

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

Spécimen pris dans la glace

{1}{U}

Créature : horreur

R

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

Élémental du temps

{2}{U}

Créature : élémental

R

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 un permanent ciblé qui n'est pas enchanté dans la main de son propriétaire.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx de Magosi

{3}{U}{U}{U}

Créature : sphinx

R

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

Dernier mot de Kefnet

{2}{U}{U}



Rituel

R

Acquérez le contrôle d'une cible, artefact, créature ou enchantement. 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

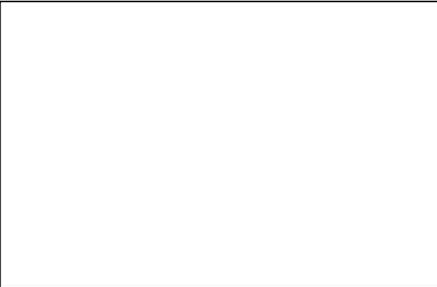
R

Acquérez le contrôle d'une cible, artefact, créature ou enchantement. 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

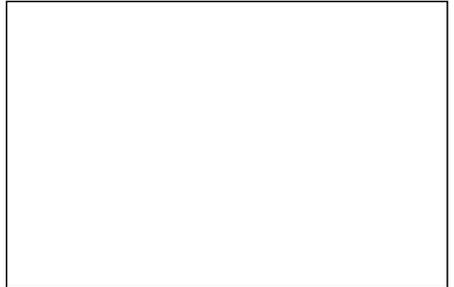
R

Acquérez le contrôle d'une cible, artefact, créature ou enchantement. Les terrains que vous contrôlez ne se dégagent pas pendant votre prochaine étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude des pages

{3}{U}{U}



Rituel

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspicacité d'Ugin

{3}{U}{U}



Rituel

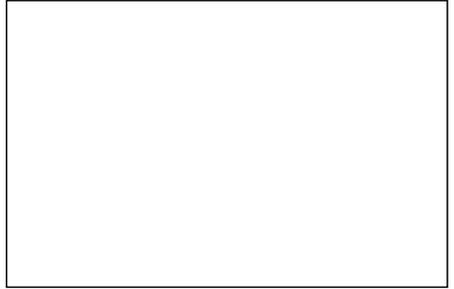
R

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

Supplique de pouvoir

{3}{U}



Rituel

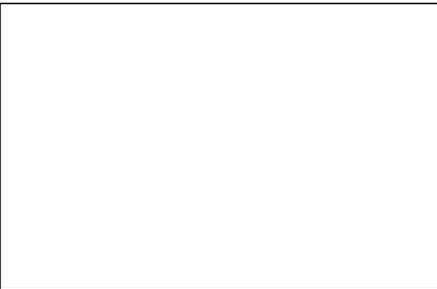
R

&lt;i>Volonté du conseil</i> ? En commençant par vous, chaque joueur vote pour temps ou connaissance. Si temps gagne plus de votes, jouez un tour supplémentaire après celui-ci. Si connaissance gagne plus de votes ou que les votes sont à égalité, piochez trois cartes.

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

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

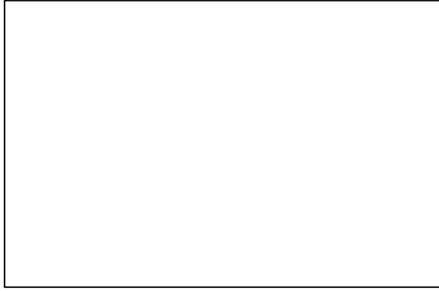


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

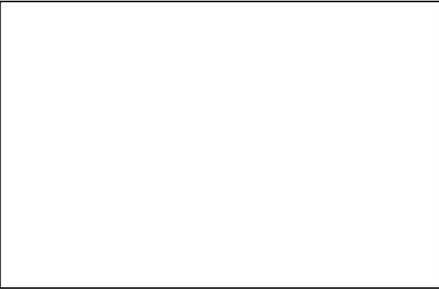


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

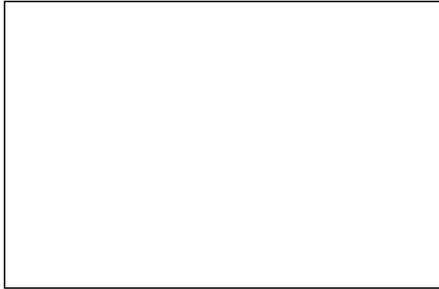


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

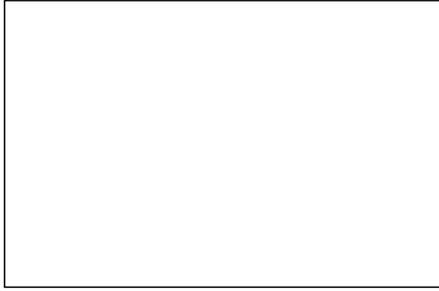


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

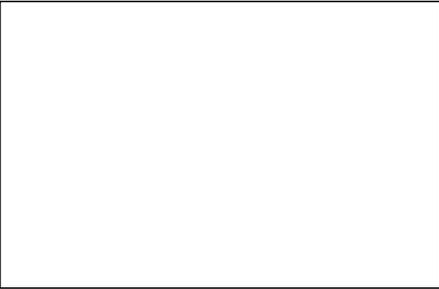


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

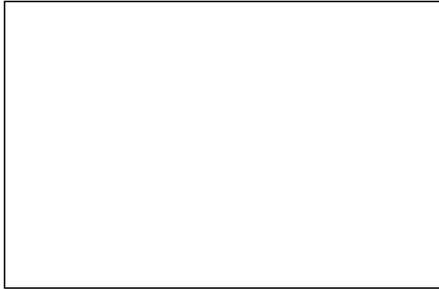


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



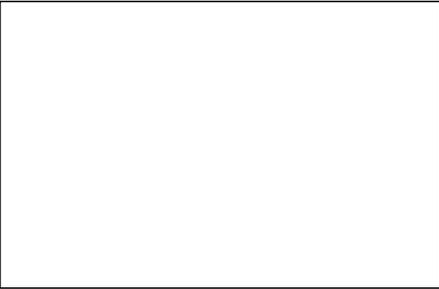
Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



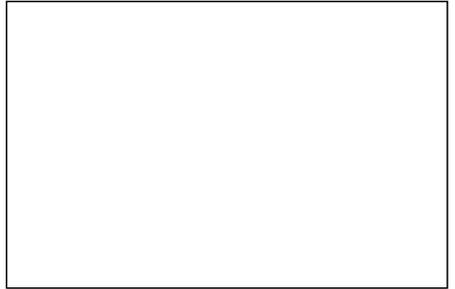
Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île **C**  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île **C**  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

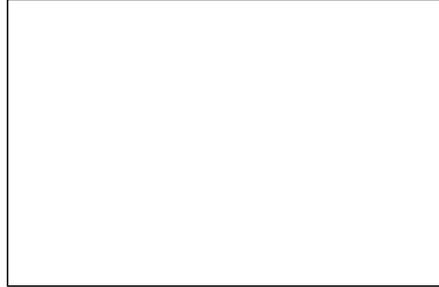
île



Terrain de base : île **C**  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau de l'oracle **{4}**



Artefact **R**

**{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

Cerveau en bocal

{2}



Artefact

R

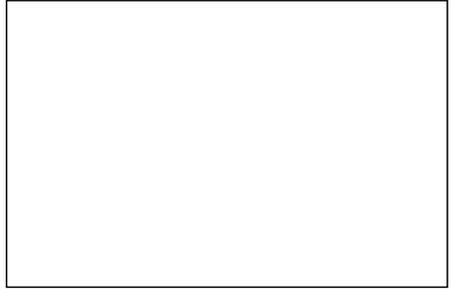
{1}, {T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Cerveau en bocal, et vous pouvez ensuite lancer un sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur le Cerveau en bocal depuis votre main sans payer son coût de mana.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manipulateur glacial

{4}



Artefact

U

{1}, {T} : Engagez un artefact ciblé, une créature ciblée ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral

{4}



Artefact

R

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

U

{1}, {T} : Engagez un artefact ciblé, une créature ciblée ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}



Éphémère **C**  
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}



Éphémère **C**  
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}



Éphémère **C**  
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}



Éphémère **C**  
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}

Éphémère

C

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

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}

Éphémère

C

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

C

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

Siphon d'énergie

{X}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un 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-dépensé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}

Éphémère

C

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

Siphon d'énergie

{X}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un 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-dépensé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphon d'énergie

{X}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un 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-dépensé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrôle magique

{2}{U}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Vous contrôlez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la recherche d'Azcantà

{1}{U}

Enchantement légendaire

R

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'Azcantà.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrôle magique

{2}{U}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Vous contrôlez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrôle magique {2}{U}{U}



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise profonde {3}{U}



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

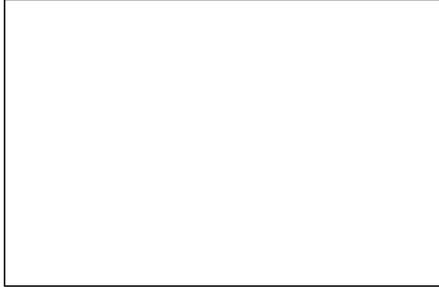
Contrôle magique {2}{U}{U}



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inondation {U}



Enchantement C  
 {U}{U} : Engagez une créature sans le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inondation

{U}

Enchantement

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation

{U}

Rituel

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez mélanger.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fauchesort de Kheru

{3}{U}

Créature : naga et sorcier

R

Mue {4}{U}{U} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)

Quand la Fauchesort de Kheru est retournée face visible, contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana tant qu'elle reste exilée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain d'énergie

{U}{U}

Rituel

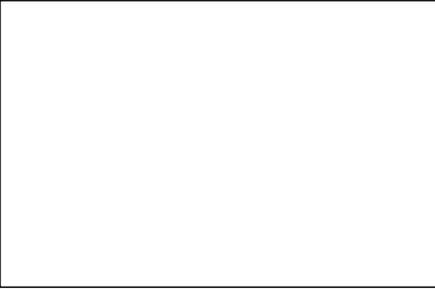
R

Un joueur ciblé active une capacité de mana de chaque terrain qu'il contrôle. Puis ce joueur perd tout le mana non-dépensé et vous ajoutez le mana perdu de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intrusion temporelle

{8}{U}{U}{U}



Rituel

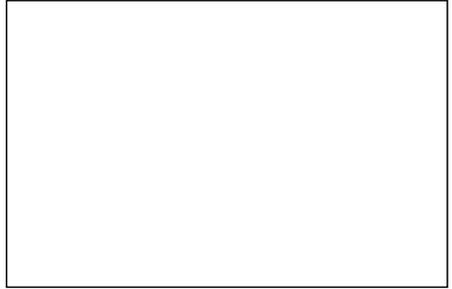
M

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)  
Jouez un tour supplémentaire après celui-ci. Exilez l'Intrusion temporelle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbes de préservation

{5}



Artefact

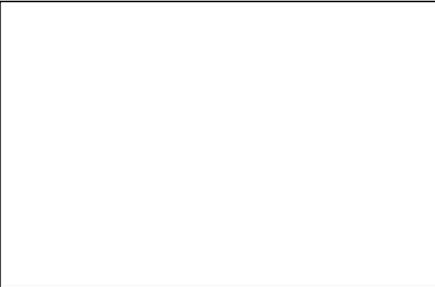
R

Vous avez la défense talismanique (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)  
Si une créature devait vous infliger des blessures, prévenez 1 de ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague de déplacement

{X}{U}{U}



Rituel

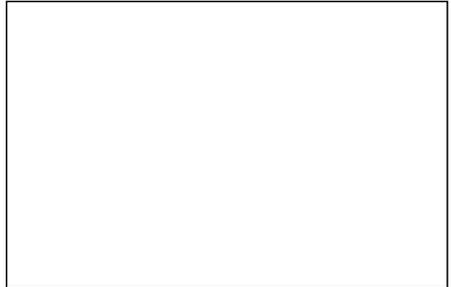
R

Renvoyez tous les permanents non-terrain ayant une valeur de mana inférieure ou égale à X dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de soumission

{1}



Artefact

R

Les créatures avec une force supérieure ou égale à 3 ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leurs contrôleurs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pénurie de mana

{2}{U}

Éphémère

R

Engagez tous les terrains qu'un joueur ciblé contrôle et ce joueur perd tout le mana non-dépendé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barrière des âmes

{2}{U}

Enchantement

C

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort de créature, la Barrière des âmes inflige 2 blessures à ce joueur à moins qu'il ne paye {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve d'antimagie

{X}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé ayant un coût converti de mana de X. (Par exemple, si le coût de mana de ce sort est {3}{U}{U}, X est 5.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dilatation de l'esprit

{5}{U}{U}

Enchantement

M

À chaque fois qu'un adversaire lance son premier sort à chaque tour, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte non-terrain, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Persuasion

{3}{U}{U}



Enchantement : aura

U

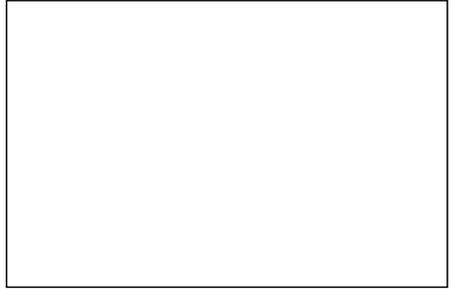
Enchanter : créature

Vous contrôlez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction des chaînes

{1}{WU}



Enchantement : aura

C

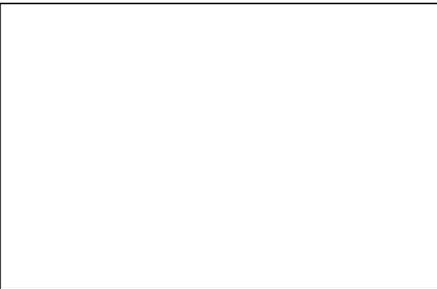
Enchanter : créature

Au début de chaque entretien, engagez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stase

{1}{U}



Enchantement

R

Les joueurs sautent leur étape de dégagement.

Au début de votre entretien, sacrifiez la Stase à moins que vous ne payiez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast