

Ornithoptère {0}



Créature-artefact : mécanoptère U  
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}

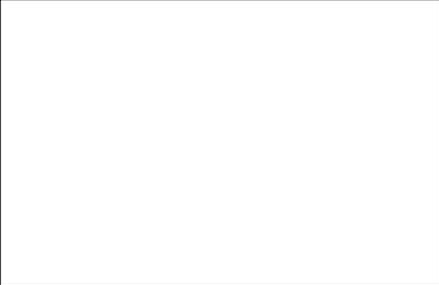


Créature-artefact : mécanoptère U  
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ornithoptère {0}

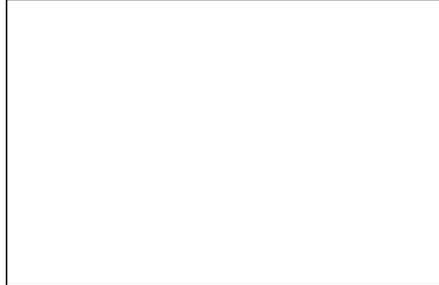


Créature-artefact : mécanoptère U  
Vol

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin de diplotaxis {2}{B}



Créature : diablotin C

Vol

À chaque fois que le Diablotin de diplotaxis inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature.

Dragage 5 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez meuler cinq cartes à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte depuis votre cimetière dans votre main.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin de diplotaxis {2}{B}



Créature : diablotin C

Vol

À chaque fois que le Diablotin de diplotaxis inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature.

Dragage 5 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez meuler cinq cartes à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte depuis votre cimetière dans votre main.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exhumateur du contrefort de Skirk {1}{B}



Créature : zombie et sortisan U

{B}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Créez un jeton de créature 1/1 noire Zombie et Gobelin appelé Gobelin pourrissant. Il a « Quand le Gobelin pourrissant meurt, la créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin de diplotaxis {2}{B}



Créature : diablotin C

Vol

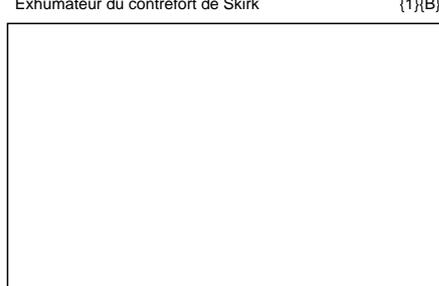
À chaque fois que le Diablotin de diplotaxis inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature.

Dragage 5 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez meuler cinq cartes à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte depuis votre cimetière dans votre main.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exhumateur du contrefort de Skirk {1}{B}



Créature : zombie et sortisan U

{B}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Créez un jeton de créature 1/1 noire Zombie et Gobelin appelé Gobelin pourrissant. Il a « Quand le Gobelin pourrissant meurt, la créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exhumeur du contrefort de Skirk {1}{B}



Créature : zombie et sortisan U

{B}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Créez un jeton de créature 1/1 noire Zombie et Gobelin appelé Gobelin pourrissant. Il a « Quand le Gobelin pourrissant meurt, la créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griselbrand {4}{B}{B}{B}



Créature légendaire : démon M

Vol, lien de vie

Payez 7 points de vie : Piochez sept cartes.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exhumeur du contrefort de Skirk {1}{B}



Créature : zombie et sortisan U

{B}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Créez un jeton de créature 1/1 noire Zombie et Gobelin appelé Gobelin pourrissant. Il a « Quand le Gobelin pourrissant meurt, la créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griselbrand {4}{B}{B}{B}



Créature légendaire : démon M

Vol, lien de vie

Payez 7 points de vie : Piochez sept cartes.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griselbrand {4}{B}{B}{B}{B}

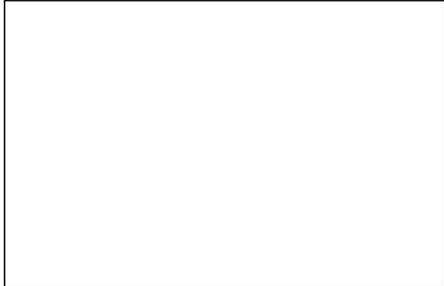


Créature légendaire : démon **M**  
Vol, lien de vie  
Payez 7 points de vie : Piochez sept cartes.

7/7

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

Griselbrand {4}{B}{B}{B}{B}

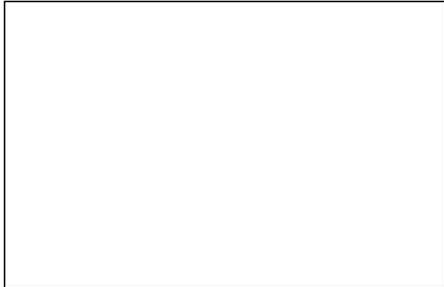


Créature légendaire : démon **M**  
Vol, lien de vie  
Payez 7 points de vie : Piochez sept cartes.

7/7

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

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

Guide spirituel simiesque

{2}{R}

Créature : grand singe et esprit

C

Exilez le Guide spirituel simiesque depuis votre main : Ajoutez {R}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel simiesque

{2}{R}

Créature : grand singe et esprit

C

Exilez le Guide spirituel simiesque depuis votre main : Ajoutez {R}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel simiesque

{2}{R}

Créature : grand singe et esprit

C

Exilez le Guide spirituel simiesque depuis votre main : Ajoutez {R}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide spirituel simiesque

{2}{R}



Créature : grand singe et esprit

C

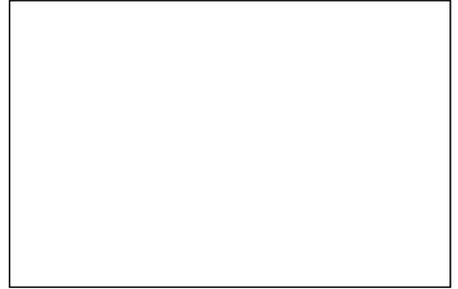
Exilez le Guide spirituel simiesque depuis votre main :  
Ajoutez {R}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Borborygmos enragé

{4}{R}{R}{G}{G}



Créature légendaire : cyclope

M

Piétinement

À chaque fois que Borborygmos enragé inflige des blessures de combat à un joueur, révéléz les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de terrains révélées de cette manière dans votre main et le reste dans votre cimetière.

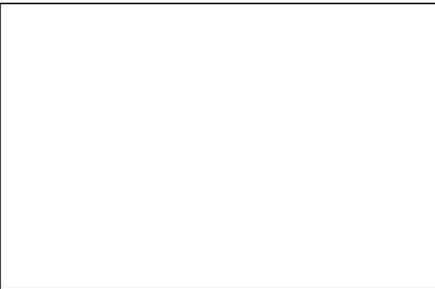
Défaussez-vous d'une carte de terrain : Borborygmos enragé inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Borborygmos enragé

{4}{R}{R}{G}{G}



Créature légendaire : cyclope

M

Piétinement

À chaque fois que Borborygmos enragé inflige des blessures de combat à un joueur, révéléz les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de terrains révélées de cette manière dans votre main et le reste dans votre cimetière.

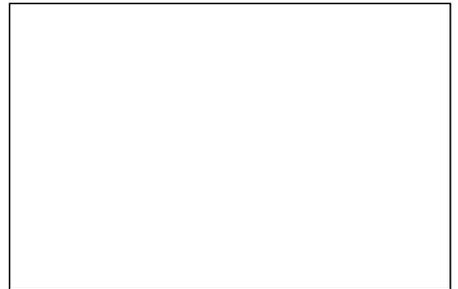
Défaussez-vous d'une carte de terrain : Borborygmos enragé inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Borborygmos enragé

{4}{R}{R}{G}{G}



Créature légendaire : cyclope

M

Piétinement

À chaque fois que Borborygmos enragé inflige des blessures de combat à un joueur, révéléz les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de terrains révélées de cette manière dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Défaussez-vous d'une carte de terrain : Borborygmos enragé inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Borborygmos enragé

{4}{R}{R}{G}{G}



Créature légendaire : cyclope

M

Piétinement

À chaque fois que Borborygmos enragé inflige des blessures de combat à un joueur, révéléz les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de terrains révélées de cette manière dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Défaussez-vous d'une carte de terrain : Borborygmos enragé inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de l'effroi

{2}{B}{B}



Rituel

C

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

Flashback ? Sacrifiez trois créatures. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de l'effroi

{2}{B}{B}



Rituel

C

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

Flashback ? Sacrifiez trois créatures. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de l'effroi

{2}{B}{B}



Rituel

C

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

Flashback ? Sacrifiez trois créatures. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de l'effroi

{2}{B}{B}



Rituel

C

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.  
Flashback ? Sacrifiez trois créatures. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance de Kuldotha

{R}



Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact.  
Créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance de Kuldotha

{R}



Rituel

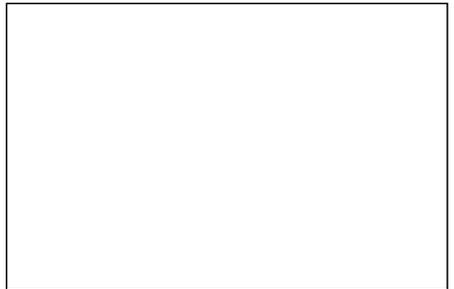
C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact.  
Créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance de Kuldotha

{R}



Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact.  
Créez trois jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

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

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

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 sang



Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de sang



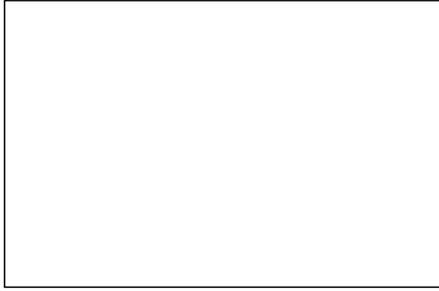
Terrain : marais et montagne

C

Au moment où la Crypte de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire



Terrain

R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.  
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaises de Coupenoire



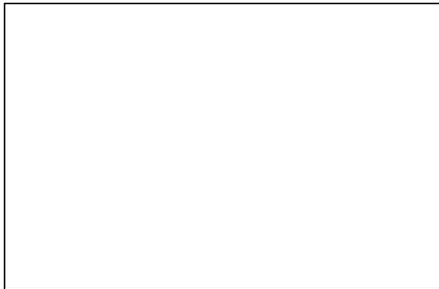
Terrain

R

Les Falaises de Coupenoire arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.  
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine de gemmes



Terrain

P

La mine de gemmes arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « minage » sur elle.  
{T}, retirez un marqueur « minage » de la Mine de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. S'il n'y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de gemmes, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine de gemmes



Terrain

P

La mine de gemmes arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « minage » sur elle.  
{T}, retirez un marqueur « minage » de la Mine de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. S'il n'y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de gemmes, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine de gemmes



Terrain

P

La mine de gemmes arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « minage » sur elle.  
{T}, retirez un marqueur « minage » de la Mine de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. S'il n'y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de gemmes, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine de gemmes



Terrain

P

La mine de gemmes arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « minage » sur elle.  
{T}, retirez un marqueur « minage » de la Mine de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. S'il n'y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de gemmes, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages de Nappenoire



Terrain

R

Les Rivages de Nappenoire arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.  
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages de Nappenoire



Terrain

R

Les Rivages de Nappenoire arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.  
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

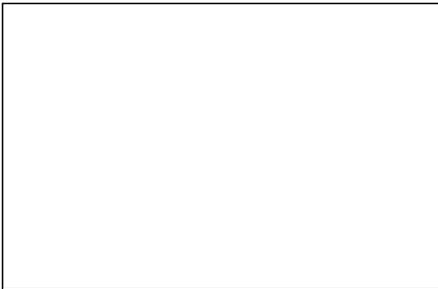
R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étoile chromatique

{1}



Artefact

U

{1}, {T}, sacrifiez l'Étoile chromatique : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.  
Quand l'Étoile chromatique est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étoile chromatique

{1}



Artefact

U

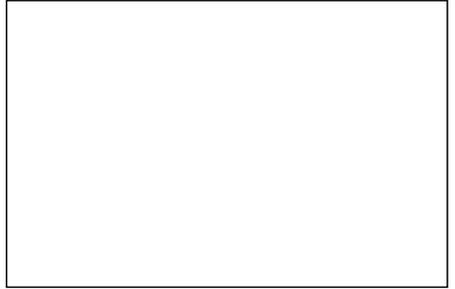
{1}, {T}, sacrifiez l'Étoile chromatique : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Quand l'Étoile chromatique est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pentode prismatique

{2}



Artefact

C

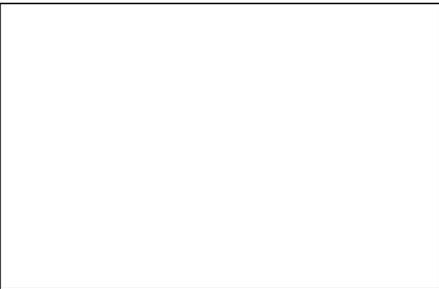
Solarisation

Retirez un marqueur « charge » de la Pentode prismatique : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pentode prismatique

{2}



Artefact

C

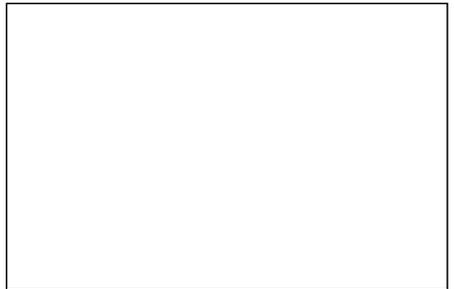
Solarisation

Retirez un marqueur « charge » de la Pentode prismatique : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pentode prismatique

{2}



Artefact

C

Solarisation

Retirez un marqueur « charge » de la Pentode prismatique : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pentode prismatique

{2}



Artefact

C

Solarisation

Retirez un marqueur « charge » de la Pentode prismatique : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve obscure

{B}



Éphémère

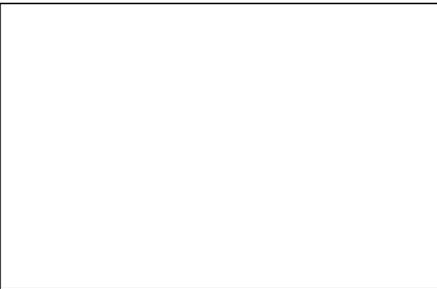
U

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.  
Dragage 3 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez mettre exactement trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans votre main depuis votre cimetière. Sinon, piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve obscure

{B}



Éphémère

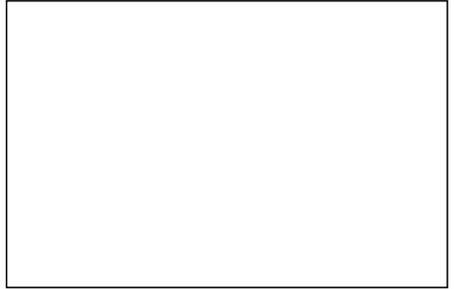
U

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.  
Dragage 3 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez mettre exactement trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans votre main depuis votre cimetière. Sinon, piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve obscure

{B}



Éphémère

U

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.  
Dragage 3 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez mettre exactement trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans votre main depuis votre cimetière. Sinon, piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance selon Goryo

{1}{B}



Éphémère : arcane

M

Renvoyez une carte de créature légendaire ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Cette créature acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin.

Imprégnation d'arcane {2}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance selon Goryo

{1}{B}



Éphémère : arcane

M

Renvoyez une carte de créature légendaire ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Cette créature acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin.

Imprégnation d'arcane {2}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance selon Goryo

{1}{B}



Éphémère : arcane

M

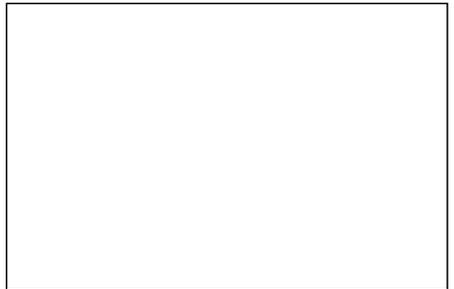
Renvoyez une carte de créature légendaire ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Cette créature acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin.

Imprégnation d'arcane {2}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance selon Goryo

{1}{B}



Éphémère : arcane

M

Renvoyez une carte de créature légendaire ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Cette créature acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin.

Imprégnation d'arcane {2}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi

{R}

Rituel

C

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

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi

{R}

Rituel

C

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

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillage sans foi

{R}

Rituel

C

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

Flashback {2}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache d'éclairs

{R}

Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte ou payez {5}.  
La Hache d'éclairs inflige 5 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache d'éclairs

{R}

Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte ou payez {5}.  
La Hache d'éclairs inflige 5 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache d'éclairs

{R}

Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte ou payez {5}.  
La Hache d'éclairs inflige 5 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache d'éclairs

{R}

Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous d'une carte ou payez {5}.  
La Hache d'éclairs inflige 5 blessures à une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement

{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement

{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement

{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

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

Contrearez 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

Contrearez 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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast