

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

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 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

Hibou de l'augure

{1}{U}

Créature : oiseau

C

Vol

Quand le Hibou de l'augure arrive sur le champ de bataille, regard 3. (Pour appliquer regard 3, regardez les trois 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 n'importe quel ordre.)

1/1

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

Hibou de l'augure

{1}{U}

Créature : oiseau

C

Vol

Quand le Hibou de l'augure arrive sur le champ de bataille, regard 3. (Pour appliquer regard 3, regardez les trois 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 n'importe quel ordre.)

1/1

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

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 dégagement 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

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

Archonte de la rédemption{3}{W}{W}

Créature : archonteR

Vol

À chaque fois que l'Archonte de la rédemption ou qu'une autre créature avec le vol arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner un nombre de points de vie égal à la force de cette créature.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte vengeur{4}{W}{W}{W}

Créature : archonteR

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 de la rédemption{3}{W}{W}

Créature : archonteR

Vol

À chaque fois que l'Archonte de la rédemption ou qu'une autre créature avec le vol arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner un nombre de points de vie égal à la force de cette créature.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte vengeur{4}{W}{W}{W}

Créature : archonteR

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

Linvala, Gardienne du Silence
{2}{W}{W}

Créature légendaire : ange
M

Vol

Les capacités activées des créatures que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas être activées.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serra en devenir
{W}

Créature : humain et moine
R

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

Tant que vous avez au moins 30 points de vie, Serra en devenir gagne +5/+5 et a le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serra en devenir
{W}

Créature : humain et moine
R

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

Tant que vous avez au moins 30 points de vie, Serra en devenir gagne +5/+5 et a le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souverain félicdar
{4}{W}{W}

Créature : chat et bête
R

Vigilance, lien de vie

Au début de votre entretien, si vous avez au moins 40 points de vie, vous gagnez la partie.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souverain félidar

{4}{W}{W}

Créature : chat et bête

R

Vigilance, lien de vie

Au début de votre entretien, si vous avez au moins 40 points de vie, vous gagnez la partie.

4/6

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 Engeance. 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 Engeance. 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 Engeance. 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 Engeance. 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 révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez 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

Polymorphisme de masse

{5}{U}

Rituel

R

Exilez toutes les créatures que vous contrôlez, puis révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez 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

Polymorphisme de masse

{5}{U}

Rituel

R

Exilez toutes les créatures que vous contrôlez, puis révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez 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

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

C

{W}

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

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



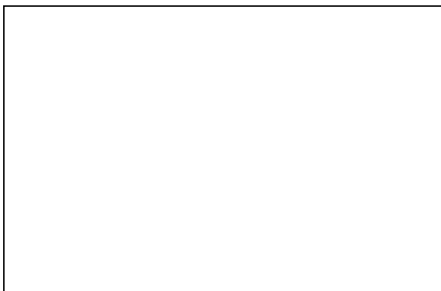
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

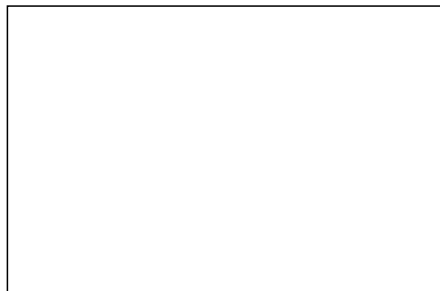
C

{W}

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

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

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

