

Lui-qui-trahit
{12}

Créature : eldrazi
R

Annihileur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)

À chaque fois qu'un adversaire sacrifie un permanent non-jeton, mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

11/11

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

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

Garde de la progéniture
{3}{G}{G}

Créature : eldrazi et drone
U

Les créatures Eldrazi et Engeance que vous contrôlez gagnent +2/+1.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde de la progéniture

{3}{G}{G}

Créature : eldrazi et drone

U

Les créatures Eldrazi et Engeance que vous contrôlez gagnent +2/+1.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie municipal

{2}{G}

Créature : elfe et druide et guerrier

C

Quand le Guidevoie municipal 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.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie municipal

{2}{G}

Créature : elfe et druide et guerrier

C

Quand le Guidevoie municipal 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.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie municipal

{2}{G}

Créature : elfe et druide et guerrier

C

Quand le Guidevoie municipal 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.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueuse de flûte elfe

{3}{G}

Créature : elfe et shamanes

R

{G}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle de Mul Daya

{3}{G}

Créature : elfe et shamanes

R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Vous pouvez jouer les terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis

{G}

Créature : oiseau

R

Vol

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

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle de Mul Daya

{3}{G}

Créature : elfe et shamanes

R

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Vous pouvez jouer les terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piétineur terrestre

{3}{G}{G}{G}

Créature : bête

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Piétinement

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artisan de Kozilek

{9}

Créature : eldrazi

U

Quand vous lancez ce sort, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

Annihilateur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)

10/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédateur de Kozilek

{3}{G}

Créature : eldrazi et drone

C

Quand le Prédateur de Kozilek arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Ils ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artisan de Kozilek

{9}

Créature : eldrazi

U

Quand vous lancez ce sort, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

Annihilateur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)

10/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artisan de Kozilek

{9}

Créature : eldrazi

U

Quand vous lancez ce sort, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

Annihileur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)

10/9

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, annihileur 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

Écrabouilleur d'Ulamog

{8}

Créature : eldrazi

C

Annihileur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)

L'Écrabouilleur d'Ulamog attaque à chaque combat si possible.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kozilek, Boucher de la Vérité

{10}

Créature légendaire : eldrazi

M

Quand vous lancez ce sort, piochez quatre cartes.

Annihileur 4 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie quatre permanents.)

Quand Kozilek, Boucher de la Vérité est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Main d'Emrakul{9}

Créature : eldraziC

Vous pouvez sacrifier quatre permanents Eldrazi et Engeance à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Annihileur 1 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie un permanent.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Main d'Emrakul{9}

Créature : eldraziC

Vous pouvez sacrifier quatre permanents Eldrazi et Engeance à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Annihileur 1 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie un permanent.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Main d'Emrakul{9}

Créature : eldraziC

Vous pouvez sacrifier quatre permanents Eldrazi et Engeance à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Annihileur 1 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie un permanent.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Main d'Emrakul{9}

Créature : eldraziC

Vous pouvez sacrifier quatre permanents Eldrazi et Engeance à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Annihileur 1 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie un permanent.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Père-couveur d'Ulamog
{10}

Créature : eldrazi
R

Annihilateur 1 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie un permanent.)

{4} : Créez deux jetons de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Ils ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

{20} : Lancez n'importe quel nombre de sorts d'eldrazi que vous possédez en dehors de la partie sans payer leurs coûts de mana.

7/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couveur d'Emrakul
{4}{R}

Créature : eldrazi et drone
C

Quand le Couveur d'Emrakul arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Ils ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

3/3

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

Annihilateur 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

Annihilateur 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

Couveur d'Emrakul
{4}{R}

Créature : eldrazi et drone
C

Quand le Couveur d'Emrakul arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Ils ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lui-qui-est-avide

{5}{R}

Créature : eldrazi et drone

C

Piétinement

À chaque fois que Lui-qui-est-avide inflige des blessures de combat à un joueur, créez autant de jetons de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Ils ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anciens frémissements

{G}

Rituel

C

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte incolore parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez ensuite le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lui-qui-est-avide

{5}{R}

Créature : eldrazi et drone

C

Piétinement

À chaque fois que Lui-qui-est-avide inflige des blessures de combat à un joueur, créez autant de jetons de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Ils ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

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

Invasion jaillissante

{7}

Rituel de clan : eldrazi

U

Créez cinq jetons de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Ils ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invasion jaillissante

{7}

Rituel de clan : eldrazi

U

Créez cinq jetons de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Ils ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invasion jaillissante

{7}

Rituel de clan : eldrazi

U

Créez cinq jetons de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Ils ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invasion jaillissante

{7}

Rituel de clan : eldrazi

U

Créez cinq jetons de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Ils ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tout n'est que poussière

{T}

Rituel de clan : eldrazi

M

Chaque joueur sacrifie tous les permanents qu'il contrôle qui ont au moins une couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ravin enragé

Terrain

R

Le Ravin enragé arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

{2}{R}{G} : Jusqu'à la fin du tour, le Ravin enragé devient une créature 3/3 rouge et verte Élémental avec « À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. » C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné

Terrain

R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

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

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

?il d'Ugin



Terrain légendaire

R

Les sorts Eldrazi incolores que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

{7}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature incolore, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il d'Ugin



Terrain légendaire

R

Les sorts Eldrazi incolores que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

{7}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature incolore, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hèdron pierre de rêve

{6}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.

{3}, {T}, sacrifiez l'Hèdron pierre de rêve : Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hèdron pierre de rêve

{6}

Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.

{3}, {T}, sacrifiez l'Hèdron pierre de rêve : Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Matrice à hédrons

{4}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +X/+X, X étant sa valeur de mana.

Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame à pennon

{3}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez.

Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pas de ce monde

{7}

Éphémère de clan : eldrazi

U

Contrecarrez une cible, sort ou capacité, qui cible un permanent que vous contrôlez.

Ce sort coûte {7} de moins à lancer s'il cible un sort ou une capacité qui cible une créature que vous contrôlez de force supérieure ou égale à 7.

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

Récupération

{G}

Éphémère

C

Mettez la carte ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

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

Souffle de prolifération

{1}{R}

Éphémère

C

Le Souffle de prolifération inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. 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

Souffle de prolifération

{1}{R}

Éphémère

C

Le Souffle de prolifération inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. 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

Sacres de l'abondance

{2}{G}

Enchantement

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire.
Chaque joueur peut jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de ses tours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle de prolifération

{1}{R}

Éphémère

C

Le Souffle de prolifération inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. 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

Conscription eldrazi

{8}

Enchantement tribal : eldrazi et aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +10/+10 et a le piétinement et annihileur 2. (À chaque fois qu'elle attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conscription eldrazi

{8}

Enchantement tribal : eldrazi et aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +10/+10 et a le piétinement et annihilateur 2. (À chaque fois qu'elle attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast