


Valet serti de runes {2}




Créature-artefact : construction U
Quand le Valet serti de runes meurt, chaque joueur pioche une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée sporophore {2}{G}




Créature : araignée C
Portée

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée sporophore {2}{G}




Créature : araignée C
Portée

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilic daguéchine {2}{G}



Créature : basilic C
Contact mortel

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

Prédateur de Kozilek

{3}{G}



Créature : eldrazi et drone

C

Quand le Prédateur de Kozilek arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Ils ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant du Ondou

{3}{G}



Créature : géant et druide

C

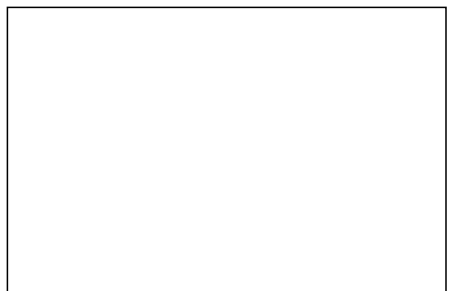
Quand le Géant du Ondou arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur d'Ulamog

{8}



Créature : eldrazi

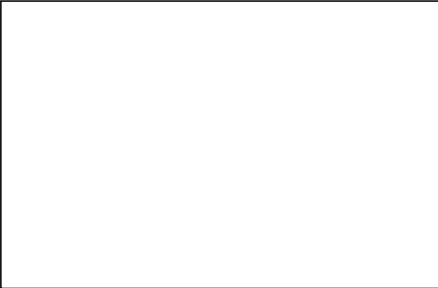
C

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

Main d'Emrakul {9}



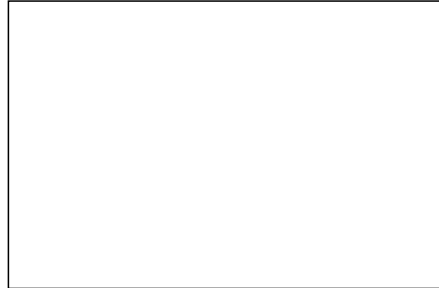
Créature : eldrazi **C**

Vous pouvez sacrifier quatre permanents Eldrazi et Engence à la place de payer le coût de mana de ce sort.
 Annihilateur 1 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie un permanent.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lui-qui-est-avide {5}{R}



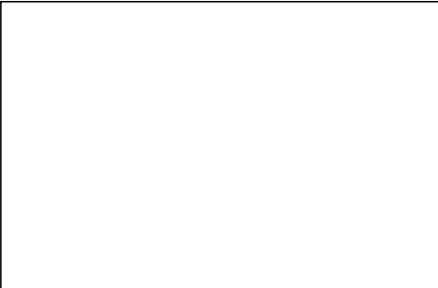
Créature : eldrazi et drone **C**

Piétinement
 À chaque fois que Lui-qui-est-avide inflige des blessures de combat à un joueur, créez autant de jetons de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engence. Ils ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrasseur d'Ulamog {11}




Créature : eldrazi **U**

Annihilateur 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

Manticore conquérante {4}{R}{R}



Créature : manticore **R**

Vol
 Quand la Manticore conquérante arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pied-lourd d'Akoum

{4}{R}{R}

Créature : géant et guerrier

U

Quand le Pied-lourd d'Akoum arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récolte généreuse

{4}{G}

Rituel

C

Vous gagnez 1 point de vie pour chaque terrain que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piquier gobelin

{1}{R}

Créature : gobelin et guerrier

C

2/1

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 Engence. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte de trahison

{2}{R}

Rituel

C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafre de flammes

{R}

Rituel

C

La Balafre de flammes inflige 4 blessures à une créature ciblée.

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

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

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

Puissance des masses

{G}



Éphémère

U

Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature que vous contrôlez.

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

Trombe

{X}{G}



Éphémère

U

La Trombe inflige X blessures à chaque créature avec le vol.

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