quand vous ne contrôlez pas de permanents avec des marqueurs « phylactère » sur eux, sacrifiez la Liche aux phylactères.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liche aux phylactères {B}{B}{B}



Créature : zombie R

Indestructible

Au moment où la Liche aux phylactères arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur « phylactère » sur un artefact que vous contrôlez.

Quand vous ne contrôlez pas de permanents avec des marqueurs « phylactère » sur eux, sacrifiez la Liche aux phylactères.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liche aux phylactères {B}{B}{B}



Créature : zombie R

Indestructible

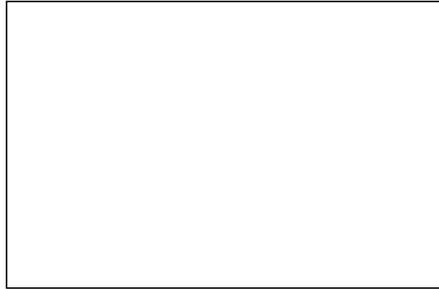
Au moment où la Liche aux phylactères arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur « phylactère » sur un artefact que vous contrôlez.

Quand vous ne contrôlez pas de permanents avec des marqueurs « phylactère » sur eux, sacrifiez la Liche aux phylactères.

5/5

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

Maniaque de laboratoire

{2}{U}



Créature : humain et sorcier

R

Si vous deviez piocher une carte alors que votre bibliothèque ne contient aucune carte, vous gagnez la partie à la place.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}



Rituel

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maniaque de laboratoire

{2}{U}



Créature : humain et sorcier

R

Si vous deviez piocher une carte alors que votre bibliothèque ne contient aucune carte, vous gagnez la partie à la place.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}



Rituel

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}



Rituel

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réminiscence

{2}{U}



Rituel

U

Un joueur ciblé mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Descente dans l'infini

{8}{U}{U}{U}{U}



Rituel

M

Piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes dans votre bibliothèque, puis mettez une carte de votre main au-dessus de votre bibliothèque. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main jusqu'à votre prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Restauration argiviane

{2}{U}{U}



Rituel

U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Restauration argiviane

{2}{U}{U}



Rituel

U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Restauration argiviane

{2}{U}{U}



Rituel

U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Restauration argiviane

{2}{U}{U}



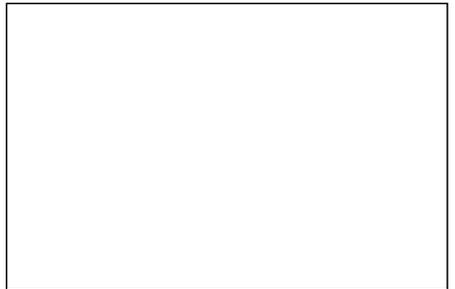
Rituel

U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact  
{T} : Ajoutez {B}.

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements



Terrain-artefact  
{T} : Ajoutez {B}.

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau des chuchotements

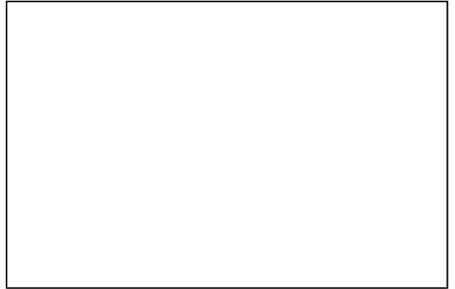


Terrain-artefact  
{T} : Ajoutez {B}.

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier



Terrain-artefact  
Indestructible  
{T} : Ajoutez {C}.

**U**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

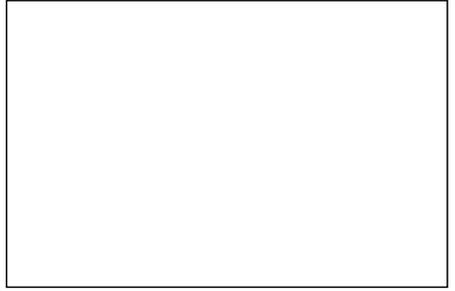
Citadelle de sombracrier



Terrain-artefact U  
Indestructible  
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

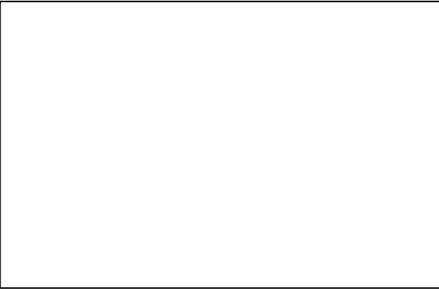
Citadelle de sombracrier



Terrain-artefact U  
Indestructible  
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

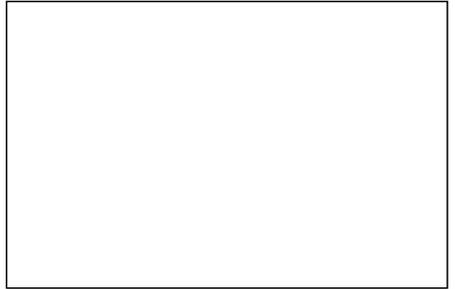
Citadelle de sombracrier



Terrain-artefact U  
Indestructible  
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais C  
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

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

Marais



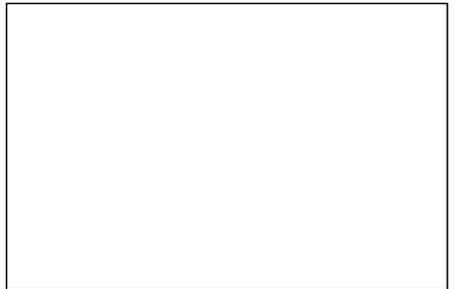
Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amulette de vif-argent

{4}



Artefact

{4}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une  
carte de créature de votre main.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amulette de vif-argent

{4}



Artefact

R

{4}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant

{0}



Artefact

U

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

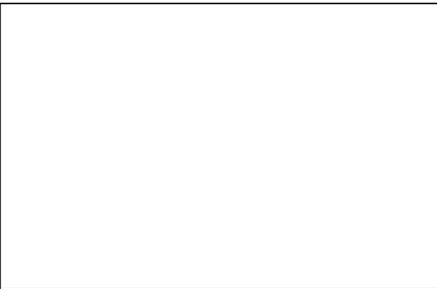
Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amulette de vif-argent

{4}



Artefact

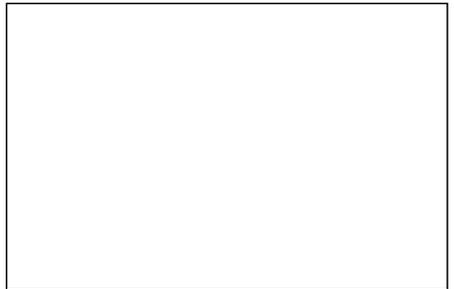
R

{4}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant

{0}



Artefact

U

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant

{0}



Artefact

U

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

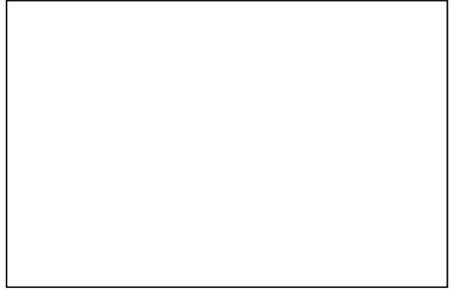
Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre d'énergie

{2}



Artefact

U

Au début de votre entretien, choisissez l'un ?

? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature-arteffect ciblée.

? Mettez un marqueur « charge » sur un artefact non-créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre d'énergie

{2}



Artefact

U

Au début de votre entretien, choisissez l'un ?

? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature-arteffect ciblée.

? Mettez un marqueur « charge » sur un artefact non-créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre d'énergie

{2}



Artefact

U

Au début de votre entretien, choisissez l'un ?

? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature-arteffect ciblée.

? Mettez un marqueur « charge » sur un artefact non-créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre d'énergie

{2}



Artefact

U

Au début de votre entretien, choisissez l'un ?  
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature-artefact ciblée.  
? Mettez un marqueur « charge » sur un artefact non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de sombracier

{9}



Artefact

M

Les artefacts que vous contrôlez ont l'indestructible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esclavagiste d'âmes

{6}



Artefact légendaire

M

{4}, {T}, sacrifiez l'Esclavagiste d'âmes : Vous contrôlez un joueur ciblé pendant son prochain tour. (Vous voyez toutes les cartes que ce joueur pourrait voir et vous prenez toutes les décisions pour ce joueur.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de sombracier

{9}



Artefact

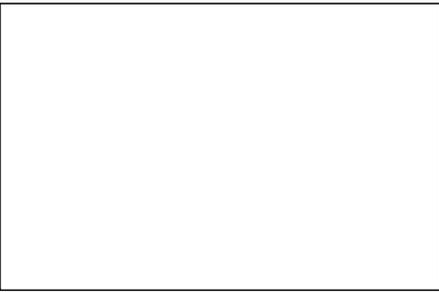
M

Les artefacts que vous contrôlez ont l'indestructible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique

{3}



Artefact

R

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique

{3}



Artefact

R

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique

{3}



Artefact

R

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte sur le néant

{5}



Artefact

R

La Porte sur le néant arrive sur le champ de bataille engagée.

{W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}, {T}, sacrifiez la Porte sur le néant : Un joueur ciblé perd la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ad Nauseam

{3}{B}{B}

Éphémère

R

Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez cette carte dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que sa valeur de mana. Vous pouvez répéter ce processus autant de fois que vous le souhaitez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}

Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ad Nauseam

{3}{B}{B}

Éphémère

R

Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez cette carte dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que sa valeur de mana. Vous pouvez répéter ce processus autant de fois que vous le souhaitez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}

Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}

Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grâce de l'ange

{W}

Éphémère

R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)  
Vous ne pouvez pas perdre la partie ce tour-ci et vos adversaires ne peuvent pas la gagner ce tour-ci. Jusqu'à la fin du tour, les blessures qui devraient réduire votre total de points de vie à moins de 1 le réduisent à 1 à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}

Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grâce de l'ange

{W}

Éphémère

R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)  
Vous ne pouvez pas perdre la partie ce tour-ci et vos adversaires ne peuvent pas la gagner ce tour-ci. Jusqu'à la fin du tour, les blessures qui devraient réduire votre total de points de vie à moins de 1 le réduisent à 1 à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défaire {WB}{WB}{WB}



Éphémère C  
Exilez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défaire {WB}{WB}{WB}



Éphémère C  
Exilez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défaire {WB}{WB}{WB}



Éphémère C  
Exilez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Omniscience {7}{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

