

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

Cariatide sculptée {1}{G}{G}



Créature : esprit U

Défenseur  
Quand la Cariatide sculptée arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Cariatide sculptée {1}{G}{G}



Créature : esprit U

Défenseur  
Quand la Cariatide sculptée arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}



Créature : elfe et druide C  
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}



Créature : elfe et druide C  
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}



Créature : elfe et druide C  
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}



Créature : elfe et druide C  
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

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

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

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

Mur de vignes {G}



Créature : plante et mur C  
Défenseur, portée

0/3

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

Mur de vignes {G}



Créature : plante et mur C  
Défenseur, portée

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de vignes {G}



Créature : plante et mur C  
 Défenseur, portée

0/3

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.  
 Annihileur 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, 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

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.

Annihilateur 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

Kozilek, Boucher de la Vérité

{10}



Créature légendaire : eldrazi

M

Quand vous lancez ce sort, piochez quatre cartes.

Annihilateur 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

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

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.)

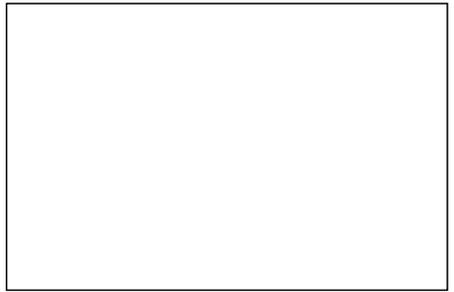
Quand Ulamog est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invasion jaillissante

{7}



Rituel de clan : eldrazi

U

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

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

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

Avant-poste du Vide Rayonnant

Terrain : site

**C**

Quand l'Avant-poste du Vide Rayonnant arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque site sur le champ de bataille.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste du Vide Rayonnant

Terrain : site

**C**

Quand l'Avant-poste du Vide Rayonnant arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque site sur le champ de bataille.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste du Vide Rayonnant

Terrain : site

**C**

Quand l'Avant-poste du Vide Rayonnant arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque site sur le champ de bataille.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste du Vide Rayonnant



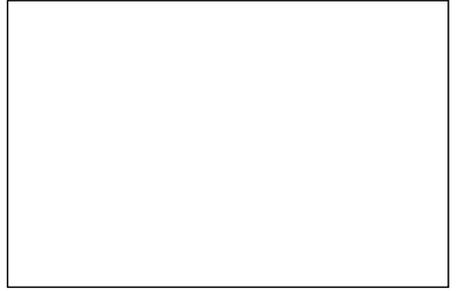
Terrain : site C

Quand l'Avant-poste du Vide Rayonnant arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque site sur le champ de bataille.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

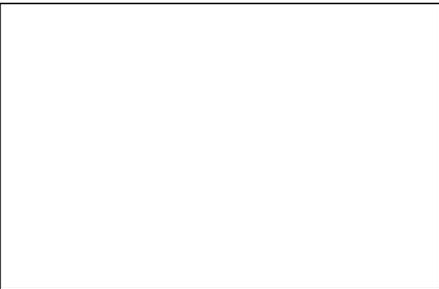


Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

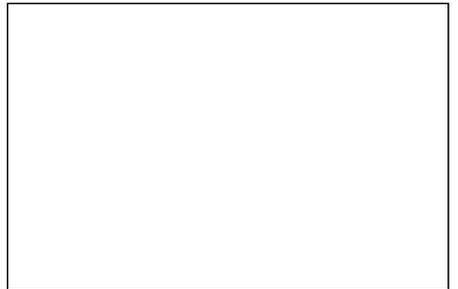


Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

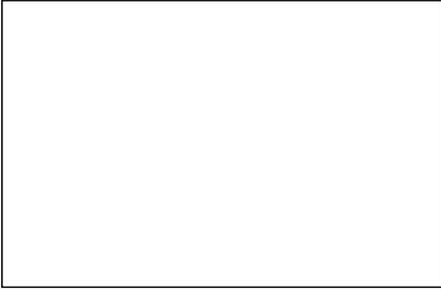


Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

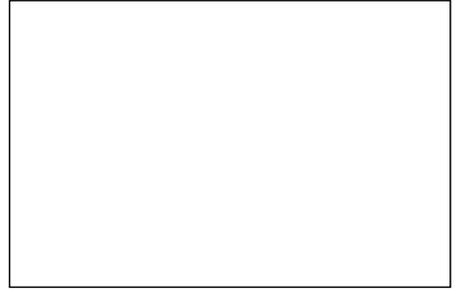


Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

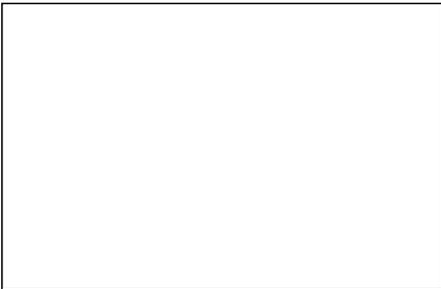


Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

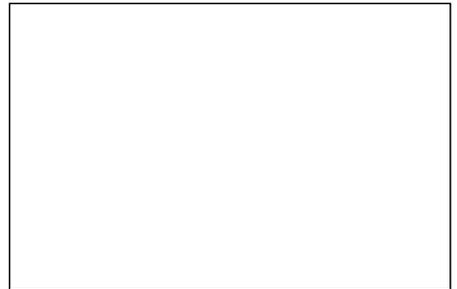


Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

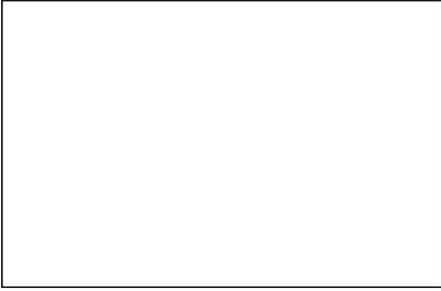


Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



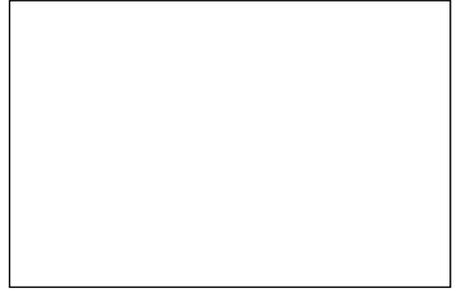
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



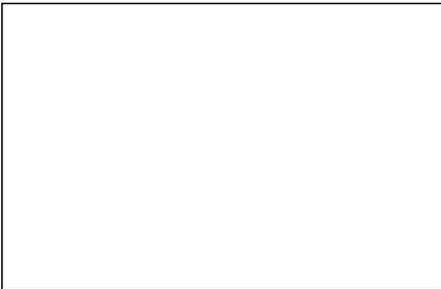
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



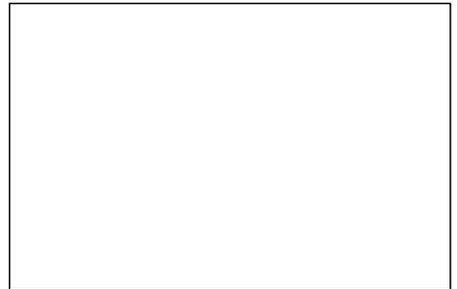
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



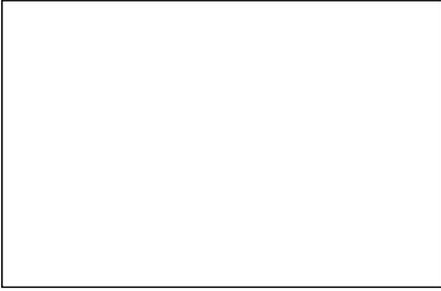
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



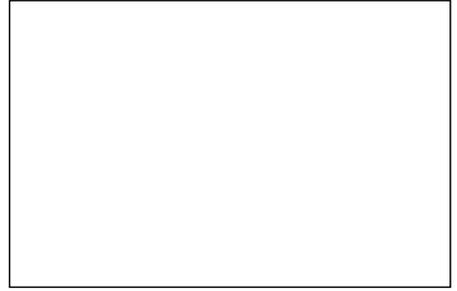
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



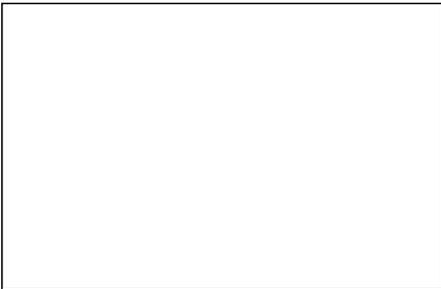
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



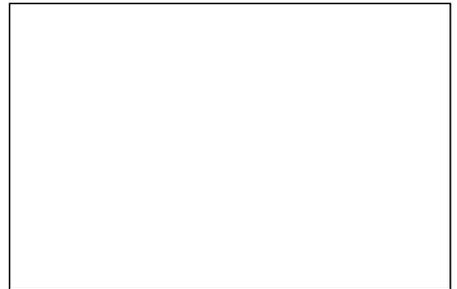
Terrain de base : forêt

**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  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guet des nuages



Terrain : site

C

Le Guet des nuages arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque site sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guet des nuages



Terrain : site C

Le Guet des nuages arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque site sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guet des nuages



Terrain : site C

Le Guet des nuages arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque site sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guet des nuages



Terrain : site C

Le Guet des nuages arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque site sur le champ de bataille.

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

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

Conscription eldrazi

{8}



Enchantement tribal : eldrazi et aura

R

Enchanter : créature

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

