

Rampeur psychotique {5}



Créature-artefact : phyrexian et horreur **R**

La force et l'endurance du Rampeur psychotique sont chacune égales au nombre de cartes dans votre main.

À chaque fois que vous piochez une carte, chaque adversaire perd 1 point de vie.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naru Meha, maître sorcier {2}{U}{U}



Créature légendaire : humain et sorcier **M**

Flash

Quand Naru Meha, maître sorcier arrive sur le champ de bataille, copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Les autres sorciers que vous contrôlez gagnent +1/+1.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist des archives {2}{U}



Créature : esprit **U**

Défenseur

Au début de votre entretien, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.)

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oculus {1}{U}



Créature : phyrexian et homoncule **C**

Quand l'Oculus est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez piocher une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oculus {1}{U}



Créature : phyrexian et homoncule C

Quand l'Oculus est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez piocher une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sibylle {1}{U}



Créature : humain et sorcier C

Quand la Sibylle arrive sur le champ de bataille, regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sapience vivante {3}{U}



Créature : avatar U

Au moment où la Sapience vivante arrive sur le champ de bataille, exilez une carte d'éphémère ou de rituel depuis votre cimetière.

La force et l'endurance de la Sapience vivante sont chacune égales à la valeur de mana de la carte exilée.

À chaque fois que la Sapience vivante inflige des blessures de combat, vous pouvez la sacrifier. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la carte exilée sans payer son coût de mana.

/

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

Perspicacité surabondante

{4}{U}{U}



Rituel

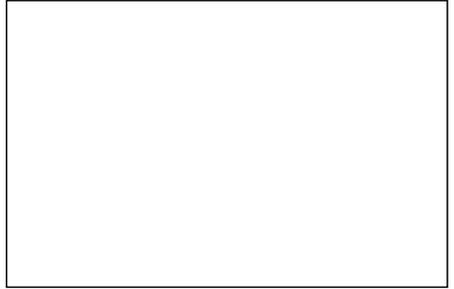
M

Un joueur ciblé pioche sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secrets de la cité d'or

{1}{U}{U}



Rituel

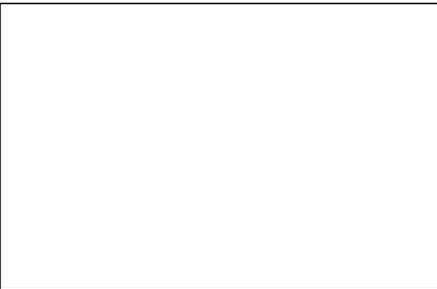
C

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)
Piochez deux cartes. Si vous avez l'agrément de la cité, piochez trois cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secrets de la cité d'or

{1}{U}{U}



Rituel

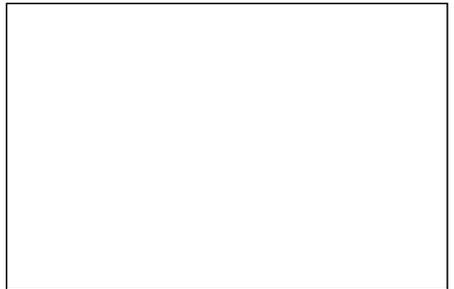
C

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)
Piochez deux cartes. Si vous avez l'agrément de la cité, piochez trois cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secrets de la cité d'or

{1}{U}{U}



Rituel

C

Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)
Piochez deux cartes. Si vous avez l'agrément de la cité, piochez trois cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cascade d'horizon



Terrain C

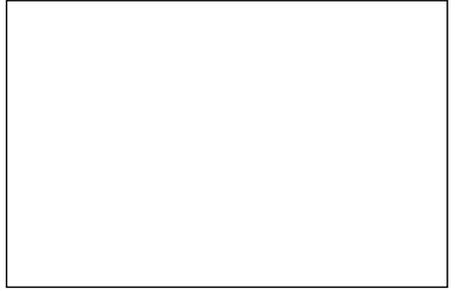
La Cascade d'horizon arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Cascade d'horizon arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

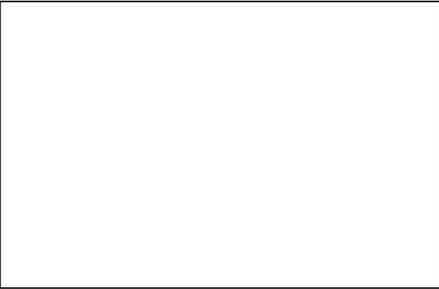


Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ de ruine



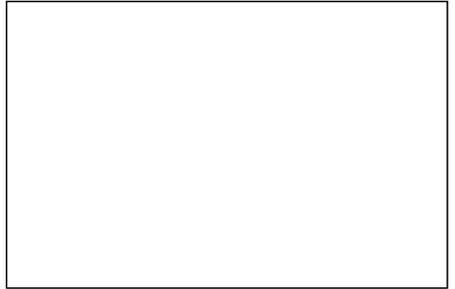
Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Champ de ruine : Détruisez un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Chaque joueur cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille, puis mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

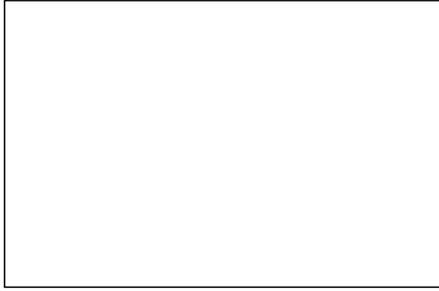


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

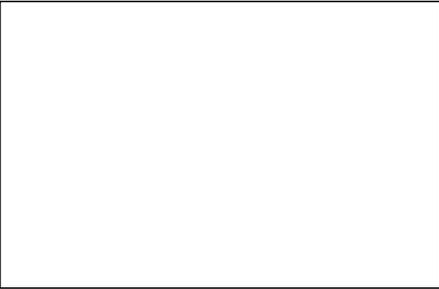


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

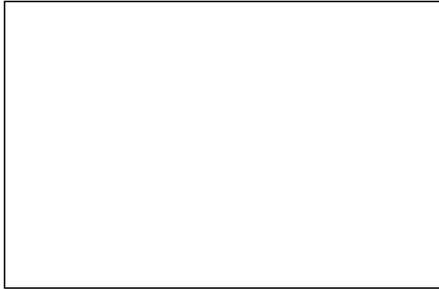


Terrain de base : île
{U}

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

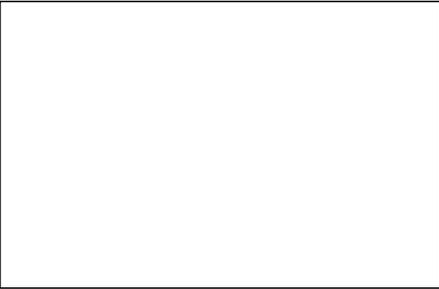


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

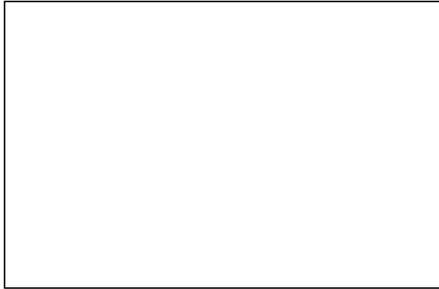


Terrain de base : île
{U}

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
{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



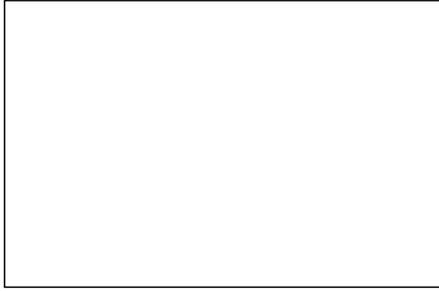
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



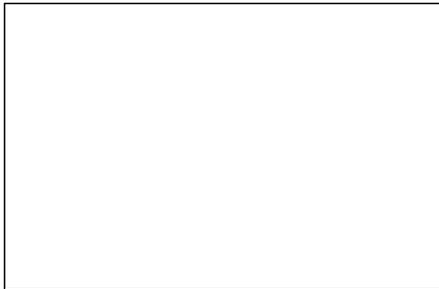
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



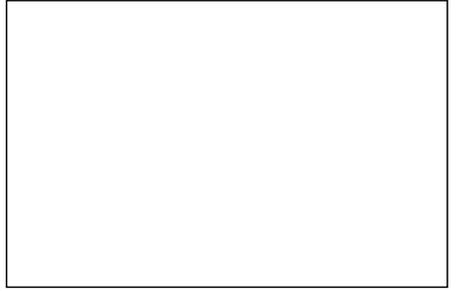
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémorial au génie



Terrain

U

Le Mémorial au génie arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

{4}{U}, {T}, sacrifiez le Mémorial au génie : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



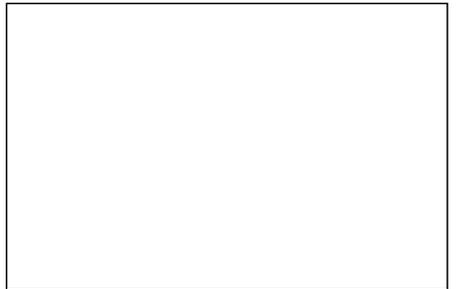
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire



Terrain

U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire



Terrain

U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir d'immortalité

{1}



Artefact

U

{2}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans la bibliothèque de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide zhalfirin



Terrain

U

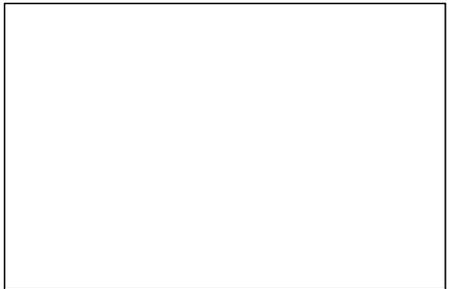
Quand le Vide zhalfirin arrive sur le champ de bataille, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.)

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir d'immortalité

{1}



Artefact

U

{2}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans la bibliothèque de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anticipation

{1}{U}



Éphémère

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste en dessous
dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinvocation

{U}



Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son
propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anticipation

{1}{U}



Éphémère

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste en dessous
dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinvocation

{U}



Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son
propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement

{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement

{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingéniosité de Jace

{3}{U}{U}



Éphémère

U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Leçon tragique

{2}{U}



Éphémère

C

Piochez deux cartes. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous ne renvoyiez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Leçon tragique

{2}{U}



Éphémère

C

Piochez deux cartes. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous ne renvoyiez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

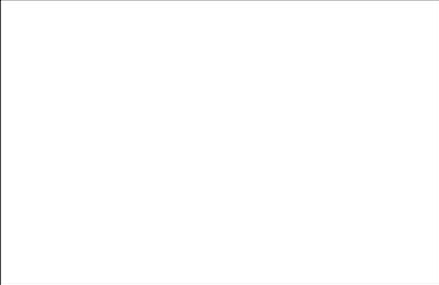
Négation {1}{U}



Éphémère C
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

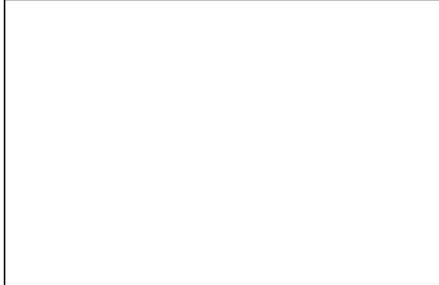
Négation {1}{U}



Éphémère C
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

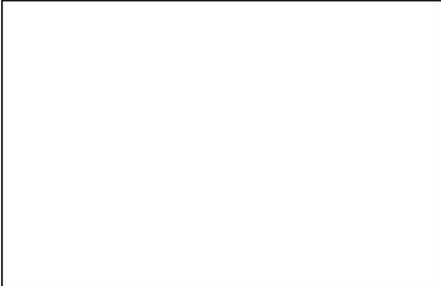
Option {U}



Éphémère C
Regard 1.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

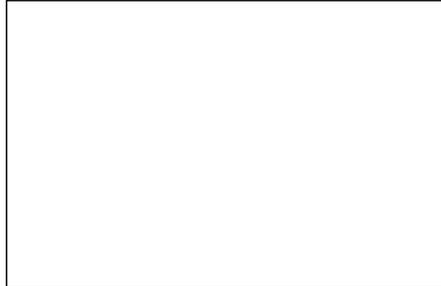
Option {U}



Éphémère C
Regard 1.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

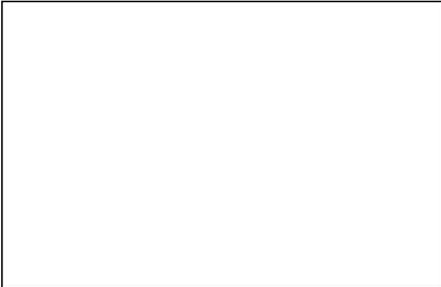
Révocation {1}{U}{U}



Éphémère C
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

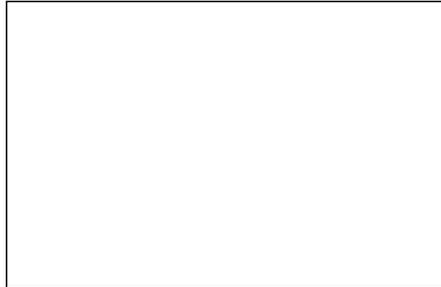
Rejet sommaire {2}{U}{U}



Éphémère R
Exilez tous les autres sorts et contrecarrez toutes les capacités.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation {1}{U}{U}



Éphémère C
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre sabotage

{1}{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé.
Surveillez 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la recherche d'Azcanta

{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'Azcanta.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre sabotage

{1}{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé.
Surveillez 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Congélation

{2}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a une force et une endurance de base de 0/4, a le défenseur, perd toutes ses autres capacités, et est un mur bleu en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Congélation

{2}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a une force et une endurance de base de 0/4, a le défenseur, perd toutes ses autres capacités, et est un mur bleu en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crotale des rivières tigré

{6}{U}

Créature : grand serpent

C

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

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

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recouvrir de glace

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : artefact ou créature

Le permanent enchanté ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crotale des rivières tigré

{6}{U}

Créature : grand serpent

C

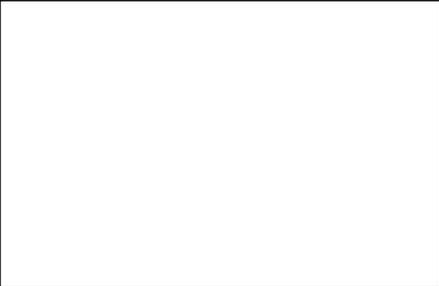
Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

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

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn maritime {1}{U}

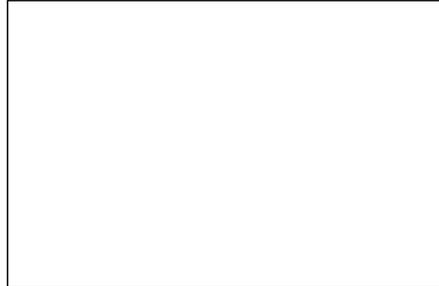


Créature : drakôn C
Vol

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien du littoral {U}

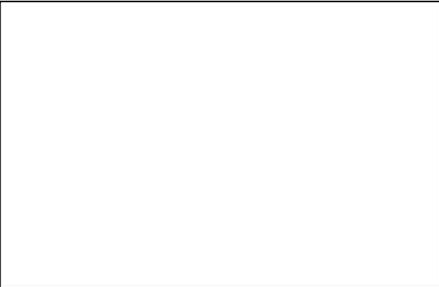


Créature : trilobite C
{7}{U}, {T}, sacrifiez le Gardien du littoral : Piochez trois cartes.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien du littoral {U}

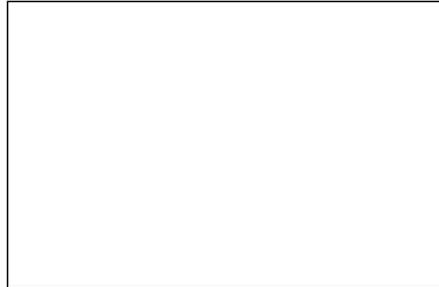


Créature : trilobite C
{7}{U}, {T}, sacrifiez le Gardien du littoral : Piochez trois cartes.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions nées du sérum {U}



Rituel U
Piochez une carte. Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défaite de Jace

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort bleu ciblé. Si c'était un sort de planeswalker Jace, regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disparition inexplicée

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
Surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni d'existence

{2}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ciblé. Si ce sort est contrearré de cette manière, exiliez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Illumination hiéroglyphique

{3}{U}

Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plongée

{U}

Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +0/+3 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plongée

{U}

Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +0/+3 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast