

Envahisseur de nid {1}{G}



Créature : eldrazi et drone **C**

Quand l'Envahisseur de nid arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envahisseur de nid {1}{G}



Créature : eldrazi et drone **C**

Quand l'Envahisseur de nid arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envahisseur de nid {1}{G}



Créature : eldrazi et drone **C**

Quand l'Envahisseur de nid arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envahisseur de nid {1}{G}



Créature : eldrazi et drone **C**

Quand l'Envahisseur de nid arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre de Pelakka

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



Créature : guivre

R

Piétinement

Quand la Guivre de Pelakka arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 7 points de vie.

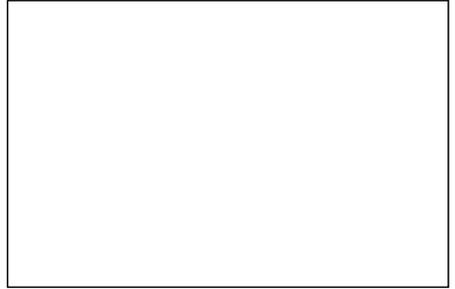
Quand la Guivre de Pelakka meurt, piochez une carte.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger sylvestre

{1}{G}



Créature : elfe et éclairéur et ranger

C

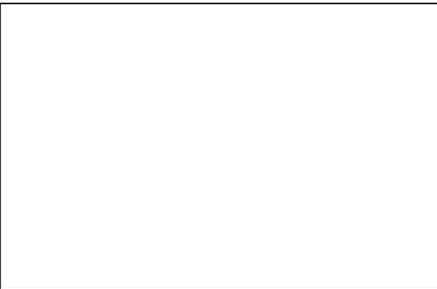
Quand le Ranger sylvestre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger sylvestre

{1}{G}



Créature : elfe et éclairéur et ranger

C

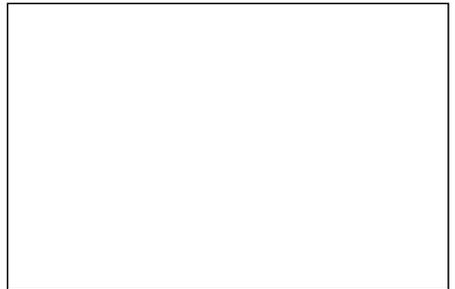
Quand le Ranger sylvestre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger sylvestre

{1}{G}



Créature : elfe et éclairéur et ranger

C

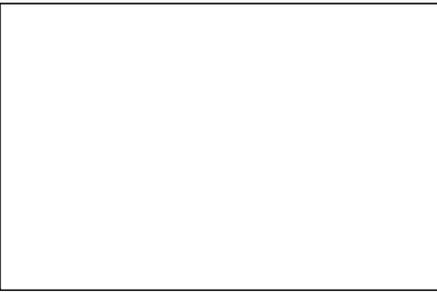
Quand le Ranger sylvestre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger sylvestre

{1}{G}



Créature : elfe et éclairer et ranger

C

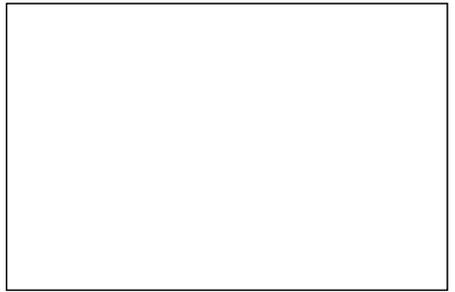
Quand le Ranger sylvestre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance de Gaia

{5}{G}{G}



Créature : élémental

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Célérité

La Vengeance de Gaia ne peut pas être la cible de sorts non-verts ou de capacités de sources non-verts.

8/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Térastodon

{6}{G}{G}



Créature : éléphant

R

Quand le Térastodon arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire jusqu'à trois permanents non-créature ciblés. Pour chaque permanent mis dans un cimetière de cette manière, son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.

9/9

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

Terrasseur d'Ulamog {11}



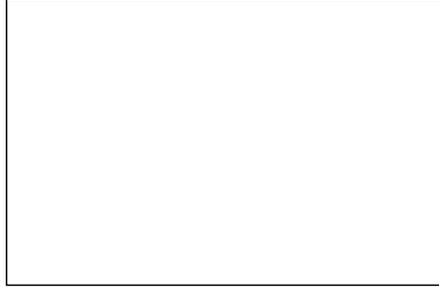
Créature : eldrazi U

Annihileur 3 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie trois permanents.)
Le Terrasseur d'Ulamog ne peut pas être bloqué excepté par trois créatures ou plus.

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léviathan de la houle {5}{U}{U}{U}



Créature : léviathan R

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)
Tous les terrains sont des îles en plus de leurs autres types.
Les créatures sans le vol ou la traversée des îles ne peuvent pas attaquer.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ulamog, l'Épicycle Infini {11}



Créature légendaire : eldrazi M

Quand vous lancez ce sort, détruisez un permanent ciblé.

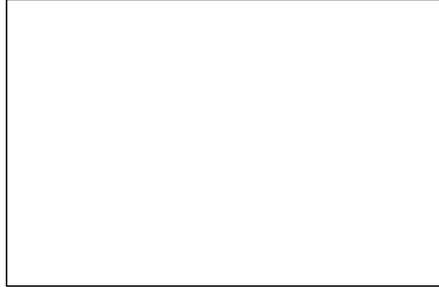
Indestructible
Annihileur 4 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie quatre permanents.)
Quand Ulamog est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque. Quand vous lancez ce sort, détruisez un permanent ciblé.

Indestructible
Annihileur 4 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie quatre permanents.)
Quand Ulamog est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan de givre {4}{U}{U}



Créature : géant M

À chaque fois que le Titan de givre devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que son contrôleur ne paie {2}.
À chaque fois que le Titan de givre arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, engagez un permanent ciblé. Il ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégageant de son contrôleur.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan de givre

{4}{U}{U}

Créature : géant

M

À chaque fois que le Titan de givre devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que son contrôleur ne paie {2}.

À chaque fois que le Titan de givre arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, engagez un permanent ciblé. Il ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégageement de son contrôleur.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbitre angélique

{5}{W}{W}

Créature : ange

R

Vol

Chaque adversaire qui a lancé un sort ce tour-ci ne peut pas attaquer avec des créatures.

Chaque adversaire qui a attaqué avec une créature ce tour-ci ne peut pas lancer de sorts.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange pourfendeur

{3}{W}{W}

Créature : ange

M

Vol, initiative, lien de vie, protection contre les démons et protection contre les dragons

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte vengeur

{4}{W}{W}{W}

Créature : archonte

R

Vol

{X} : Prévenez les prochaines X blessures qui devraient vous être infligées ce tour-ci. Si des blessures sont prévenues de cette manière, l'Archonte vengeur inflige autant de blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte vengeur

{4}{W}{W}{W}



Créature : archonte

R

Vol

{X} : Prévenez les prochaines X blessures qui devraient vous être infligées ce tour-ci. Si des blessures sont prévenues de cette manière, l'Archonte vengeur inflige autant de blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spasme de croissance

{2}{G}



Rituel

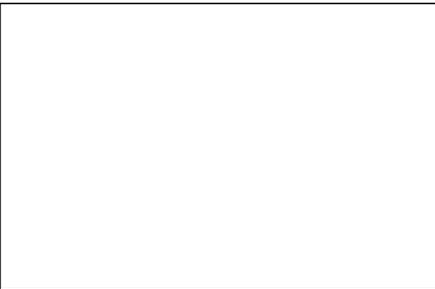
C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur la champ de bataille engagée, puis mélangez. Créez un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spasme de croissance

{2}{G}



Rituel

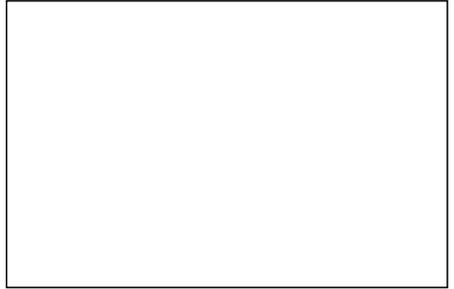
C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur la champ de bataille engagée, puis mélangez. Créez un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spasme de croissance

{2}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur la champ de bataille engagée, puis mélangez. Créez un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spasme de croissance

{2}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur la zone de bataille engagée, puis mélangez. Créez un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Polymorphisme de masse

{5}{U}



Rituel

R

Exilez toutes les créatures que vous contrôlez, puis révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz autant de cartes de créature. Mettez toutes les cartes de créature révélées de cette manière sur la zone de bataille et mélangez ensuite le reste des cartes révélées ainsi dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Polymorphisme de masse

{5}{U}



Rituel

R

Exilez toutes les créatures que vous contrôlez, puis révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz autant de cartes de créature. Mettez toutes les cartes de créature révélées de cette manière sur la zone de bataille et mélangez ensuite le reste des cartes révélées ainsi dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Polymorphisme de masse

{5}{U}



Rituel

R

Exilez toutes les créatures que vous contrôlez, puis révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz autant de cartes de créature. Mettez toutes les cartes de créature révélées de cette manière sur la zone de bataille et mélangez ensuite le reste des cartes révélées ainsi dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Polymorphisme de masse

{5}{U}



Rituel

R

Exilez toutes les créatures que vous contrôlez, puis révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz autant de cartes de créature. Mettez toutes les cartes de créature révélées de cette manière sur le champ de bataille et mélangez ensuite le reste des cartes révélées ainsi dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommeil

{2}{U}{U}



Rituel

U

Engagez toutes les créatures qu'un joueur ciblé contrôle. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommeil

{2}{U}{U}



Rituel

U

Engagez toutes les créatures qu'un joueur ciblé contrôle. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voir plus loin

{1}{U}



Rituel

C

Piochez deux cartes, puis mélangez une carte de votre main à votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voir plus loin

{1}{U}



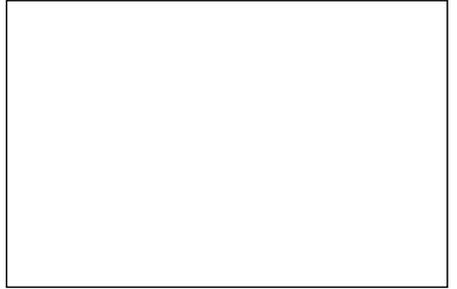
Rituel

C

Piochez deux cartes, puis mélangez une carte de votre main à votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



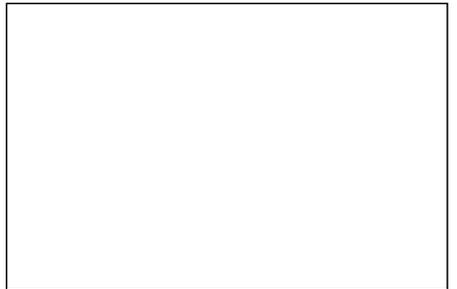
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

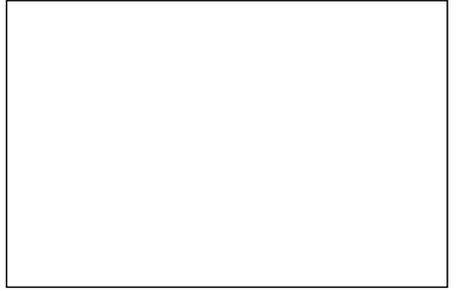
R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

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

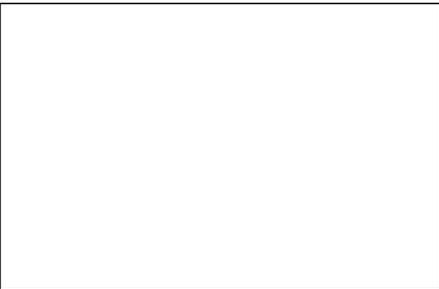
Le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille engagé.

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

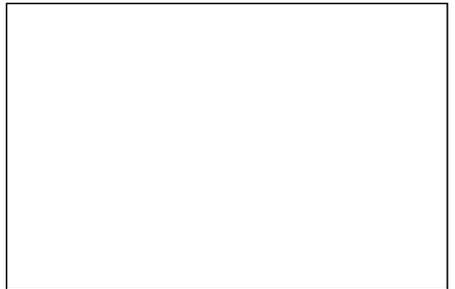
Le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

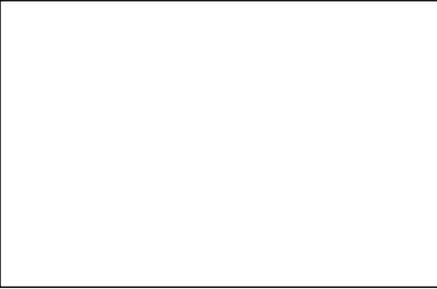


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

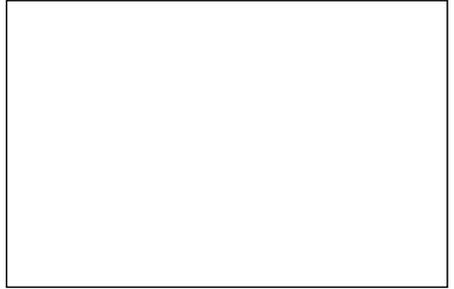
C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège à invocation

{4}{G}{G}



Éphémère : piège

R

Si un sort de créature que vous avez lancé ce tour-ci a été contrecarré par un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôlait, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.

Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi celles-ci. Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège à invocation

{4}{G}{G}



Éphémère : piège

R

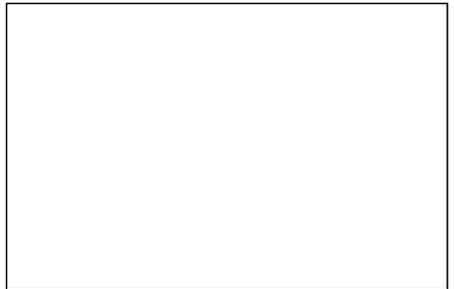
Si un sort de créature que vous avez lancé ce tour-ci a été contrecarré par un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôlait, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.

Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi celles-ci. Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège aux cobras

{4}{G}{G}



Éphémère : piège

U

Si un permanent non-créature sous votre contrôle a été détruit ce tour-ci par un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôlait, vous pouvez payer {G} à la place du coût de mana de ce sort.

Créez quatre jetons de créature 1/1 verte Serpent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège aux cobras

{4}{G}{G}



Éphémère : piège

U

Si un permanent non-créature sous votre contrôle a été détruit ce tour-ci par un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôlait, vous pouvez payer {G} à la place du coût de mana de ce sort.
Créez quatre jetons de créature 1/1 verte Serpent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de prescience

{2}{U}{U}



Enchantement

R

Si la Ligne ley de prescience est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Vous pouvez lancer les sorts comme s'ils avaient le flash.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zone d'éveil

{2}{G}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous pouvez créer un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de prescience

{2}{U}{U}



Enchantement

R

Si la Ligne ley de prescience est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Vous pouvez lancer les sorts comme s'ils avaient le flash.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

