

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

Myr de palladium {3}



Créature-artefact : myr U

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

2/2

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

Myr de palladium {3}



Créature-artefact : myr U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de palladium {3}

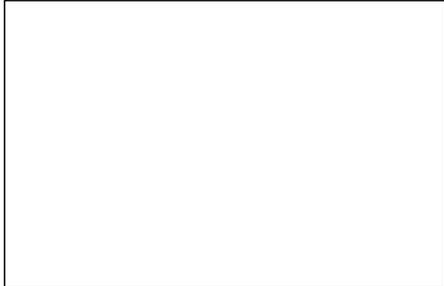


Créature-artefact : myr U
{T} : Ajoutez {C}{C}.

2/2

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

Myr de palladium {3}



Créature-artefact : myr U
{T} : Ajoutez {C}{C}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ulamog, la Voracité insatiable {10}



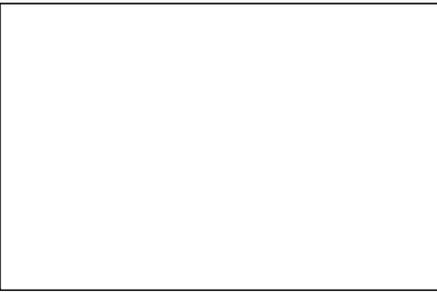
Créature légendaire : eldrazi M
Quand vous lancez ce sort, exilez deux permanents ciblés.
Indestructible
À chaque fois qu'Ulamog, la Voracité insatiable attaque, le joueur défenseur exile les vingt cartes du dessus de sa bibliothèque.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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.

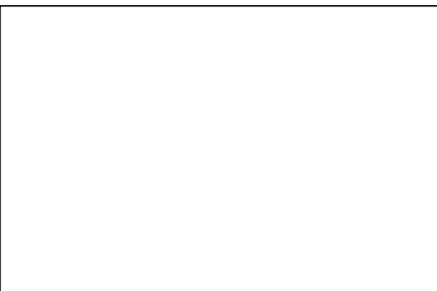
Annihileur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)

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

Emrakul, la Fin promise

{13}



Créature légendaire : eldrazi

M

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque type de carte parmi les cartes de votre cimetière.

Quand vous lancez ce sort, vous acquérez le contrôle d'un adversaire ciblé pendant le prochain tour de ce joueur.

Après ce tour, le joueur joue un tour supplémentaire.

Vol, piétinement, protection contre les éphémères

13/13

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

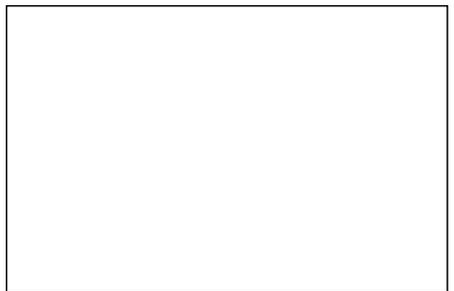
Quand Emrakul, Déchirure des Éons est mis dans un cimetière depuis n'importe où, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

15/15

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emrakul, la Fin promise

{13}



Créature légendaire : eldrazi

M

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque type de carte parmi les cartes de votre cimetière.

Quand vous lancez ce sort, vous acquérez le contrôle d'un adversaire ciblé pendant le prochain tour de ce joueur.

Après ce tour, le joueur joue un tour supplémentaire.

Vol, piétinement, protection contre les éphémères

13/13

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emrakul, la Fin promise

{13}



Créature légendaire : eldrazi

M

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque type de carte parmi les cartes de votre cimetière.
Quand vous lancez ce sort, vous acquérez le contrôle d'un adversaire ciblé pendant le prochain tour de ce joueur.
Après ce tour, le joueur joue un tour supplémentaire.
Vol, piétinement, protection contre les éphémères

13/13

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

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

Centrale énergétique d'Urza



Terrain : centrale énergétique d'Urza C

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Centrale énergétique d'Urza s'engage pour {C}{C}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centrale énergétique d'Urza



Terrain : centrale énergétique d'Urza C

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Centrale énergétique d'Urza s'engage pour {C}{C}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centrale énergétique d'Urza



Terrain : centrale énergétique d'Urza C

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Centrale énergétique d'Urza s'engage pour {C}{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

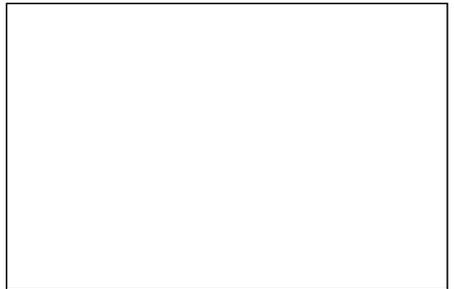
C

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

Mine d'Urza



Terrain : mine d'Urza C

{T} : Ajoutez {C}. Si vous contrôlez une Centrale énergétique d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Mine d'Urza s'engage pour {C}{C}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine d'Urza



Terrain : mine d'Urza C

{T} : Ajoutez {C}. Si vous contrôlez une Centrale énergétique d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Mine d'Urza s'engage pour {C}{C}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine d'Urza

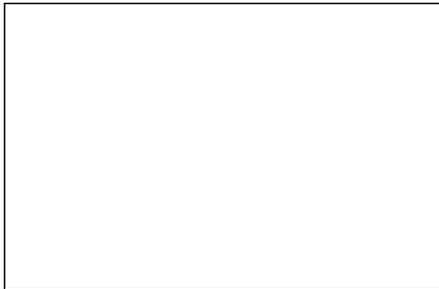


Terrain : mine d'Urza C

{T} : Ajoutez {C}. Si vous contrôlez une Centrale énergétique d'Urza et une Tour d'Urza, ajoutez {C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Mine d'Urza s'engage pour {C}{C}.)

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

Tour d'Urza



Terrain : tour d'Urza

C

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Centrale énergétique d'Urza, ajoutez {C}{C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Tour d'Urza s'engage pour {C}{C}{C}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour d'Urza



Terrain : tour d'Urza C

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Centrale énergétique d'Urza, ajoutez {C}{C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Tour d'Urza s'engage pour {C}{C}{C}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il d'Ugin



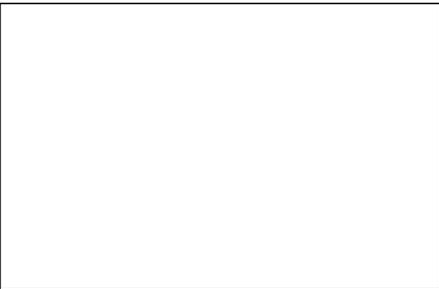
Terrain légendaire R

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

Tour d'Urza



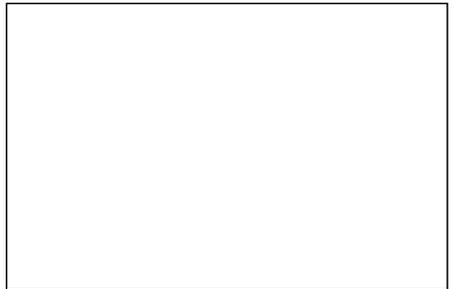
Terrain : tour d'Urza C

{T} : Ajoutez {C} à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza et une Centrale énergétique d'Urza, ajoutez {C}{C}{C} à la place. (Si vous contrôlez un terrain avec tous les types de terrain, la Tour d'Urza s'engage pour {C}{C}{C}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amulette de vif-argent

{4}



Artefact R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amulette de vif-argent

{4}



Artefact

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amulette de vif-argent

{4}



Artefact

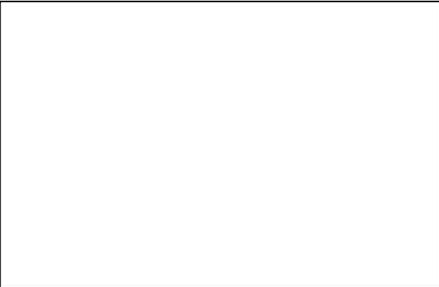
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amulette de vif-argent

{4}



Artefact

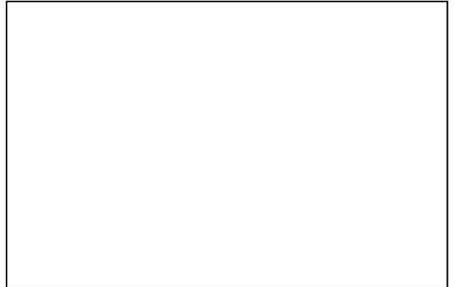
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus

{0}



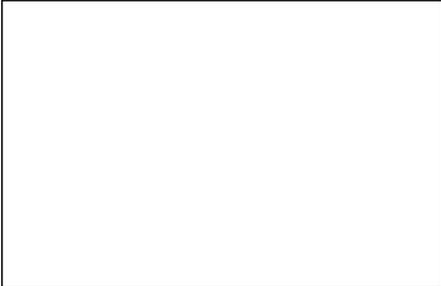
Artefact

C

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus {0}

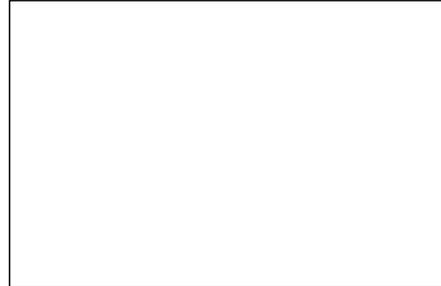


Artefact **C**

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus {0}

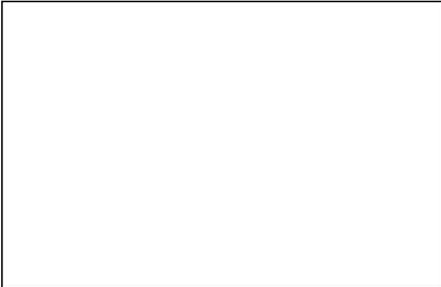


Artefact **C**

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétale de lotus {0}

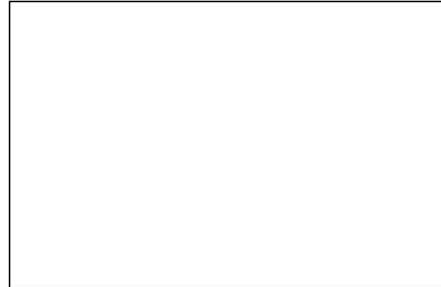


Artefact **C**

{T}, sacrifiez le Pétale de lotus : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portail de Belfe {5}



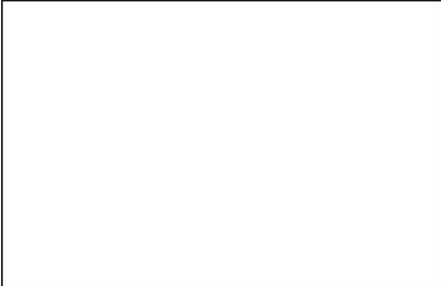
Artefact **R**

Au moment où le Portail de Belfe arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{3}, {T} : Vous pouvez mettre une carte de créature du type choisi depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portail de Belfe {5}



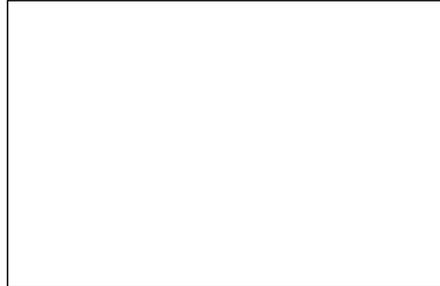
Artefact R

Au moment où le Portail de Belfe arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{3}, {T} : Vous pouvez mettre une carte de créature du type choisi depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portail de Belfe {5}



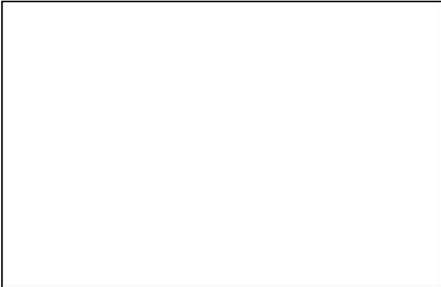
Artefact R

Au moment où le Portail de Belfe arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{3}, {T} : Vous pouvez mettre une carte de créature du type choisi depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portail de Belfe {5}



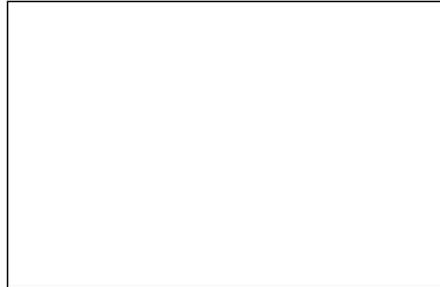
Artefact R

Au moment où le Portail de Belfe arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{3}, {T} : Vous pouvez mettre une carte de créature du type choisi depuis votre main sur le champ de bataille.

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

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

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

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

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

