Étrangleur des terres dévastées {2}{B}

Créature : eldrazi et convertisseur R

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
Quand l'Étrangleur des terres dévastées arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre une carte qu'un adversaire possède dans le cimetière de ce joueur depuis l'exil. Si vous faites ainsi, une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étrangleur des terres dévastées {2}{B}

Créature : eldrazi et convertisseur R

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
Quand l'Étrangleur des terres dévastées arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre une carte qu'un adversaire possède dans le cimetière de ce joueur depuis l'exil. Si vous faites ainsi, une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étrangleur des terres dévastées {2}{B}

Créature : eldrazi et convertisseur R

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
Quand l'Étrangleur des terres dévastées arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre une carte qu'un adversaire possède dans le cimetière de ce joueur depuis l'exil. Si vous faites ainsi, une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étrangleur des terres dévastées {2}{B}

Créature : eldrazi et convertisseur R

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
Quand l'Étrangleur des terres dévastées arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre une carte qu'un adversaire possède dans le cimetière de ce joueur depuis l'exil. Si vous faites ainsi, une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ulamog, la Voracité insatiable {10}

Créature légendaire : eldrazi M

Quand vous lancez ce sort, exilez deux permanents ciblés.

Indestructible
À chaque fois qu'Ulamog, la Voracité insatiable attaque, le joueur défenseur exile les vingt cartes du dessus de sa bibliothèque.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croiseur cryptique {3}{U}

Créature : eldrazi et convertisseur U

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
{2}{U}, mettez une carte qu'un adversaire possède dans le cimetière de ce joueur depuis l'exil : Engagez une créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croiseur cryptique {3}{U}

Créature : eldrazi et convertisseur U

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
{2}{U}, mettez une carte qu'un adversaire possède dans le cimetière de ce joueur depuis l'exil : Engagez une créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enjambeur des eaux troubles {3}{U}

Créature : eldrazi et convertisseur C

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
Quand l'Enjambeur des eaux troubles arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre une carte qu'un adversaire possède dans le cimetière de ce joueur depuis l'exil. Si vous faites ainsi, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enjambeur des eaux troubles {3}{U}

Créature : eldrazi et convertisseur C

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
Quand l'Enjambeur des eaux troubles arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre une carte qu'un adversaire possède dans le cimetière de ce joueur depuis l'exil. Si vous faites ainsi, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage aux breloques {2}{U}

Créature : humain et sorcier U

Quand le Mage aux breloques arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage au trésor {2}{U}

Créature : humain et sorcier U

Quand le Mage au trésor arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana supérieure ou égale à 6, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage aux breloques {2}{U}

Créature : humain et sorcier U

Quand le Mage aux breloques arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage aux breloques {2}{U}

Créature : humain et sorcier U

Quand le Mage aux breloques arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annulateur d'Ulamog {2}{U}{B}

Créature : eldrazi et convertisseur U

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
Flash
Vol
Quand l'Annulateur d'Ulamog arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre deux cartes que vos adversaires possèdent dans les cimetières de leurs propriétaires depuis l'exil. Si vous faites ainsi, contrecarrez un sort ciblé.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage aux breloques {2}{U}

Créature : humain et sorcier U

Quand le Mage aux breloques arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annulateur d'Ulamog {2}{U}{B}

Créature : eldrazi et convertisseur U

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
Flash
Vol
Quand l'Annulateur d'Ulamog arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre deux cartes que vos adversaires possèdent dans les cimetières de leurs propriétaires depuis l'exil. Si vous faites ainsi, contrecarrez un sort ciblé.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annulateur d'Ulamog {2}{U}{B}

Créature : eldrazi et convertisseur U

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
Flash
Vol
Quand l'Annulateur d'Ulamog arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre deux cartes que vos adversaires possèdent dans les cimetières de leurs propriétaires depuis l'exil. Si vous faites ainsi, contrecarrez un sort ciblé.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Père de la stagnation {4}{U}{B}

Créature : eldrazi M

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, ce joueur exile les deux cartes du dessus de sa bibliothèque et vous piochez deux cartes.

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annulateur d'Ulamog {2}{U}{B}

Créature : eldrazi et convertisseur U

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
Flash
Vol
Quand l'Annulateur d'Ulamog arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre deux cartes que vos adversaires possèdent dans les cimetières de leurs propriétaires depuis l'exil. Si vous faites ainsi, contrecarrez un sort ciblé.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Père de la stagnation {4}{U}{B}

Créature : eldrazi M

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, ce joueur exile les deux cartes du dessus de sa bibliothèque et vous piochez deux cartes.

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum {U}

Rituel U

Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aqueduc de Dimir

Terrain C

L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand l'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {U}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum {U}

Rituel U

Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aqueduc de Dimir

Terrain C

L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand l'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {U}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aqueduc de Dimir

Terrain C

L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand l'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {U}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière mortuaire

Terrain C

La Fondrière mortuaire arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Fondrière mortuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière mortuaire

Terrain C

La Fondrière mortuaire arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Fondrière mortuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière mortuaire

Terrain C

La Fondrière mortuaire arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Fondrière mortuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

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 **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{B}

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 **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne de perspicacité {1}

Artefact U

Les joueurs joue avec la carte du dessus de leur bibliothèque révélée.
{T}, sacrifiez la Lanterne de perspicacité : Un joueur ciblé mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyxide de pandémonium {1}

Artefact R

{T} : Chaque joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque face cachée.
{7}, {T}, sacrifiez le Pyxide de pandémonium : Chaque joueur retourne face visible toutes les cartes exilées par le Pyxide de pandémonium qu'il possède, puis met sur le champ de bataille toutes les cartes de permanent parmi elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyxide de pandémonium {1}

Artefact R

{T} : Chaque joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque face cachée.
{7}, {T}, sacrifiez le Pyxide de pandémonium : Chaque joueur retourne face visible toutes les cartes exilées par le Pyxide de pandémonium qu'il possède, puis met sur le champ de bataille toutes les cartes de permanent parmi elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyxide de pandémonium {1}

Artefact R

{T} : Chaque joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque face cachée.
{7}, {T}, sacrifiez le Pyxide de pandémonium : Chaque joueur retourne face visible toutes les cartes exilées par le Pyxide de pandémonium qu'il possède, puis met sur le champ de bataille toutes les cartes de permanent parmi elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyxide de pandémonium {1}

Artefact R

{T} : Chaque joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque face cachée.
{7}, {T}, sacrifiez le Pyxide de pandémonium : Chaque joueur retourne face visible toutes les cartes exilées par le Pyxide de pandémonium qu'il possède, puis met sur le champ de bataille toutes les cartes de permanent parmi elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvoir de Connaissance {6}

Artefact R

<i>Empreinte</i> ? Quand le Sauvoir de Connaissance arrive sur le champ de bataille, chaque joueur exile les trois cartes du dessus de sa bibliothèque. À chaque fois qu'un joueur lance un sort depuis sa main, ce joueur l'exile. Si le joueur le fait, il peut lancer un sort parmi les autres cartes exilées avec le Sauvoir de Connaissance sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvoir de Connaissance {6}

Artefact R

<i>Empreinte</i> ? Quand le Sauvoir de Connaissance arrive sur le champ de bataille, chaque joueur exile les trois cartes du dessus de sa bibliothèque. À chaque fois qu'un joueur lance un sort depuis sa main, ce joueur l'exile. Si le joueur le fait, il peut lancer un sort parmi les autres cartes exilées avec le Sauvoir de Connaissance sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvoir de Connaissance {6}

Artefact R

<i>Empreinte</i> ? Quand le Sauvoir de Connaissance arrive sur le champ de bataille, chaque joueur exile les trois cartes du dessus de sa bibliothèque. À chaque fois qu'un joueur lance un sort depuis sa main, ce joueur l'exile. Si le joueur le fait, il peut lancer un sort parmi les autres cartes exilées avec le Sauvoir de Connaissance sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Remue-méninges {U}

Éphémère C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

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

Remue-méninges {U}

Éphémère C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges {U}

Éphémère **C**

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrepoids {U}{U}

Enchantement U

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vous pouvez révéler la carte du dessus de votre bibliothèque. Si vous faites ainsi, contrecarrez ce sort s'il a la même valeur de mana que la carte révélée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges {U}

Éphémère **C**

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrepoids {U}{U}

Enchantement U

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vous pouvez révéler la carte du dessus de votre bibliothèque. Si vous faites ainsi, contrecarrez ce sort s'il a la même valeur de mana que la carte révélée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast