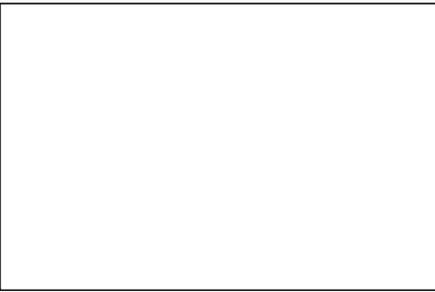


Ulalek, atrocité fusionnée {CW}{CU}{CB}{CR}{CG}



Créature légendaire : eldrazi M

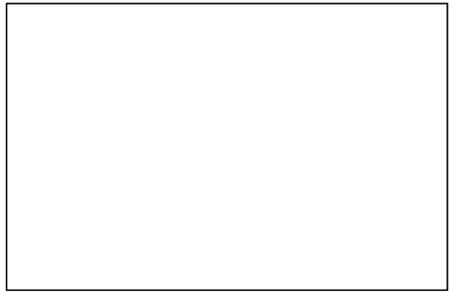
Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)

À chaque fois que vous lancez un sort d'eldrazi, vous pouvez payer {C}{C}. Si vous faites ainsi, copiez tous les sorts que vous contrôlez, puis copiez toutes les autres capacités activées et déclenchées que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies. (Les capacités de mana ne peuvent pas être copiées.)

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre fielleux des profondeurs {8}



Créature : eldrazi et pieuvre R

Flash

Émergence {5}{U}{U} (Vous pouvez lancer ce sort en sacrifiant une créature et en payant le coût d'émergence, moins la valeur de mana de cette créature.)

Quand vous lancez ce sort, engagez jusqu'à quatre permanents ciblés.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aberration angélique {5}{W}



Créature : eldrazi et ange R

Carence

Vol, vigilance

Quand l'Aberration angélique arrive sur le champ de bataille, sacrifiez n'importe quel nombre de créatures chacune avec une force ou une endurance de base inférieure ou égale à 1. Créez autant de jetons de créature 4/4 incolore Eldrazi et Ange avec le vol et la vigilance.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annulateur d'Ulamog {2}{U}{B}



Créature : eldrazi et convertisseur U

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)

Flash

Vol

Quand l'Annulateur d'Ulamog arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre deux cartes que vos adversaires possèdent dans les cimetières de leurs propriétaires depuis l'exil. Si vous faites ainsi, contrecarrez un sort ciblé.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anomalie benthique

{6}{U}

Créature : eldrazi et grand serpent

R

Carence

Quand vous lancez ce sort, pour chaque adversaire, choisissez une créature que ce joueur contrôle. Créez un jeton qui est une copie d'une de ces créatures, excepté que sa force est égale à la force totale de ces créatures, que son endurance est égale à l'endurance totale de ces créatures et que c'est une créature Eldrazi incolore.

7/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Azlask, le fléau enflé

{3}

Créature légendaire : eldrazi

M

À chaque fois qu'Azlask, le fléau enflé ou une autre créature incolore que vous contrôlez meurt, vous gagnez un marqueur « expérience ».

{W}{U}{B}{R}{G} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de marqueurs « expérience » que vous avez. Les scions et les engeances que vous contrôlez acquièrent l'indestructible et annihilateur 1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

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

Béhémoth d'inversion

{2}{C}{C}

Créature : eldrazi

R

Au début du combat pendant votre tour, échangez la force et l'endurance de n'importe quel nombre de créatures ciblées jusqu'à la fin du tour.

2/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briseur de mondes {6}{G}



Créature : eldrazi **M**

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
 Quand vous lancez ce sort, exilez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

Portée
 {2}{C}, sacrifiez un terrain : Renvoyez le Briseur de mondes depuis votre cimetière dans votre main.

5/7

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

Cultiste mutant {2}{B}



Créature : eldrazi et horreur **R**

Carence
 Quand vous lancez ce sort, retirez tous les marqueurs de jusqu'à une cible, permanent ou adversaire. Le prochain sort que vous lancez ce tour-ci coûte {1} de moins à lancer pour chaque marqueur retiré de cette manière.

Contact mortel

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épurateur de crânes {3}{B}



Créature : eldrazi **R**

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)
 À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 incolore Eldrazi et Scion. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expéditeur bruyant {2}{G}



Créature : eldrazi et drone R

Carence
Myriade

Quand l'Expéditeur bruyant quitte le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance avec « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jumeaux de la discorde {7}



Créature : eldrazi R

À chaque fois que vous attaquez, choisissez pair ou impair. Les créatures avec une valeur de mana ayant cet attribut ne peuvent pas bloquer ce tour-ci. Chaque autre créature incolore que vous contrôlez a soif de sang 2.

8/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indolent pétagique {5}{U}



Créature : eldrazi R

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)

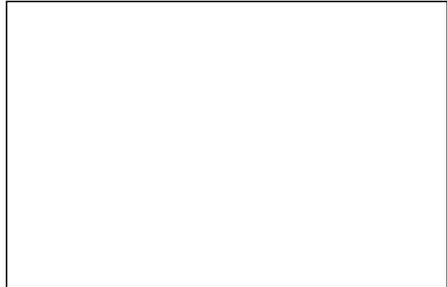
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

{3}{C} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de bataille des landes {1}{C}



Créature : eldrazi et sorcier U

Kicker {G} et/ou {1}{U}

Quand vous lancez ce sort, s'il a été kické avec son kick {G}, exilez une cible, artefact ou enchantement, qu'un adversaire contrôle.

Quand vous lancez ce sort, s'il a été kické avec son kick {1}{U}, renvoyez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morophon, l'Abondant

{7}

Créature légendaire : changeforme

M

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

Au moment où Morophon, l'Abondant arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Les sorts du type choisi que vous lancez coûtent

{W}{U}{B}{R}{G} de moins à lancer. Cet effet réduit

uniquement la quantité de mana coloré que vous payez.

Les autres créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Père de la stagnation

{4}{U}{B}

Créature : eldrazi

M

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, ce joueur exile les deux cartes du dessus de sa bibliothèque et vous piochez deux cartes.

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyeur d'espoir

{5}{U}

Créature : eldrazi

R

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)

Quand le Noyeur d'espoir arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 incolore Eldrazi et Scion.

Ils ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

Sacrifiez un eldrazi et scion : Engagez une créature ciblée.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Père de la terreur d'Ulamog

{10}

Créature : eldrazi

R

Vigilance

Parade ? Sacrifiez un permanent avec une valeur de mana supérieure ou égale à 1.

{T} : Créez un jeton de créature 10/10 incolore Eldrazi.

10/10

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.

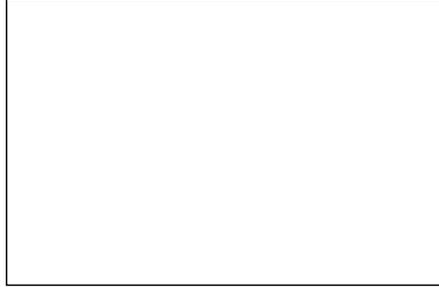
{C}, {T} : Une créature ciblée ne peut ni attaquer ni bloquer ce tour-ci.

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

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Psychoctome de bismuth {3}{B}



Créature : eldrazi R

Carence
Menace

À chaque fois que le Psychoctome de bismuth inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte non-terrain. Vous pouvez lancer cette carte en payant un nombre de points de vie égal à la valeur de mana du sort à la place de payer son coût de mana.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protecteur de la frayère {7}



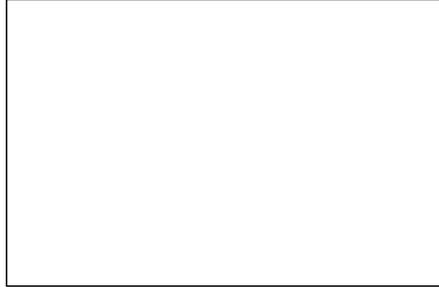
Créature : eldrazi R

Au début de votre étape de fin, renvoyez dans votre main jusqu'à une carte de créature Eldrazi ciblée depuis votre cimetière. Créez deux jetons de créature 1/1 incolore Eldrazi et Scion avec « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

6/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ratisme-chair scrutateur {2}{C}



Créature : eldrazi et drone U

À chaque fois que vous lancez un sort incolore, créez un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance avec « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

À chaque fois qu'une autre créature incolore arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Ratisme-chair scrutateur inflige 1 blessure à chaque adversaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rédempteur abject {2}{G}

Créature : eldrazi R

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)

Flash

Quand vous lancez le Rédempteur abject, vous pouvez payer {C}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 1/1 incolore Eldrazi et Scion pour chaque créature non-jeton qui est morte sous votre contrôle ce tour-ci. Ces jetons ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Semeur de l'oubli {6}

Créature : eldrazi M

Quand vous lancez ce sort, un adversaire ciblé exile les quatre cartes du dessus de sa bibliothèque, puis vous pouvez mettre sur le champ de bataille depuis l'exil, sous votre contrôle, n'importe quel nombre de cartes de terrain que ce joueur possède.

5/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rumen du vide happeur {1}{G}{U}

Créature : eldrazi et tortue terrestre C

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)

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

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

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Supplanteur eldrazi {2}{W}

Créature : eldrazi R

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)

{2}{C} : Exilez une autre créature ciblée, puis renvoyez-la sur le champ de bataille, engagée, sous le contrôle de son propriétaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surveillant hideux

{6}{R}

Créature : eldrazi

R

Carence

Quand vous lancez ce sort, pour chaque adversaire, acquérez le contrôle de jusqu'à une créature ciblée que ce joueur contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures. Elles acquièrent le piétinement, la célérité et l'annihileur 1 jusqu'à la fin du tour.

Piétinement, célérité, annihileur 1

7/2

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

Avant-garde des titans

{3}{R}{G}

Créature : eldrazi

U

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)

Quand vous lancez ce sort et à chaque fois que l'Avant-garde des titans attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature incolore que vous contrôlez.

Piétinement

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expertise de Rishkar

{4}{G}{G}

Rituel

R

Piochez un nombre de cartes égal à la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Vous pouvez lancer un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 5 depuis votre main sans payer son coût de mana.

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 Engence. 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

Obitération sélective

{3}{C}{C}

Rituel

R

Chaque joueur choisit une couleur. Puis exilez chaque permanent à moins qu'il ne soit incolore ou qu'il n'ait uniquement la couleur choisie par son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspicacité d'Ugin

{3}{U}{U}

Rituel

R

Regard X, X étant la valeur de mana la plus élevée parmi les permanents que vous contrôlez, puis piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisants shivâns



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Les Brisants shivâns vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cataractes iridescentes



Terrain

R

Indestructible

{T} : Ajoutez {C}.

{5}, {T} : Ajoutez cinq manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broussaille



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G} ou {W}. La Broussaille vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes de Koïlos



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisée corrompue



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'utilisez ce mana que pour lancer un sort avec la Carence.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour retirée



Terrain

U

Au moment où ce terrain arrive, 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 ou pour activer une capacité d'une source créature du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enclave des brideurs



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T} : Piochez une carte. N'activez que si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

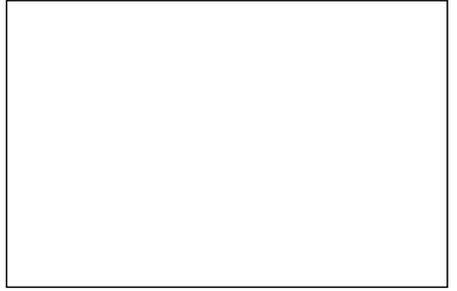


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de campagne



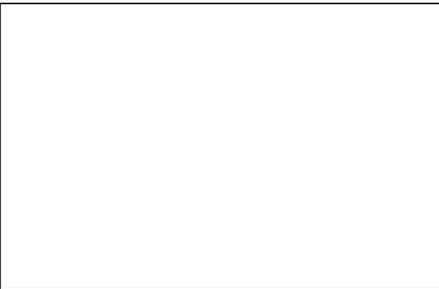
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}. La Forge de campagne vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt de Karpluse



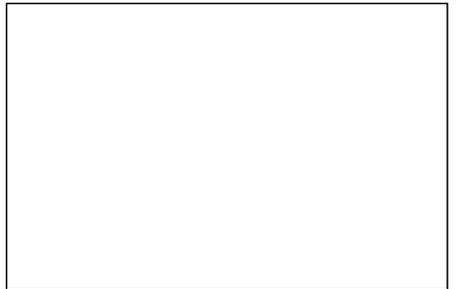
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}. La Forêt de Karpluse vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frontière tectonique



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez la Frontière tectonique : Détruisez un terrain non-base ciblé. N'activez que si un adversaire contrôle au moins quatre terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



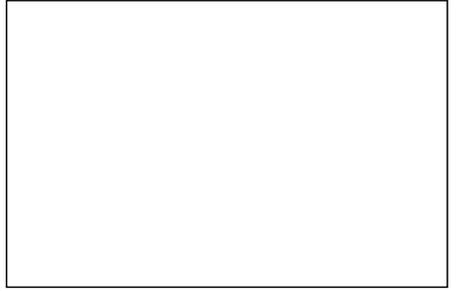
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes cendreuses



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

Recyclage de terrain de base {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande



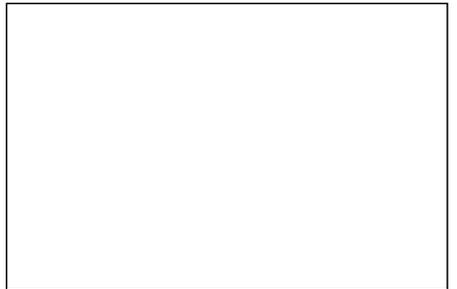
Terrain de base

C

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes d'Adarkar



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Les Landes d'Adarkar vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de Llanowar



Terrain

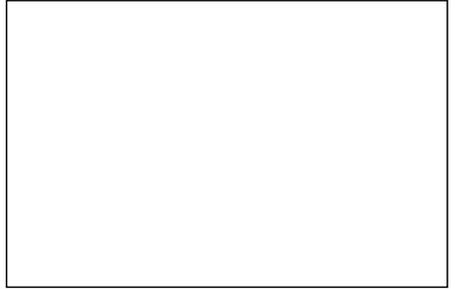
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Les Landes de Llanowar vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lieu de prolifération



Terrain

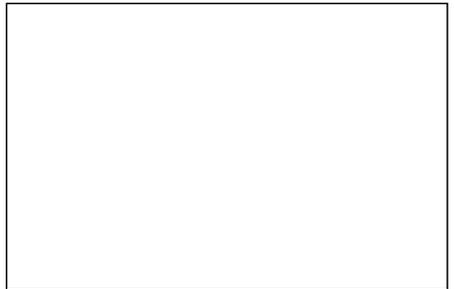
U

{T} : Ajoutez {C}.

{6}, {T}, sacrifiez le Lieu de prolifération : Créez trois jetons de créature 1/1 incolore Eldrazi et Scion. Ils ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais d'opale



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Si vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, il arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal au nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage tranquille



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Paysage tranquille : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Recyclage {G}{W}{U} {{G}{W}{U}}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage corrompu



Terrain

C

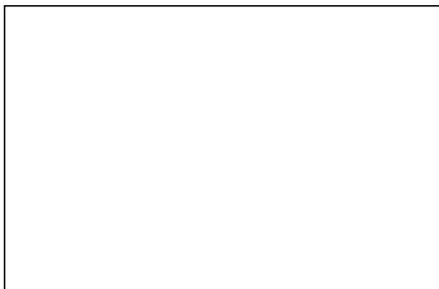
{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Paysage corrompu : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, de montagne ou de forêt de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Recyclage {B}{R}{G} {{B}{R}{G}}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de glace de Tendo



Terrain

R

Le Pont de glace de Tendo arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Pont de glace de

Tendo : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière souterraine



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire des Dieux abandonnés



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts incolores. N'activez que si vous contrôlez au moins sept terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines d'Oran-Rief



Terrain

R

Les Ruines d'Oran-Rief arrivent sur le champ de bataille engagées.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature incolore ciblée qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sources sulfureuses



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Les Sources sulfureuses vous infligent 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du silence



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la maladie



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple eldrazi



Terrain

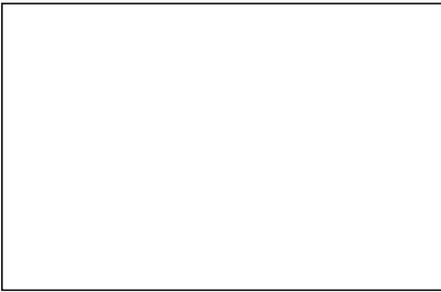
R

{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

Terra nullius



Terrain

U

Au moment où la Terra nullius arrive 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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau du dragon-esprit



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature incolore que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire



Terrain

U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance



Terrain

C

La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1.
(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archive hédron

{4}



Artefact

U

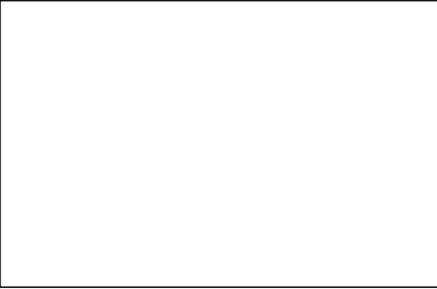
{T} : Ajoutez {C}{C}.

{2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}



Artefact

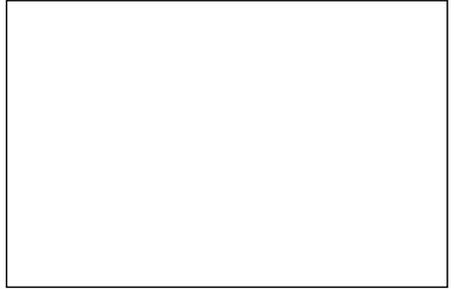
C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cor du héraut

{3}



Artefact

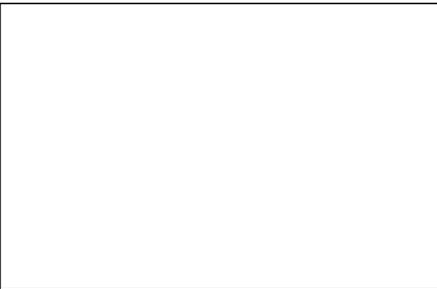
U

Au moment où le Cor du héraut arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les sorts de créatures du type choisi que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer. Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature du type choisi, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant

{0}



Artefact

U

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

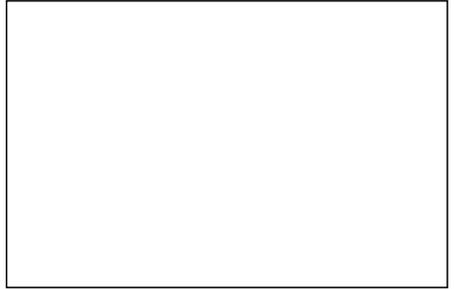
Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge mystique

{4}



Artefact

R

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment. Vous pouvez lancer les sorts d'artefact et les sorts incolores depuis le dessus de votre bibliothèque. {T}, payez 1 point de vie : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque.

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

Monument abandonné

{5}



Artefact légendaire

M

Les créatures incolores que vous contrôlez gagnent +2/+2.

À chaque fois que vous engagez un permanent pour {C}, ajoutez {C} supplémentaire.

À chaque fois que vous lancez un sort incolore, vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Idole de l'oubli

{2}



Artefact

R

{T} : Piochez une carte. N'activez que si vous avez créé un jeton ce tour-ci.

{8}, {T}, sacrifiez l'Idole de l'oubli : Créez un jeton de créature 10/10 incolore Eldrazi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument eldrazi

{5}



Artefact

M

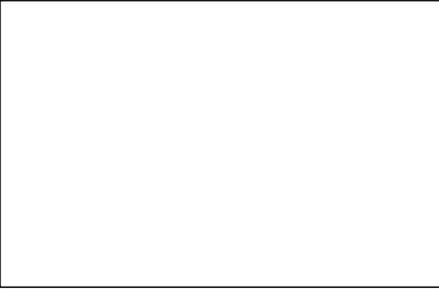
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le vol et l'indestructible.

Au début de votre entretien, sacrifiez une créature. Si vous ne pouvez pas le faire, sacrifiez le Monument eldrazi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman d'impulsion

{2}



Artefact

U

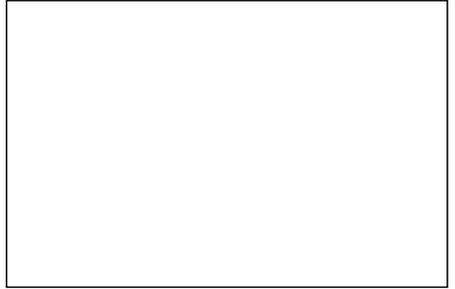
{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}. Le Talisman d'impulsion vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de dominance

{2}



Artefact

U

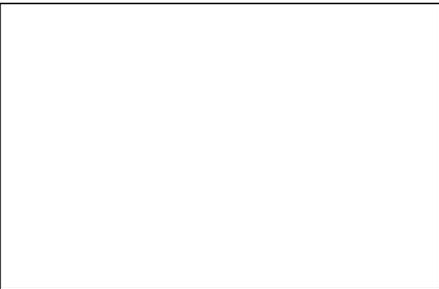
{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}. Le Talisman de dominance vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de curiosité

{2}



Artefact

U

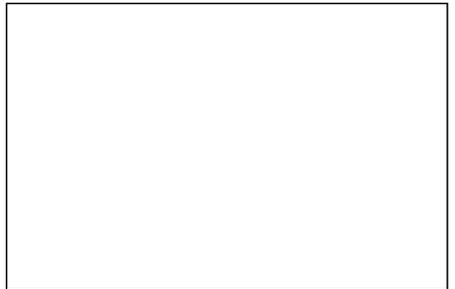
{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}. Le Talisman de curiosité vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de résistance

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}. Le Talisman de résistance vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ugin, l'ineffable

{6}

Planeswalker légendaire : Ugin

R

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

{+1} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée, et regardez-la. Créez un jeton de créature 2/2 incolore Esprit. Quand ce jeton quitte le champ de bataille, mettez la carte exilée dans votre main.

{-3} : Détruisez un permanent ciblé qui a au moins une couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour du Languebestion

{4}{G}

Éphémère

R

Choisissez l'un ?

? Piochez un nombre de cartes égal à la force la plus élevée parmi les créatures non-Humain que vous contrôlez.

? Les créatures non-Humain que vous contrôlez gagnent +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Subir le passé

{X}{B}

Éphémère

U

Exilez X cartes ciblées depuis le cimetière d'un joueur ciblé. Pour chaque carte exilée de cette manière, ce joueur perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence eldrazi

{2}{C}{C}

Éphémère

R

Choisissez trois. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.

? Une créature ciblée gagne +3/-3 jusqu'à la fin du tour.

? Exilez un permanent non-terrain ciblé, puis renvoyez-le sur le champ de bataille, engagé, sous le contrôle de son propriétaire.

? Créez un jeton de créature 1/1 incolore Eldrazi et Scion avec « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

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.

? Contrecarrez 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

Retour de Kozilek

{2}{R}

Éphémère

M

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)

Le Retour de Kozilek inflige 2 blessures à chaque créature.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature Eldrazi avec une valeur de mana supérieure ou égale à 7, vous pouvez exiler le Retour de Kozilek depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, le Retour de Kozilek inflige 5 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immunité indicible

{C}

Éphémère de clan : eldrazi

R

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre chaque couleur jusqu'à la fin du tour.
Surcharge {4}{C}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échange au berceau

{2}{W}

Éphémère de clan : changeforme

U

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur crée un jeton de créature 1/1 incolore Changeforme avec le changelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soulèvement de Garruk

{2}{G}

Enchantement

U

Quand le Soulèvement de Garruk arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, piochez une carte.

Les créatures que vous contrôlez ont le piétinement. (Chacune de ces créatures peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

À chaque fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 4 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

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

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

Prisonnier de la lune

{2}{U}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature, terrain ou planeswalker

Le permanent enchanté est un terrain incolore avec « {T} : Ajoutez {C} » et perd tous ses autres types de carte et capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

