

Terrasseur d'Ulamog

{11}

Créature : eldrazi

U

Annihileur 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

Terrasseur d'Ulamog

{11}

Créature : eldrazi

U

Annihileur 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

Terrasseur d'Ulamog

{11}

Créature : eldrazi

U

Annihileur 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

Terrasseur d'Ulamog

{11}

Créature : eldrazi

U

Annihileur 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

Pisteur des rêves

{1}{U}

Créature : illusion

C

Quand le Pisteur des rêves arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur des rêves

{1}{U}

Créature : illusion

C

Quand le Pisteur des rêves arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur des rêves

{1}{U}

Créature : illusion

C

Quand le Pisteur des rêves arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur des rêves

{1}{U}

Créature : illusion

C

Quand le Pisteur des rêves arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon ensorcelé

{3}{U}{R}

Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois que le Dragon ensorcelé attaque, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Le Dragon ensorcelé gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant la valeur de mana de la carte défaussée.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon hypersonique

{3}{U}{R}

Créature : dragon

R

Vol, célérité

Vous pouvez lancer les sorts de rituels comme s'ils avaient le flash.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon ensorcelé

{3}{U}{R}

Créature : dragon

R

Vol

À chaque fois que le Dragon ensorcelé attaque, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Le Dragon ensorcelé gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant la valeur de mana de la carte défaussée.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon hypersonique

{3}{U}{R}

Créature : dragon

R

Vol, célérité

Vous pouvez lancer les sorts de rituels comme s'ils avaient le flash.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électromancien goblin

{U}{R}

Créature : goblin et sorcier

C

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flectomancien goblin

{U}{R}{R}

Créature : goblin et sorcier

U

Sacrifiez le Flectomancien goblin : Vous pouvez changer les cibles d'un sort d'éphémère ou de rituel ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électromancien goblin

{U}{R}

Créature : goblin et sorcier

C

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flectomancien goblin

{U}{R}{R}

Créature : goblin et sorcier

U

Sacrifiez le Flectomancien goblin : Vous pouvez changer les cibles d'un sort d'éphémère ou de rituel ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flectomancien goblin

{U}{R}{R}

Créature : goblin et sorcier

U

Sacrifiez le Flectomancien goblin : Vous pouvez changer les cibles d'un sort d'éphémère ou de rituel ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mini dragonautes

{1}{U}{R}

Créature : peuple fée et sorcier

U

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, les Mini dragonautes gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mini dragonautes

{1}{U}{R}

Créature : peuple fée et sorcier

U

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, les Mini dragonautes gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mini dragonautes

{1}{U}{R}

Créature : peuple fée et sorcier

U

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, les Mini dragonautes gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mini dragonautes

{1}{U}{R}

Créature : peuple fée et sorcier

U

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, les Mini dragonautes gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilote d'essai goblin

{1}{U}{R}

Créature : Goblin Pilot Wizard

U

Vol

{T} : Le Pilote d'essai goblin inflige 2 blessures à n'importe quelle cible, choisie au hasard.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilote d'essai goblin

{1}{U}{R}

Créature : Goblin Pilot Wizard

U

Vol

{T} : Le Pilote d'essai goblin inflige 2 blessures à n'importe quelle cible, choisie au hasard.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilote d'essai goblin

{1}{U}{R}

Créature : Goblin Pilot Wizard

U

Vol

{T} : Le Pilote d'essai goblin inflige 2 blessures à n'importe quelle cible, choisie au hasard.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Index
{U}

Rituel
C

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Index
{U}

Rituel
C

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Index
{U}

Rituel
C

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Polymorphisme de masse
{5}{U}

Rituel
R

Exilez toutes les créatures que vous contrôlez, puis révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz autant de cartes de créature. Mettez toutes les cartes de créature révélées de cette manière sur le champ de bataille et mélangez ensuite le reste des cartes révélées ainsi dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traumatisme

{3}{U}{U}

Rituel

R

Un joueur ciblé meule la moitié de sa bibliothèque, arrondie à l'inférieur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suture dans le temps

{1}{U}{R}

Rituel

R

Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suture dans le temps

{1}{U}{R}

Rituel

R

Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauferrie d'Izzet

Terrain

U

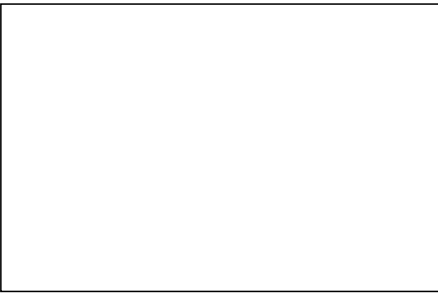
La Chauferrie d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Chauferrie d'Izzet arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaudière d'Izzet



Terrain

U

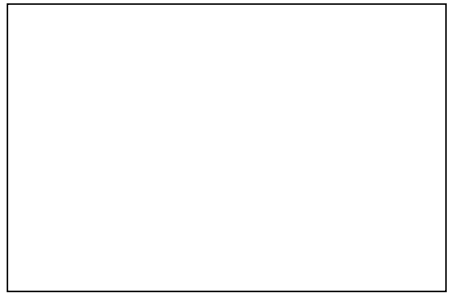
La Chaudière d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Chaudière d'Izzet arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaudière d'Izzet



Terrain

U

La Chaudière d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Chaudière d'Izzet arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {U}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaudière d'Izzet



Terrain

U

La Chaudière d'Izzet arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Chaudière d'Izzet arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {U}{R}.

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

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagneC

{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

Montagne



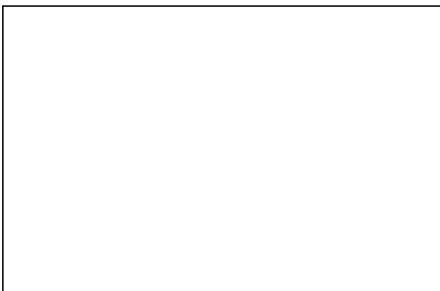
Terrain de base : montagne

**C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



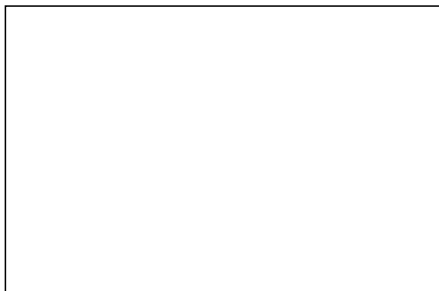
Terrain de base : montagne

**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

Porte de la guilde d'Izzet



Terrain : porte

**C**

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Izzet



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrecoup d'essence

{2}{U}{R}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ciblé. Le contrecoup d'essence inflige un nombre de blessures égal à la force de ce sort à son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrecoup d'essence

{2}{U}{R}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ciblé. Le contrecoup d'essence inflige un nombre de blessures égal à la force de ce sort à son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrecoup d'essence

{2}{U}{R}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ciblé. Le contrecoup d'essence inflige un nombre de blessures égal à la force de ce sort à son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrecoup d'essence

{2}{U}{R}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ciblé. Le contrecoup d'essence inflige un nombre de blessures égal à la force de ce sort à son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreflux

{U}{U}{R}

Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
Contrecarrez un sort ciblé que vous ne contrôlez pas.  
Surcharge {1}{U}{U}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreflux

{U}{U}{R}

Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
Contrecarrez un sort ciblé que vous ne contrôlez pas.  
Surcharge {1}{U}{U}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électrolyse

{1}{U}{R}

Éphémère

U

L'Électrolyse inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Électrolyse

{1}{U}{R}

Éphémère

U

L'Électrolyse inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre une ou deux cibles.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embardée

{U}{R}

Éphémère

U

Remplacez la cible d'un sort ciblé qui a une cible unique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embardée

{U}{R}

Éphémère

U

Remplacez la cible d'un sort ciblé qui a une cible unique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailes de feu magique

{U}{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailes de feu magique

{U}{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plasmodrake

{U}{R}

Créature : changeforme

R

Vol

Au moment où le Plasmodrake arrive sur le champ de bataille, sacrifiez n'importe quel nombre de créatures. La force du Plasmodrake devient la force totale de ces créatures et son endurance devient leur endurance totale.

{R}: Le Plasmodrake gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djoïra des Guitûks

{1}{U}{R}

Créature légendaire : humain et sorcier

R

{2}, exilez une carte non-terrain de votre main : Mettez quatre marqueurs « temps » sur la carte exilée. Si elle n'a pas la suspension, elle acquiert la suspension. (Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps » de cette carte. Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana. Si c'est une créature, elle a la célérité.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exténuation

{2}{U}

Rituel

U

Les créatures et les terrains qu'un adversaire ciblé contrôle ne se dégagent pas pendant leur prochaine étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exténuation

{2}{U}

Rituel

U

Les créatures et les terrains qu'un adversaire ciblé contrôle ne se dégagent pas pendant leur prochaine étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exténuation

{2}{U}

Rituel

U

Les créatures et les terrains qu'un adversaire ciblé contrôle ne se dégagent pas pendant leur prochaine étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exténuation

{2}{U}

Rituel

U

Les créatures et les terrains qu'un adversaire ciblé contrôle ne se dégagent pas pendant leur prochaine étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fils cachés

{1}{U}

Rituel

C

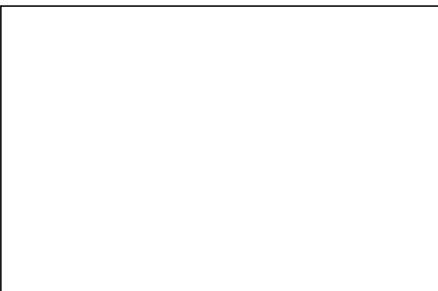
Vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé, puis engager ou dégager un autre permanent ciblé.

Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fils cachés

{1}{U}



Rituel

C

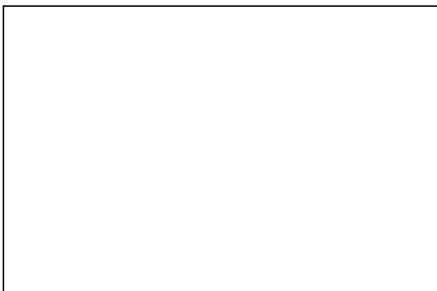
Vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé, puis engager ou dégager un autre permanent ciblé.

Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fils cachés

{1}{U}



Rituel

C

Vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé, puis engager ou dégager un autre permanent ciblé.

Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fils cachés

{1}{U}



Rituel

C

Vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé, puis engager ou dégager un autre permanent ciblé.

Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard sinistre

{2}{U}



Rituel

U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous piochez une carte pour chaque montagne et chaque carte rouge qui s'y trouve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard sinistre

{2}{U}

Rituel

U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous piochez une carte pour chaque montagne et chaque carte rouge qui s'y trouve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation du Cérébropyre

{X}{U}{U}{R}

Rituel

R

Choisissez l'un ?  
? Piochez X cartes.  
? L'Invocation du Cérébropyre inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation du Cérébropyre

{X}{U}{U}{R}

Rituel

R

Choisissez l'un ?  
? Piochez X cartes.  
? L'Invocation du Cérébropyre inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation du Cérébropyre

{X}{U}{U}{R}

Rituel

R

Choisissez l'un ?  
? Piochez X cartes.  
? L'Invocation du Cérébropyre inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

