

Golem de magnétite {4}



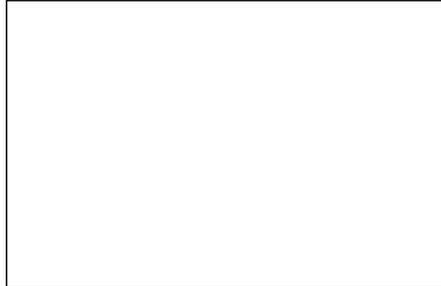
Créature-artefact : golem R

Les sorts non-artefact coûtent {1} de plus à lancer.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Interminable {X}



Créature : eldrazi R

L'Interminable arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Interminable {X}



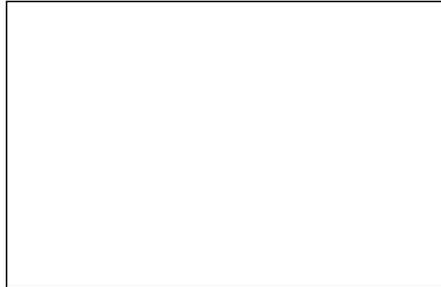
Créature : eldrazi R

L'Interminable arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Interminable {X}



Créature : eldrazi R

L'Interminable arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Interminable {X}



Créature : eldrazi R

L'Interminable arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reforgeur de matière {2}{C}



Créature : eldrazi R

Quand le Reforgeur de matière meurt, révéléz 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}



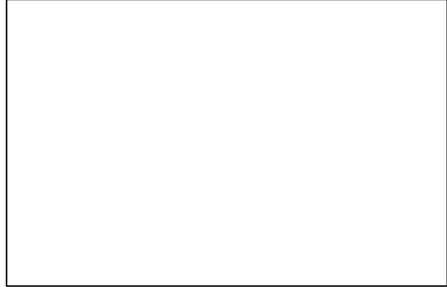
Créature : eldrazi R

Quand le Reforgeur de matière meurt, révéléz 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, révéléz 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

Révocateur phyrexian

{2}



Créature-artefact : phyrexian et horreur

R

Au moment où le Révocateur phyrexian arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain. Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocateur phyrexian

{2}



Créature-artefact : phyrexian et horreur

R

Au moment où le Révocateur phyrexian arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain. Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocateur phyrexian

{2}



Créature-artefact : phyrexian et horreur

R

Au moment où le Révocateur phyrexian arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain. Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocateur phyrexian

{2}



Créature-artefact : phyrexian et horreur

R

Au moment où le Révocateur phyrexian arrive sur le champ de bataille, choisissez un nom de carte non-terrain. Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées.

2/1

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

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

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

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

Mimique eldrazi

{2}



Créature : eldrazi

R

À chaque fois qu'une autre créature incolore arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez remplacer la force et l'endurance de base du Mimique eldrazi par la force et l'endurance de cette créature jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique eldrazi

{2}



Créature : eldrazi

R

À chaque fois qu'une autre créature incolore arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez remplacer la force et l'endurance de base du Mimique eldrazi par la force et l'endurance de cette créature jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique eldrazi

{2}



Créature : eldrazi

R

À chaque fois qu'une autre créature incolore arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez remplacer la force et l'endurance de base du Mimique eldrazi par la force et l'endurance de cette créature jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique eldrazi

{2}



Créature : eldrazi

R

À chaque fois qu'une autre créature incolore arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez remplacer la force et l'endurance de base du Mimique eldrazi par la force et l'endurance de cette créature jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précurseur de la fin {5}{C}



Créature : eldrazi R

Dégagez le Précurseur de la fin pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

{T} : Le Précurseur de la fin inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

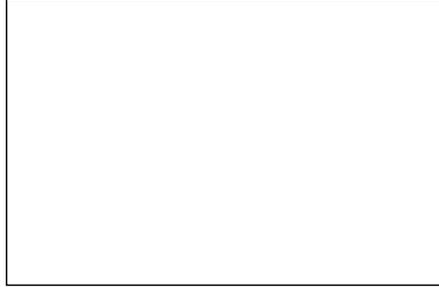
{C}, {T} : Une créature ciblée ne peut ni attaquer ni bloquer ce tour-ci.

{C}{C}, {T} : Piochez une carte.

5/5

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

Précurseur de la fin {5}{C}



Créature : eldrazi R

Dégagez le Précurseur de la fin pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

{T} : Le Précurseur de la fin inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

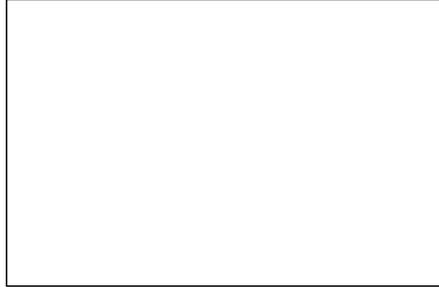
{C}, {T} : Une créature ciblée ne peut ni attaquer ni bloquer ce tour-ci.

{C}{C}, {T} : Piochez une carte.

5/5

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

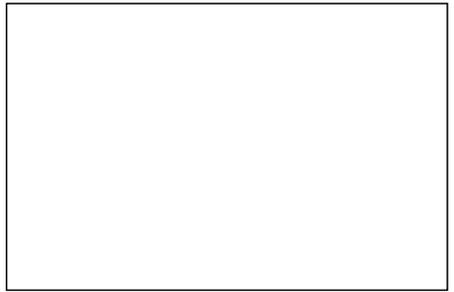
Quand le Voyant ligatureur de pensées arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte non-terrain et exilez cette carte.

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

Ancienne tombe



Terrain

M

{T}: Ajoutez {C}{C}. La Tombe de Balin vous inflige 2 blessures.

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

Ancienne tombe



Terrain

M

{T}: Ajoutez {C}{C}. La Tombe de Balin vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tombe



Terrain

M

{T}: Ajoutez {C}{C}. La Tombe de Balin vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent 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 et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne tombe



Terrain

M

{T}: Ajoutez {C}{C}. La Tombe de Balin vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent 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 et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



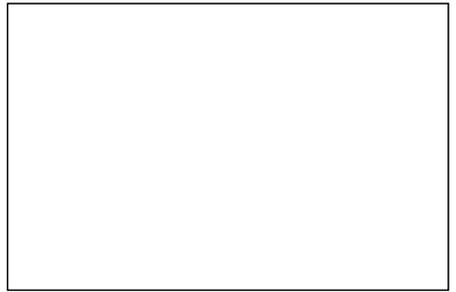
Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent 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 et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité des traîtres



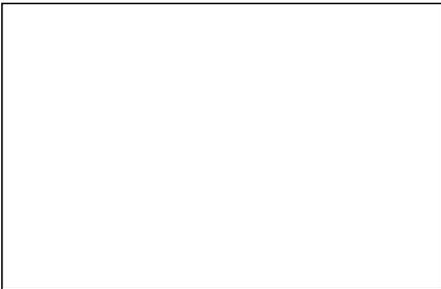
Terrain

R

Quand vous jouez un autre terrain, sacrifiez la Cité des traîtres.  
{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité des traîtres



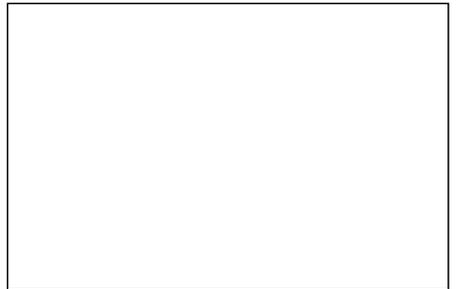
Terrain

R

Quand vous jouez un autre terrain, sacrifiez la Cité des traîtres.  
{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité des traîtres



Terrain

R

Quand vous jouez un autre terrain, sacrifiez la Cité des traîtres.  
{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine des morts-terrains



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Sacrifiez la Mine des morts-terrains : Détruisez un terrain ciblé.

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

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

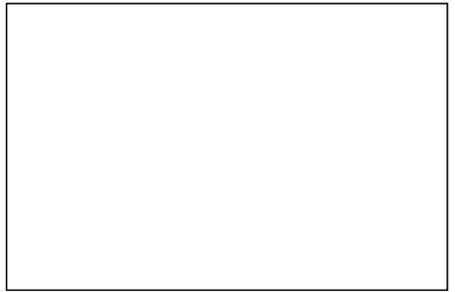
R

{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

Terres dévastées



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres dévastées



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres dévastées



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres dévastées



Terrain

R

{T}: Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

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

?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

Anneau solaire {1}



Artefact U  
 {T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclat d'améthyste {2}



Artefact M  
 Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice du vide {X}{X}



Artefact M  
 Le Calice du vide arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur lui.  
 À chaque fois qu'un joueur lance un sort avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur le Calice du vide, contrecarrez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclat d'améthyste {2}



Artefact M  
 Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclat d'améthyste

{2}

Artefact

M

Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de jais

{0}

Artefact

R

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclat d'améthyste

{2}

Artefact

M

Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de perle

{0}

Artefact

R

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de rubis

{0}



Artefact

R

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Lotus noir

{0}



Artefact

R

{T}, sacrifiez le Black Lotus : Ajoutez trois manas de la couleur unique de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox de saphir

{0}



Artefact

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gémissement distordant

{1}{C}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?  
? Exilez une créature ciblée de force ou d'endurance inférieure ou égale à 1.  
? Contrearez un sort de rituel ciblé.  
? Créez un jeton de créature 1/1 incolore Eldrazi et Scion. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

