

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

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

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

Carcasse mécanique torrentielle

{4}{U}{U}

Créature-artefact : construction

M

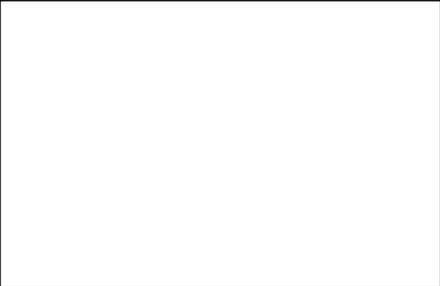
Flash

Quand la Carcasse mécanique torrentielle arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ciblée depuis votre cimetière sans payer son coût de mana. Si ce sort devait être mis dans votre cimetière, exilez-le à la place.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gredin raffineur {1}{G}{U}



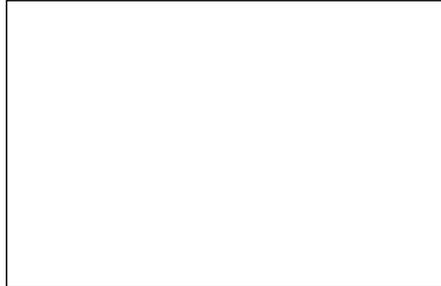
Créature : humain et gredin U

Quand le Gredin raffineur arrive sur le champ de bataille, piochez une carte et vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gredin raffineur {1}{G}{U}



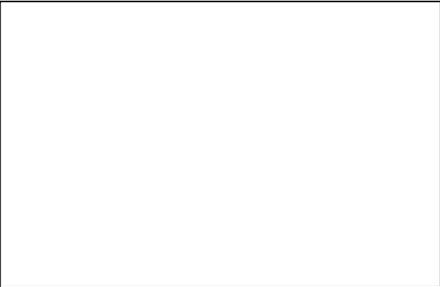
Créature : humain et gredin U

Quand le Gredin raffineur arrive sur le champ de bataille, piochez une carte et vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gredin raffineur {1}{G}{U}



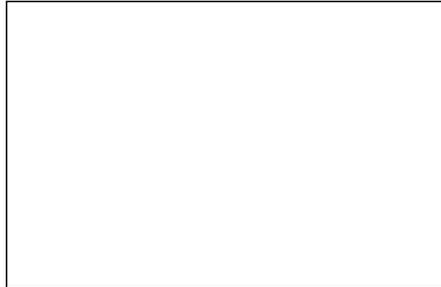
Créature : humain et gredin U

Quand le Gredin raffineur arrive sur le champ de bataille, piochez une carte et vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gredin raffineur {1}{G}{U}



Créature : humain et gredin U

Quand le Gredin raffineur arrive sur le champ de bataille, piochez une carte et vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Virtuose des voltigeurs

{1}{U}{R}

Créature : vedalken et artificier

U

Quand le Virtuose des voltigeurs arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E}{E} (trois marqueurs « énergie »).

Payez {E}{E}{E} : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonie avec l'Éther

{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. Vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Virtuose des voltigeurs

{1}{U}{R}

Créature : vedalken et artificier

U

Quand le Virtuose des voltigeurs arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E}{E} (trois marqueurs « énergie »).

Payez {E}{E}{E} : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Mécanoptère avec le vol.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonie avec l'Éther

{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. Vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonie avec l'Éther

{G}



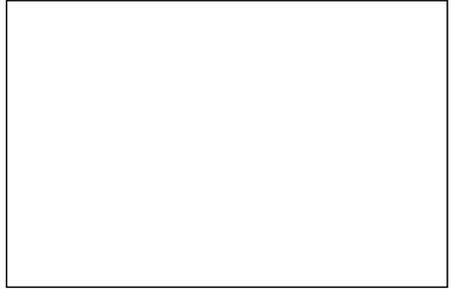
Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. Vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canal du belvédère



Terrain

R

Le Canal du belvédère arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonie avec l'Éther

{G}



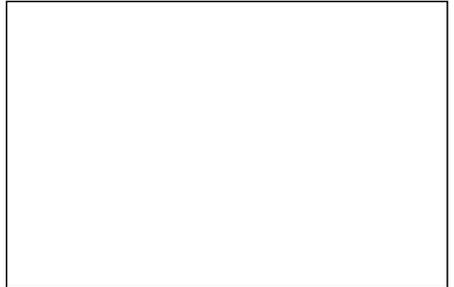
Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. Vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canal du belvédère



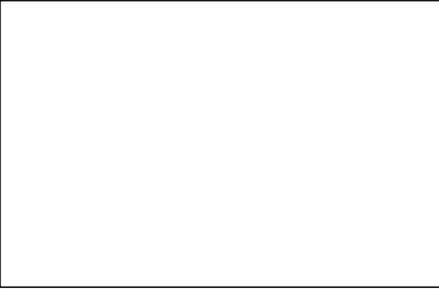
Terrain

R

Le Canal du belvédère arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canal du belvédère



Terrain

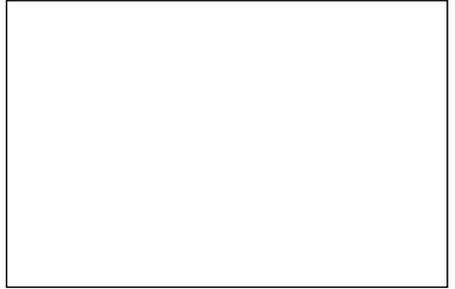
R

Le Canal du belvédère arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre d'Éther



Terrain

U

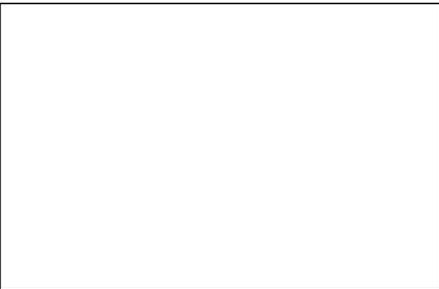
Quand le Centre d'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, payez {E} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canal du belvédère



Terrain

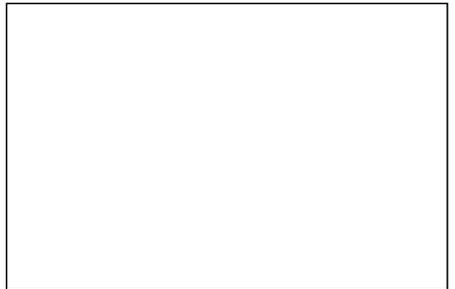
R

Le Canal du belvédère arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre d'Éther



Terrain

U

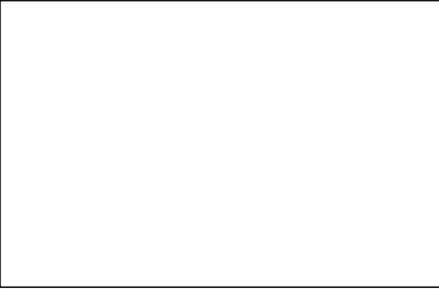
Quand le Centre d'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, payez {E} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre d'Éther



Terrain

U

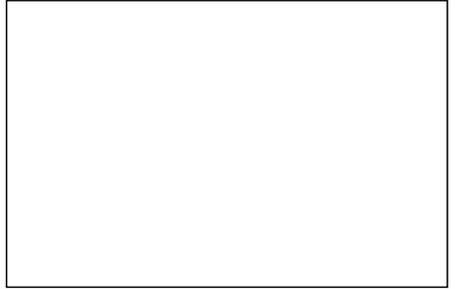
Quand le Centre d'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, payez {E} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes mugissantes



Terrain

R

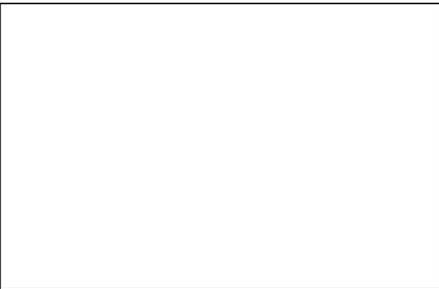
Les Chutes mugissantes arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

{2}{G}{U} : Les Chutes mugissantes deviennent une créature 3/3 verte et bleue Élémental avec la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centre d'Éther



Terrain

U

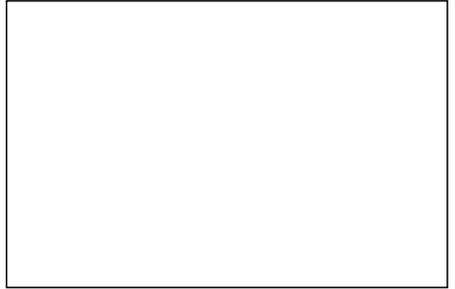
Quand le Centre d'Éther arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, payez {E} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes mugissantes



Terrain

R

Les Chutes mugissantes arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

{2}{G}{U} : Les Chutes mugissantes deviennent une créature 3/3 verte et bleue Élémental avec la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

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



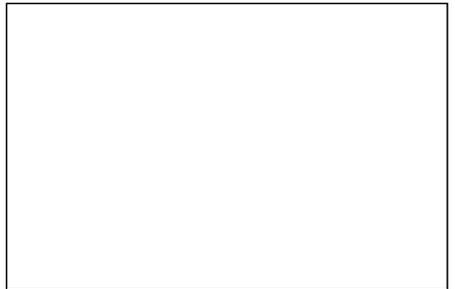
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

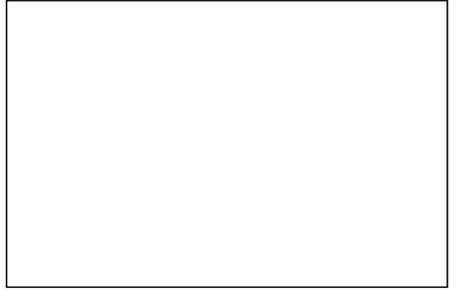


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

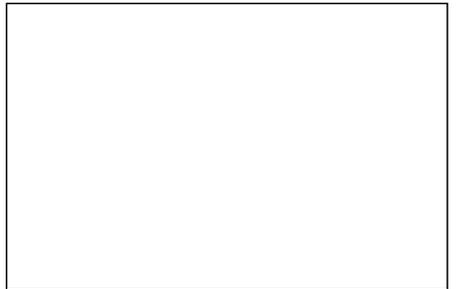


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire des Dieux abandonnés



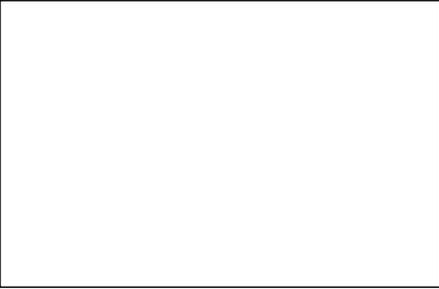
Terrain

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

Sanctuaire botanique



Terrain

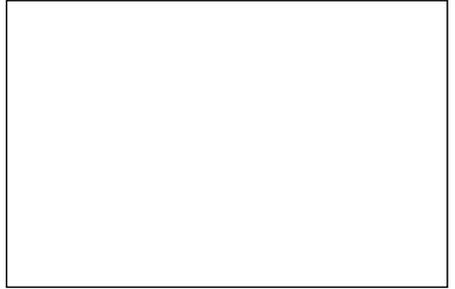
R

Le Sanctuaire botanique arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire botanique



Terrain

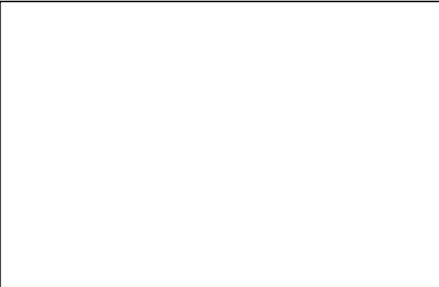
R

Le Sanctuaire botanique arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire botanique



Terrain

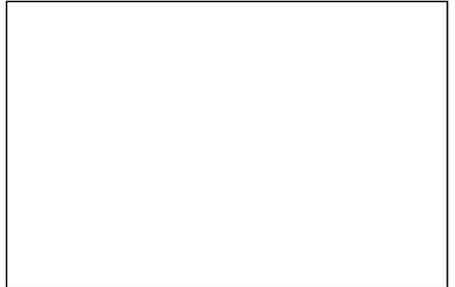
R

Le Sanctuaire botanique arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire botanique



Terrain

R

Le Sanctuaire botanique arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Casse-tête du tisseur de bois

{2}



Artefact

C

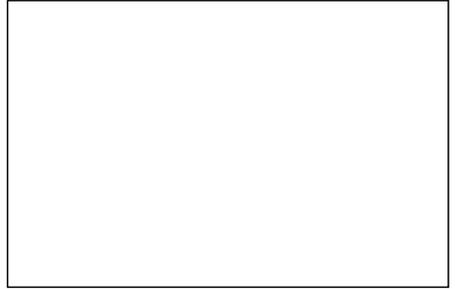
Quand le Casse-tête du tisseur de bois arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie et {E}{E}{E} (trois marqueurs « énergie »).

{2}{G}, sacrifiez le Casse-tête du tisseur de bois : Vous gagnez 3 points de vie et {E}{E}{E}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Casse-tête du tisseur de bois

{2}



Artefact

C

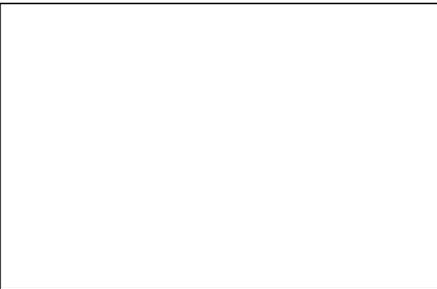
Quand le Casse-tête du tisseur de bois arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie et {E}{E}{E} (trois marqueurs « énergie »).

{2}{G}, sacrifiez le Casse-tête du tisseur de bois : Vous gagnez 3 points de vie et {E}{E}{E}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Casse-tête du tisseur de bois

{2}



Artefact

C

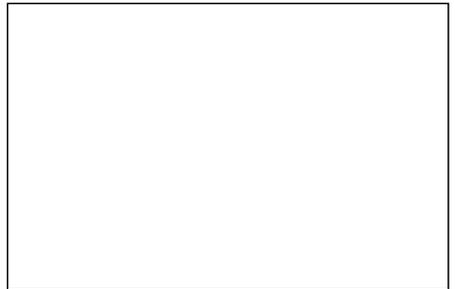
Quand le Casse-tête du tisseur de bois arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie et {E}{E}{E} (trois marqueurs « énergie »).

{2}{G}, sacrifiez le Casse-tête du tisseur de bois : Vous gagnez 3 points de vie et {E}{E}{E}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Casse-tête du tisseur de bois

{2}



Artefact

C

Quand le Casse-tête du tisseur de bois arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie et {E}{E}{E} (trois marqueurs « énergie »).

{2}{G}, sacrifiez le Casse-tête du tisseur de bois : Vous gagnez 3 points de vie et {E}{E}{E}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pompe éthérique modèle

{4}



Artefact légendaire

M

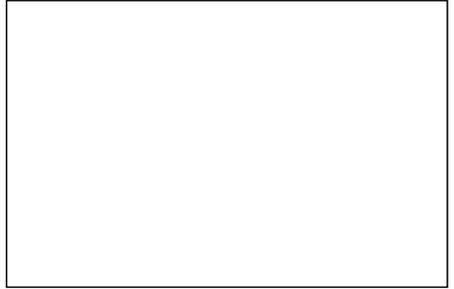
À chaque fois qu'un permanent que vous contrôlez est mis dans un cimetière, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

{T}, payez six {E} : Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer un sort parmi elles sans payer son coût de mana. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pompe éthérique modèle

{4}



Artefact légendaire

M

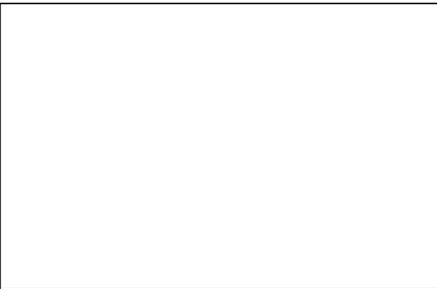
À chaque fois qu'un permanent que vous contrôlez est mis dans un cimetière, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

{T}, payez six {E} : Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer un sort parmi elles sans payer son coût de mana. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pompe éthérique modèle

{4}



Artefact légendaire

M

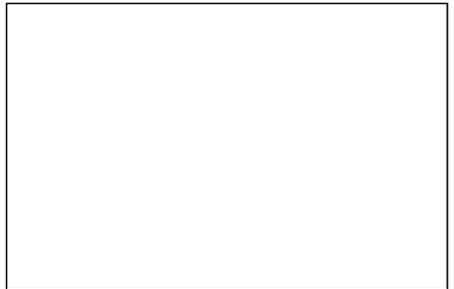
À chaque fois qu'un permanent que vous contrôlez est mis dans un cimetière, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

{T}, payez six {E} : Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer un sort parmi elles sans payer son coût de mana. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pompe éthérique modèle

{4}



Artefact légendaire

M

À chaque fois qu'un permanent que vous contrôlez est mis dans un cimetière, vous gagnez {E} (un marqueur « énergie »).

{T}, payez six {E} : Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer un sort parmi elles sans payer son coût de mana. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Délivrance de la dissidente

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Délivrance de la dissidente

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Délivrance de la dissidente

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé.

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

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

Éclairs maîtrisés

{1}{R}

Éphémère

U

Choisissez une créature ciblée. Vous gagnez {E}{E}{E} (trois marqueurs « énergie »), puis vous pouvez payer n'importe quelle quantité de {E}. Les Éclairs maîtrisés infligent autant de blessures à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclairs maîtrisés

{1}{R}

Éphémère

U

Choisissez une créature ciblée. Vous gagnez {E}{E}{E} (trois marqueurs « énergie »), puis vous pouvez payer n'importe quelle quantité de {E}. Les Éclairs maîtrisés infligent autant de blessures à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclairs maîtrisés

{1}{R}

Éphémère

U

Choisissez une créature ciblée. Vous gagnez {E}{E}{E} (trois marqueurs « énergie »), puis vous pouvez payer n'importe quelle quantité de {E}. Les Éclairs maîtrisés infligent autant de blessures à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclairs maîtrisés

{1}{R}

Éphémère

U

Choisissez une créature ciblée. Vous gagnez {E}{E}{E} (trois marqueurs « énergie »), puis vous pouvez payer n'importe quelle quantité de {E}. Les Éclairs maîtrisés infligent autant de blessures à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lueur de génie

{3}{U}



Éphémère

U

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous gagnez {E}{E}
(deux marqueurs « énergie »).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lueur de génie

{3}{U}



Éphémère

U

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous gagnez {E}{E}
(deux marqueurs « énergie »).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lueur de génie

{3}{U}



Éphémère

U

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous gagnez {E}{E}
(deux marqueurs « énergie »).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lueur de génie

{3}{U}



Éphémère

U

Regard 2, puis piochez deux cartes. Vous gagnez {E}{E}
(deux marqueurs « énergie »).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réprobation {1}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réprobation {1}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réprobation {1}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre hérissée {2}{G}{G}

Créature : hydre R

Quand l'Hydre hérissée arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E}{E} (trois marqueurs « énergie »).

Payez {E}{E}{E} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre hérissée. Elle acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre hérissée

{2}{G}{G}

Créature : hydre

R

Quand l'Hydre hérissée arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E}{E} (trois marqueurs « énergie »).
Payez {E}{E}{E} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre hérissée. Elle acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueuse infatigable

{2}{G}

Créature : humain et éclairé

R

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)
À chaque fois que vous sacrifiez un indice, mettez un marqueur +1/+1 sur la Traqueuse infatigable.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre hérissée

{2}{G}{G}

Créature : hydre

R

Quand l'Hydre hérissée arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E}{E} (trois marqueurs « énergie »).
Payez {E}{E}{E} : Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre hérissée. Elle acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueuse infatigable

{2}{G}

Créature : humain et éclairé

R

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)
À chaque fois que vous sacrifiez un indice, mettez un marqueur +1/+1 sur la Traqueuse infatigable.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueuse infatigable {2}{G}



Créature : humain et éclairéur R

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

À chaque fois que vous sacrifiez un indice, mettez un marqueur +1/+1 sur la Traqueuse infatigable.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur d'Éther protégé {1}{U}



Créature : Vedalken Rogue U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

À chaque fois que le Voleur d'Éther protégé bloque, vous gagnez E) (un marqueur « énergie »).

{T}, payez {E}{E}{E} : Piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueuse infatigable {2}{G}



Créature : humain et éclairéur R

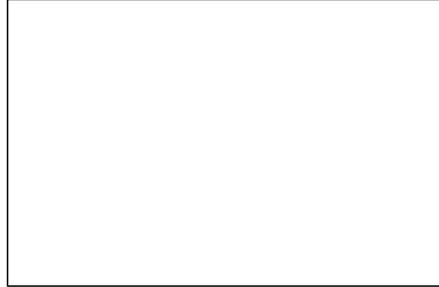
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

À chaque fois que vous sacrifiez un indice, mettez un marqueur +1/+1 sur la Traqueuse infatigable.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur d'Éther protégé {1}{U}



Créature : Vedalken Rogue U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

À chaque fois que le Voleur d'Éther protégé bloque, vous gagnez E) (un marqueur « énergie »).

{T}, payez {E}{E}{E} : Piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes radieuses

{2}{R}

Rituel

R

Convergence ? Les Flammes radieuses infligent X blessures à chaque créature, X étant le nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes radieuses

{2}{R}

Rituel

R

Convergence ? Les Flammes radieuses infligent X blessures à chaque créature, X étant le nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast