Fléau de Bala Ged {7}

Créature : eldrazi U

À chaque fois que le Fléau de Bala Ged attaque, le joueur défenseur exile deux permanents qu'il contrôle.

7/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique métallique {2}

Créature-artefact : changeforme R

Au moment où le Mimique métallique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Le Mimique métallique a le type choisi en plus de ses autres types.
Chaque autre créature du type choisi que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique métallique {2}

Créature-artefact : changeforme R

Au moment où le Mimique métallique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Le Mimique métallique a le type choisi en plus de ses autres types.
Chaque autre créature du type choisi que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique métallique {2}

Créature-artefact : changeforme R

Au moment où le Mimique métallique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Le Mimique métallique a le type choisi en plus de ses autres types.
Chaque autre créature du type choisi que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique métallique {2}

Créature-artefact : changeforme R

Au moment où le Mimique métallique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Le Mimique métallique a le type choisi en plus de ses autres types.
Chaque autre créature du type choisi que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reforgeur de matière {2}{C}

Créature : eldrazi R

Quand le Reforgeur de matière meurt, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte sur le champ de bataille si c'est une carte de permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Sinon, mettez cette carte dans votre main.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reforgeur de matière {2}{C}

Créature : eldrazi R

Quand le Reforgeur de matière meurt, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte sur le champ de bataille si c'est une carte de permanent avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Sinon, mettez cette carte dans votre main.

3/2

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasseur de réalité {4}{C}

Créature : eldrazi R

({C} représente un mana incolore.)
Piétinement, célérité
À chaque fois que le Fracasseur de réalité devient la cible d'un sort qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort à moins que son contrôleur ne se défausse d'une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyeur d'espoir {5}{U}

Créature : eldrazi R

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
Quand le Noyeur d'espoir arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 incolore Eldrazi et Scion. Ils ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »
Sacrifiez un eldrazi et scion : Engagez une créature ciblée.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasseur de réalité {4}{C}

Créature : eldrazi R

({C} représente un mana incolore.)
Piétinement, célérité
À chaque fois que le Fracasseur de réalité devient la cible d'un sort qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort à moins que son contrôleur ne se défausse d'une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyeur d'espoir {5}{U}

Créature : eldrazi R

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
Quand le Noyeur d'espoir arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 incolore Eldrazi et Scion. Ils ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »
Sacrifiez un eldrazi et scion : Engagez une créature ciblée.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Voyant ligatureur de pensées {3}{C}

Créature : eldrazi R

Quand le Voyant ligatureur de pensées arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte non-terrain et exilez cette carte.
Quand le Voyant ligatureur de pensées quitte le champ de bataille, l'adversaire ciblé pioche une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant ligatureur de pensées {3}{C}

Créature : eldrazi R

Quand le Voyant ligatureur de pensées arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte non-terrain et exilez cette carte.
Quand le Voyant ligatureur de pensées quitte le champ de bataille, l'adversaire ciblé pioche une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant ligatureur de pensées {3}{C}

Créature : eldrazi R

Quand le Voyant ligatureur de pensées arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte non-terrain et exilez cette carte.
Quand le Voyant ligatureur de pensées quitte le champ de bataille, l'adversaire ciblé pioche une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant ligatureur de pensées {3}{C}

Créature : eldrazi R

Quand le Voyant ligatureur de pensées arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte non-terrain et exilez cette carte.
Quand le Voyant ligatureur de pensées quitte le champ de bataille, l'adversaire ciblé pioche une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agrégat abject {2}{R}

Créature : eldrazi et drone U

Carence (cette carte n'a pas de couleur)
La force de l'Agrégat abject est égale au nombre de créatures incolores que vous contrôlez.
Piétinement
Ingestion (À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque.)

*/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agrégat abject {2}{R}

Créature : eldrazi et drone U

Carence (cette carte n'a pas de couleur)
La force de l'Agrégat abject est égale au nombre de créatures incolores que vous contrôlez.
Piétinement
Ingestion (À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque.)

*/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assujettisseur eldrazi {2}{R}

Créature : eldrazi R

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
Quand vous lancez ce sort, vous pouvez payer {1}{C}. Si vous faites ainsi, acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour, dégagez-la, et elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. ({C} représente un mana incolore.)
Célérité

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assujettisseur eldrazi {2}{R}

Créature : eldrazi R

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
Quand vous lancez ce sort, vous pouvez payer {1}{C}. Si vous faites ainsi, acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour, dégagez-la, et elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. ({C} représente un mana incolore.)
Célérité

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épurateur de catacombes {1}{B}{G}

Créature : eldrazi et drone U

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
Quand l'Épurateur de catacombes arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 incolore Eldrazi et Scion. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »
À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tyran du barrage {4}{R}

Créature : eldrazi R

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
{2}{R}, sacrifiez une autre créature incolore : Le Tyran du barrage inflige à n'importe quelle cible autant de blessures que la force de la créature sacrifiée.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épurateur de catacombes {1}{B}{G}

Créature : eldrazi et drone U

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
Quand l'Épurateur de catacombes arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 incolore Eldrazi et Scion. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »
À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut de Kozilek {1}{U}{R}

Créature : eldrazi et drone U

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
Les sorts incolores que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut de Kozilek {1}{U}{R}

Créature : eldrazi et drone U

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
Les sorts incolores que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut de Kozilek {1}{U}{R}

Créature : eldrazi et drone U

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
Les sorts incolores que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut de Kozilek {1}{U}{R}

Créature : eldrazi et drone U

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
Les sorts incolores que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abbaye du Val d'Orient

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{5}, {T}, payez 1 point de vie : Créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Humain et Clerc.
{5}, {T}, sacrifiez cinq créatures : Transformez l'Abbaye du Val d'Orient, puis dégagez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants shivâns

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Les Brisants shivâns vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants shivâns

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Les Brisants shivâns vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Campement des survivants

Terrain : désert C

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cataractes iridescentes

Terrain R

Indestructible
{T} : Ajoutez {C}.
{5}, {T} : Ajoutez cinq manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisée corrompue

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'utilisez ce mana que pour lancer un sort avec la Carence.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Landes de Llanowar

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Les Landes de Llanowar vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Pont de fangemousse

Terrain R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)
Le Pont de fangemousse arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}.
{G}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 10.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Passage des malandrins

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Promontoires peints

Terrain : désert C

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réseau des Anneaux du Mage

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Mettez un marqueur « stock » sur le Réseau des Anneaux du Mage.
{T}, retirez n'importe quel nombre de marqueurs « stock » du Réseau des Anneaux du Mage : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « stock » retiré de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière souterraine

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages inconnus

Terrain C

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skarrg, les Fosses de rage

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple eldrazi

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'eldrazi incolores ou activer des capacités d'eldrazi incolores.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra nullius

Terrain U

Au moment où la Terra nullius arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple eldrazi

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'eldrazi incolores ou activer des capacités d'eldrazi incolores.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra nullius

Terrain U

Au moment où la Terra nullius arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra nullius

Terrain U

Au moment où la Terra nullius arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres sauvages

Terrain U

Les Terres sauvages arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {B}, {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra nullius

Terrain U

Au moment où la Terra nullius arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vestige croulant

Terrain C

Le Vestige croulant arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le vestige croulant arrive sur le champ de bataille, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blason {5}

Artefact R

Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contorsion spatiale {1}{C}

Éphémère U

Une créature ciblée gagne +3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blason {5}

Artefact R

Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence du titan {3}

Éphémère U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révélez une carte de créature incolore de votre main. Exilez une créature ciblée si sa force est inférieure ou égale à celle de la carte révélée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence du titan {3}

Éphémère U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révélez une carte de créature incolore de votre main. Exilez une créature ciblée si sa force est inférieure ou égale à celle de la carte révélée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence du titan {3}

Éphémère U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révélez une carte de créature incolore de votre main. Exilez une créature ciblée si sa force est inférieure ou égale à celle de la carte révélée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence du titan {3}

Éphémère U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révélez une carte de créature incolore de votre main. Exilez une créature ciblée si sa force est inférieure ou égale à celle de la carte révélée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnie rassemblée {3}{G}

Éphémère R

Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, mettez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moquerie de la nature {9}

Créature : eldrazi et bête U

Émergence {7}{G} (Vous pouvez lancer ce sort en sacrifiant une créature et en payant le coût d'émergence, moins la valeur de mana de cette créature.)
Quand vous lancez la Moquerie de la nature, vous pouvez détruire une cible, artefact ou enchantement.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Interrompre la lignée {3}{B}

Rituel R

Exilez une créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature.
Flashback {5}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moquerie de la nature {9}

Créature : eldrazi et bête U

Émergence {7}{G} (Vous pouvez lancer ce sort en sacrifiant une créature et en payant le coût d'émergence, moins la valeur de mana de cette créature.)
Quand vous lancez la Moquerie de la nature, vous pouvez détruire une cible, artefact ou enchantement.

6/5

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

Réseau ordonné d'hèdrons {4}

Artefact R

Quand le Réseau ordonné d'hèdrons arrive sur le champ de bataille, exilez toutes les créatures de force supérieure ou égale à 5 jusqu'à ce que le Réseau ordonné d'hèdrons quitte le champ de bataille. (Ces créatures sont renvoyées sous le contrôle de leurs propriétaires.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faim de Vona {2}{B}

Éphémère R

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)
Chaque adversaire sacrifie une créature. Si vous avez l'agrément de la cité, à la place, chaque adversaire sacrifie la moitié des créature qu'il contrôle, arrondie à l'unité supérieure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À l'abattoir {2}{B}

Éphémère R

Un joueur ciblé sacrifie une créature ou un planeswalker.
Délire ? S'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, à la place ce joueur sacrifie une créature et un planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agressivité surnaturelle {2}{G}

Éphémère C

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Si la créature qu'un adversaire contrôle devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agressivité surnaturelle {2}{G}

Éphémère **C**

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Si la créature qu'un adversaire contrôle devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agressivité surnaturelle {2}{G}

Éphémère **C**

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Si la créature qu'un adversaire contrôle devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agressivité surnaturelle {2}{G}

Éphémère **C**

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Si la créature qu'un adversaire contrôle devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation {1}{G}

Éphémère **C**

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation {1}{G}

Éphémère **C**

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surnombre {R}

Éphémère **C**

Le Surnombre inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre de créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surnombre {R}

Éphémère **C**

Le Surnombre inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre de créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast