

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

Joueuse de flûte elfe {3}{G}



Créature : elfe et shaman 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

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

Joueuse de flûte elfe {3}{G}



Créature : elfe et shaman 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

Omnath, Locus de mana {2}{G}



Créature légendaire : élémental M

Vous ne perdez pas le mana non-dépensé quand les étapes et les phases se terminent.  
Omnath, Locus de mana gagne +1/+1 pour chaque mana vert non-dépensé que vous avez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oratrice arboricole de Joraga {G}



Créature : elfe et druide U

Montée de niveau {1}{G} ({1}{G}) : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-4&gt; {T} : Ajoutez {G}{G}. (1/2)

[Niveau 5+&gt; Les elfes que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez {G}{G}. » (1/4)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oratrice arboricole de Joraga {G}



Créature : elfe et druide U

Montée de niveau {1}{G} ({1}{G}) : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-4&gt; {T} : Ajoutez {G}{G}. (1/2)

[Niveau 5+&gt; Les elfes que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez {G}{G}. » (1/4)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oratrice arboricole de Joraga {G}



Créature : elfe et druide U

Montée de niveau {1}{G} ({1}{G}) : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-4&gt; {T} : Ajoutez {G}{G}. (1/2)

[Niveau 5+&gt; Les elfes que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez {G}{G}. » (1/4)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oratrice arboricole de Joraga {G}



Créature : elfe et druide U

Montée de niveau {1}{G} {1}{G} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-4&gt; ; {T} : Ajoutez {G}{G}. (1/2)

[Niveau 5+&gt; ; Les elfes que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez {G}{G}. » (1/4)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rempart luxuriant {1}{G}



Créature : mur U

Défenseur

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rempart luxuriant {1}{G}



Créature : mur U

Défenseur

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rempart luxuriant {1}{G}



Créature : mur U

Défenseur

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Rempart luxuriant** {1}{G}



Créature : mur U

Défenseur

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez.

0/4

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.

Annihilateur 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, 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

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.)

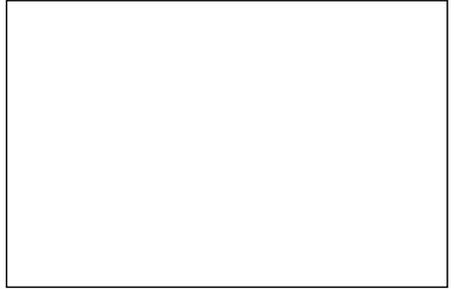
Quand Kozilek, Boucher de la Vérité est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tout n'est que poussière

{7}



Rituel de clan : eldrazi

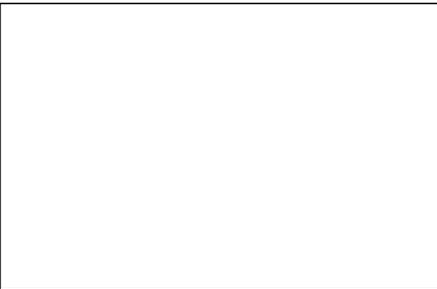
M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.)

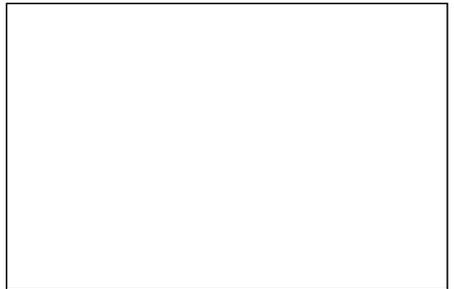
Quand Ulamog est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tout n'est que poussière

{7}



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

Forêt



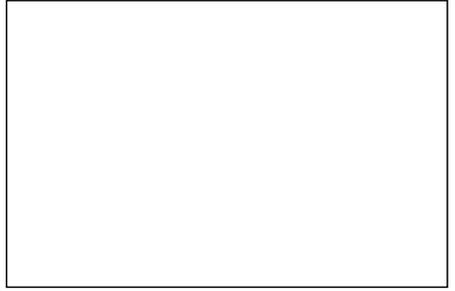
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



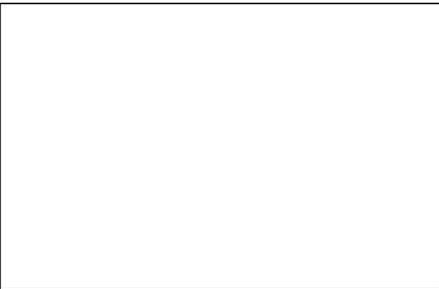
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



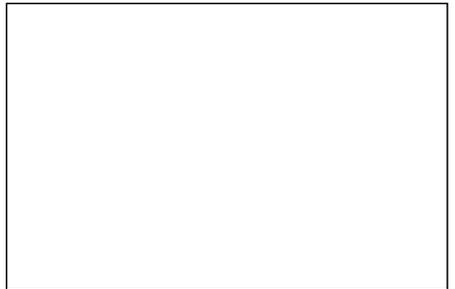
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Forêt



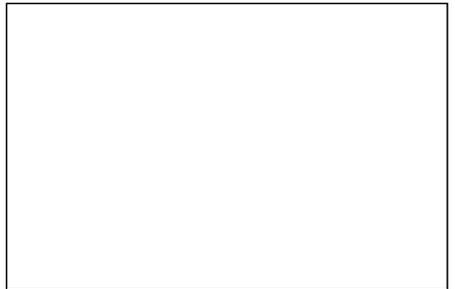
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{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

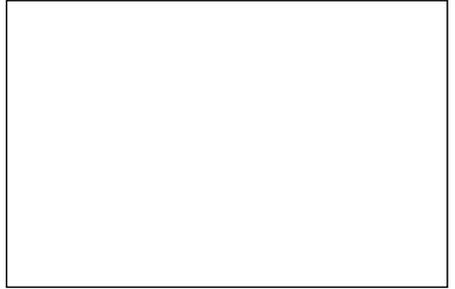
R

{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

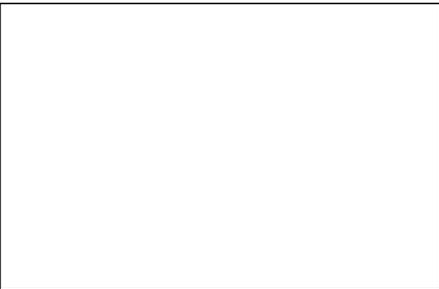
R

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

Temple eldrazi



Terrain

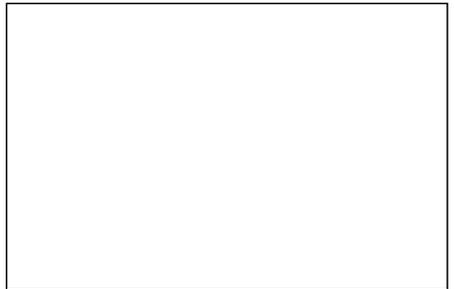
R

{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

Bottes de piedagile

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et (T) dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)

Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillard

{G}



Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et (T) dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)

Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillard

{G}



Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillard

{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

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

Brouillard

{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

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

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

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

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

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

Ascétisme

{3}{G}{G}

Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez ont la défense talismanique.

{1}{G} : Régénérez une créature ciblée. (La prochaine fois qu'elle devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

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

Ascétisme

{3}{G}{G}

Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez ont la défense talismanique.

{1}{G} : Régénérez une créature ciblée. (La prochaine fois qu'elle devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre d'araignée

{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

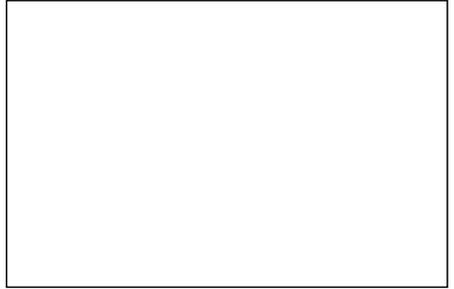
La créature enchantée gagne +1/+1 et a la portée.

Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre d'araignée

{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a la portée.

Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre d'araignée

{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a la portée.

Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre d'araignée

{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

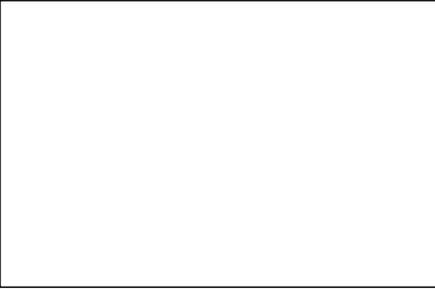
La créature enchantée gagne +1/+1 et a la portée.

Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédateurs en maraude

{4}{G}{G}



Enchantement

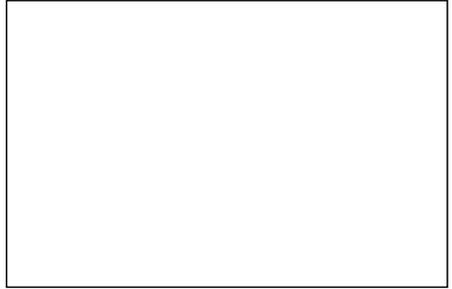
R

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zone d'éveil

{2}{G}



Enchantement

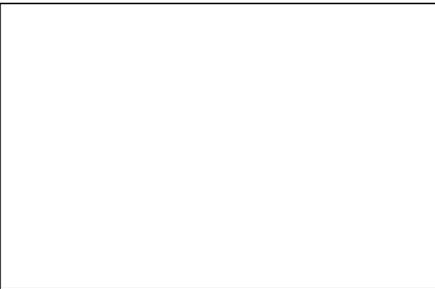
R

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

Zone d'éveil

{2}{G}



Enchantement

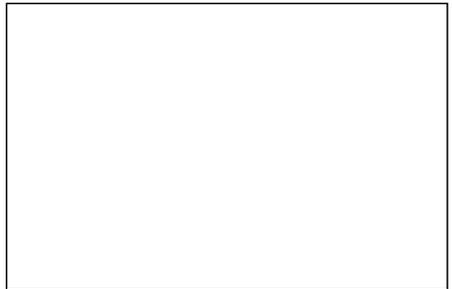
R

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

Boue acide

{3}{G}{G}



Créature : limon

U

Contact mortel

Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide

{3}{G}{G}

Créature : limon

U

Contact mortel

Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Melira, proscrite sylvoke

{1}{G}

Créature légendaire : humain et éclairé

R

Vous ne pouvez pas gagner de marqueurs « poison ».  
Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas avoir de marqueurs -1/-1 mis sur elles.  
Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent l'infection.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Melira, proscrite sylvoke

{1}{G}

Créature légendaire : humain et éclairé

R

Vous ne pouvez pas gagner de marqueurs « poison ».  
Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas avoir de marqueurs -1/-1 mis sur elles.  
Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent l'infection.

2/2

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

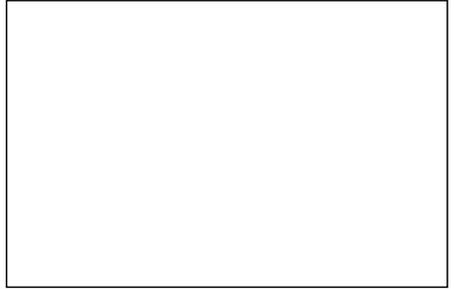
C

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 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