

Manipulateur glacial

{4}

Artefact

{1}, {T} : Engagez l'artefact ciblé, la créature ciblée ou le terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral

{4}

Artefact

Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manipulateur glacial

{4}

Artefact

{1}, {T} : Engagez l'artefact ciblé, la créature ciblée ou le terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerveau en bocal

{2}

Artefact

{1},{T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Cerveau en bocal, et vous pouvez ensuite lancer un sort d'éphémère ou de rituel avec un coût converti de mana égal au nombre de marqueurs « charge » sur le Cerveau en bocal depuis votre main sans payer son coût de mana

{3},{T} : Retirez X marqueurs « charge » du Cerveau en bocal : Regard X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau de l'oracle

{4}

Artefact

{2}, {T} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque.
Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte. Mettez un marqueur « brique » sur le Caveau de l'oracle.
{T} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque.
Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte sans payer son coût de mana. N'activez cette capacité que s'il y a au moins trois marqueurs « brique » sur le Caveau de l'oracle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrôle magique

{2}{U}{U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Vous contrôlez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrôle magique

{2}{U}{U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Vous contrôlez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrôle magique

{2}{U}{U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Vous contrôlez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrôle magique

{2}{U}{U}

Enchantement : aura
Enchanter : créature
Vous contrôlez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère
Contrecarrez le sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère
Contrecarrez le sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère
Contrecarrez le sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

Contrecarrez le sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphon d'énergie

{X}{U}

Éphémère

6E

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye X. Si ce joueur ne le fait pas, il engage tous les terrains avec des capacités de mana qu'il contrôle et perd tout le mana non-dépendé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphon d'énergie

{X}{U}

Éphémère

6E

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye X. Si ce joueur ne le fait pas, il engage tous les terrains avec des capacités de mana qu'il contrôle et perd tout le mana non-dépendé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphon d'énergie

{X}{U}

Éphémère

6E

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye X. Si ce joueur ne le fait pas, il engage tous les terrains avec des capacités de mana qu'il contrôle et perd tout le mana non-dépendé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inondation

{U}

Enchantement

5E

{U}{U} : Engagez la créature sans le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise profonde

{3}{U}

Enchanter : créature

5E

Au début de votre entretien, sacrifiez l'Emprise profonde à moins que vous ne payiez 1U.
Vous contrôlez la créature enchantée.
La créature enchantée gagne +0/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inondation

{U}

Enchantement

5E

{U}{U} : Engagez la créature sans le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-ménages

{U}

Éphémère

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}



Éphémère

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}



Éphémère

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}



Éphémère

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}



Éphémère

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Demande de puissance

{3}{U}



Rituel

CNS

<i>Volonté du conseil</i> — En commençant par vous, chaque joueur vote pour le temps ou le savoir. Si le temps obtient plus de voix, jouez un tour supplémentaire après celui-ci. Si le savoir obtient plus de voix ou en cas d'égalité, piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspicacité d'Ugin

{3}{U}{U}



Rituel

BFZ

Regard X, X étant le coût converti de mana le plus élevé parmi les permanents que vous contrôlez, puis piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspicacité d'Ugin

{3}{U}{U}



Rituel

BFZ

Regard X, X étant le coût converti de mana le plus élevé parmi les permanents que vous contrôlez, puis piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude des pages

{3}{U}{U}



Rituel

Piochez trois cartes, dégagez jusqu'à deux terrains, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dernier mot de Kefnet

{2}{U}{U}



Rituel

Acquérez le contrôle de l'artefact ciblé, de la créature ciblée ou de l'enchantement ciblé. Les terrains que vous contrôlez ne se dégagent pas pendant votre prochaine étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dernier mot de Kefnet

{2}{U}{U}



Rituel

Acquérez le contrôle de l'artefact ciblé, de la créature ciblée ou de l'enchantement ciblé. Les terrains que vous contrôlez ne se dégagent pas pendant votre prochaine étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dernier mot de Kefnet

{2}{U}{U}



Rituel

Acquérez le contrôle de l'artefact ciblé, de la créature ciblée ou de l'enchantement ciblé. Les terrains que vous contrôlez ne se dégagent pas pendant votre prochaine étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la recherche d'Azcanta

{1}{U}



Enchantement légendaire

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière. Ensuite, si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière, vous pouvez transformer À la recherche d'Azcanta.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

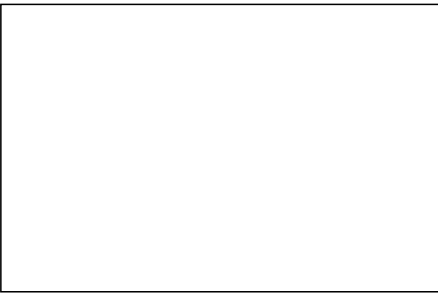
île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

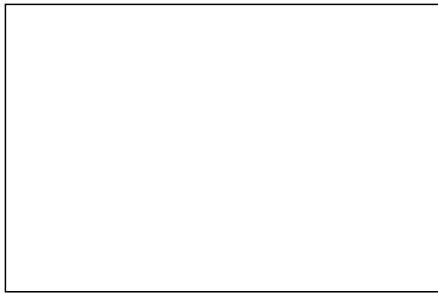
île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


île



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental du temps {2}{U}



Créature : élémental 5E


Quand l'Élémental du temps attaque ou bloque, à la fin du combat, sacrifiez-le et il vous inflige 5 blessures.

{2}{U}{U}, {T} : Renvoyez le permanent qui n'est pas enchanté dans la main de son propriétaire.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ulamog, la Voracité insatiable {10}



Créature légendaire : eldrazi BFZ

Quand vous lancez Ulamog, la Voracité insatiable, exilez deux permanents ciblés.

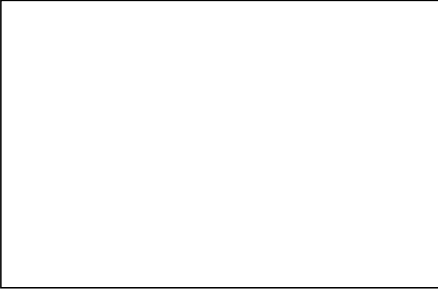
Indestructible

À chaque fois qu'Ulamog attaque, le joueur défenseur exile les vingt cartes du dessus de sa bibliothèque.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx de Magosi {3}{U}{U}{U}



Créature : sphinx

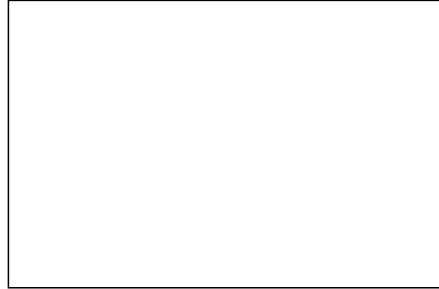
Vol

{2}{U} : Piochez une carte et mettez ensuite un marqueur +1/+1 sur le Sphinx de Magosi.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spécimen pris dans la glace {1}{U}



Créature : horreur

Défenseur

Le Spécimen pris dans la glace arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs « glace » sur lui.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, retirez un marqueur « glace » du Spécimen pris dans la glace. Ensuite, s'il n'a plus de marqueur « glace » sur lui, transformez-le.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

