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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agente sans éclat {1}{G}{U}

Créature-artefact : humain et gredin R

Cascade

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agente sans éclat {1}{G}{U}

Créature-artefact : humain et gredin R

Cascade

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agente sans éclat {1}{G}{U}

Créature-artefact : humain et gredin R

Cascade

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agente sans éclat {1}{G}{U}

Créature-artefact : humain et gredin R

Cascade

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atraxa, grande unificatrice {3}{G}{W}{U}{B}

Créature légendaire : phyrexian et ange M

Vol, vigilance, contact mortel, lien de vie
Quand Atraxa, grande unificatrice arrive sur le champ de bataille, révélez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. Pour chaque type de carte, vous pouvez mettre dans votre main une carte de ce type parmi les cartes révélées. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. (Artefact, bataille, créature, enchantement, éphémère, terrain, planeswalker et rituel sont des types de carte.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atraxa, grande unificatrice {3}{G}{W}{U}{B}

Créature légendaire : phyrexian et ange M

Vol, vigilance, contact mortel, lien de vie
Quand Atraxa, grande unificatrice arrive sur le champ de bataille, révélez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. Pour chaque type de carte, vous pouvez mettre dans votre main une carte de ce type parmi les cartes révélées. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. (Artefact, bataille, créature, enchantement, éphémère, terrain, planeswalker et rituel sont des types de carte.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atraxa, grande unificatrice {3}{G}{W}{U}{B}

Créature légendaire : phyrexian et ange M

Vol, vigilance, contact mortel, lien de vie
Quand Atraxa, grande unificatrice arrive sur le champ de bataille, révélez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. Pour chaque type de carte, vous pouvez mettre dans votre main une carte de ce type parmi les cartes révélées. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. (Artefact, bataille, créature, enchantement, éphémère, terrain, planeswalker et rituel sont des types de carte.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atraxa, grande unificatrice {3}{G}{W}{U}{B}

Créature légendaire : phyrexian et ange M

Vol, vigilance, contact mortel, lien de vie
Quand Atraxa, grande unificatrice arrive sur le champ de bataille, révélez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque. Pour chaque type de carte, vous pouvez mettre dans votre main une carte de ce type parmi les cartes révélées. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. (Artefact, bataille, créature, enchantement, éphémère, terrain, planeswalker et rituel sont des types de carte.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tamiseur de vagues {3}{G}{U}

Créature : élémental **C**

Vol
Quand le Tamiseur de vagues arrive sur le champ de bataille, enquêtez deux fois. (Pour enquêter, créez un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)
Évocation {G}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tamiseur de vagues {3}{G}{U}

Créature : élémental **C**

Vol
Quand le Tamiseur de vagues arrive sur le champ de bataille, enquêtez deux fois. (Pour enquêter, créez un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)
Évocation {G}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tamiseur de vagues {3}{G}{U}

Créature : élémental **C**

Vol
Quand le Tamiseur de vagues arrive sur le champ de bataille, enquêtez deux fois. (Pour enquêter, créez un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)
Évocation {G}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tamiseur de vagues {3}{G}{U}

Créature : élémental **C**

Vol
Quand le Tamiseur de vagues arrive sur le champ de bataille, enquêtez deux fois. (Pour enquêter, créez un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)
Évocation {G}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de demain

Rituel R

Suspension 3 ? {R}{R}
Mélangez tous les permanents que vous possédez dans votre bibliothèque, puis révélez autant de cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez sur le champ de bataille toutes les cartes de permanent non-aura révélées de cette manière, puis faites de même avec les cartes d'aura, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de demain

Rituel R

Suspension 3 ? {R}{R}
Mélangez tous les permanents que vous possédez dans votre bibliothèque, puis révélez autant de cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez sur le champ de bataille toutes les cartes de permanent non-aura révélées de cette manière, puis faites de même avec les cartes d'aura, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de demain

Rituel R

Suspension 3 ? {R}{R}
Mélangez tous les permanents que vous possédez dans votre bibliothèque, puis révélez autant de cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez sur le champ de bataille toutes les cartes de permanent non-aura révélées de cette manière, puis faites de même avec les cartes d'aura, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage

Terrain : forêt et île R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boseiju, celui qui résiste

Terrain légendaire M

{T} : Ajoutez {G}.
<i>Transfert</i> ? {1}{G}, défaussez-vous de Boseiju, celui qui résiste : Détruisez un artefact ciblé, un enchantement ciblé ou un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Ce joueur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain avec un type de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes aux gemmes

Terrain légendaire M

Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sont dans votre main de départ et que vous ne jouez pas en premier, vous pouvez commencer la partie avec les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sur le champ de bataille avec, sur elles, un marqueur « chance ». Si vous faites ainsi, exilez une carte de votre main.
{T} : Ajoutez {C}. Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond ont un marqueur « chance » sur elles, à la place, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boseiju, celui qui résiste

Terrain légendaire M

{T} : Ajoutez {G}.
<i>Transfert</i> ? {1}{G}, défaussez-vous de Boseiju, celui qui résiste : Détruisez un artefact ciblé, un enchantement ciblé ou un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Ce joueur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain avec un type de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes aux gemmes

Terrain légendaire M

Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sont dans votre main de départ et que vous ne jouez pas en premier, vous pouvez commencer la partie avec les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sur le champ de bataille avec, sur elles, un marqueur « chance ». Si vous faites ainsi, exilez une carte de votre main.
{T} : Ajoutez {C}. Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond ont un marqueur « chance » sur elles, à la place, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes aux gemmes

Terrain légendaire M

Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sont dans votre main de départ et que vous ne jouez pas en premier, vous pouvez commencer la partie avec les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sur le champ de bataille avec, sur elles, un marqueur « chance ». Si vous faites ainsi, exilez une carte de votre main.
{T} : Ajoutez {C}. Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond ont un marqueur « chance » sur elles, à la place, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur

Terrain : île et montagne R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée

Terrain R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée

Terrain R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée

Terrain R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée

Terrain R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

Jardin de Khalni

Terrain **C**

Le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante.
{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin de Khalni

Terrain **C**

Le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante.
{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin de Khalni

Terrain **C**

Le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante.
{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin de Khalni

Terrain **C**

Le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante.
{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Otawara, cité aérienne

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {U}.
<i>Transfert</i> ? {3}{U}, défaussez-vous d'Otawara, cité aérienne : Renvoyez une cible, artefact, créature, enchantement ou planeswalker, dans la main de son propriétaire. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection

Terrain : montagne et forêt R

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Otawara, cité aérienne

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {U}.
<i>Transfert</i> ? {3}{U}, défaussez-vous d'Otawara, cité aérienne : Renvoyez une cible, artefact, créature, enchantement ou planeswalker, dans la main de son propriétaire. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil de Valakut {2}{R}

Éphémère R

Mettez n'importe quel nombre de cartes de votre main au-dessous de votre bibliothèque, puis piochez autant de cartes plus une.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de négation {1}{U}{U}

Éphémère R

Si ce n'est pas votre tour, vous pouvez exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez le sort non-créature ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de négation {1}{U}{U}

Éphémère R

Si ce n'est pas votre tour, vous pouvez exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez le sort non-créature ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de négation {1}{U}{U}

Éphémère R

Si ce n'est pas votre tour, vous pouvez exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez le sort non-créature ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de négation {1}{U}{U}

Éphémère R

Si ce n'est pas votre tour, vous pouvez exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez le sort non-créature ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffée de violence {1}{R}{G}

Éphémère **C**

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffée de violence {1}{R}{G}

Éphémère **C**

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffée de violence {1}{R}{G}

Éphémère **C**

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffée de violence {1}{R}{G}

Éphémère **C**

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En harmonie avec le Multivers {6}{U}{U}

Enchantement M

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.
Vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts depuis le dessus de votre bibliothèque.
Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort depuis votre main ou depuis le dessus de votre bibliothèque sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En harmonie avec le Multivers {6}{U}{U}

Enchantement M

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.
Vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts depuis le dessus de votre bibliothèque.
Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort depuis votre main ou depuis le dessus de votre bibliothèque sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En harmonie avec le Multivers {6}{U}{U}

Enchantement M

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.
Vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts depuis le dessus de votre bibliothèque.
Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort depuis votre main ou depuis le dessus de votre bibliothèque sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En harmonie avec le Multivers {6}{U}{U}

Enchantement M

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.
Vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts depuis le dessus de votre bibliothèque.
Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort depuis votre main ou depuis le dessus de votre bibliothèque sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast