

Rampeur psychotique {5}



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

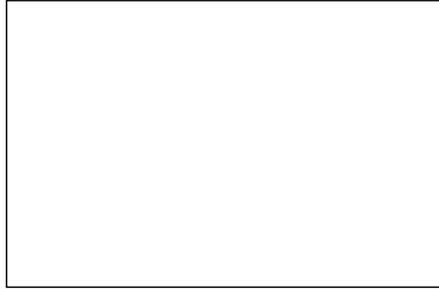
La force et l'endurance du Rampeur psychotique sont chacune égales au nombre de cartes dans votre main.

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

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Rampeur psychotique {5}



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

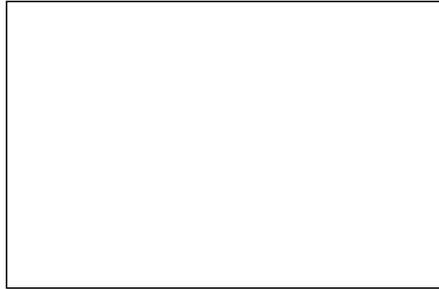
La force et l'endurance du Rampeur psychotique sont chacune égales au nombre de cartes dans votre main.

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

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Kagemaro, premier à souffrir {3}{B}{B}



Créature légendaire : démon et esprit **R**

La force et l'endurance de Kagemaro, premier à souffrir a une force et une endurance chacune égale au nombre de cartes dans votre main.

{B}, Sacrifiez Kagemaro, premier à souffrir : Toutes les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes dans votre main.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archiviste de Jace {1}{U}{U}



Créature : vedalken et sorcier **R**

{U}, {T} : Chaque joueur se défausse de sa main, puis il pioche un nombre de cartes égal au plus grand nombre de cartes dont un joueur s'est défaussé de cette manière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archiviste de Jace {1}{U}{U}



Créature : vedalken et sorcier **R**

{U}, {T} : Chaque joueur se défausse de sa main, puis il pioche un nombre de cartes égal au plus grand nombre de cartes dont un joueur s'est défaussé de cette manière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archiviste de Jace {1}{U}{U}



Créature : vedalken et sorcier **R**

{U}, {T} : Chaque joueur se défausse de sa main, puis il pioche un nombre de cartes égal au plus grand nombre de cartes dont un joueur s'est défaussé de cette manière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archiviste de Jace {1}{U}{U}

Créature : vedalken et sorcier R

{U}, {T} : Chaque joueur se défausse de sa main, puis il pioche un nombre de cartes égal au plus grand nombre de cartes dont un joueur s'est défaussé de cette manière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Courtier en sapience {1}{U}

Créature : humain et gremlin U

{T} : Chaque joueur pioche une carte et se défausse ensuite d'une carte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Courtier en sapience {1}{U}

Créature : humain et gremlin U

{T} : Chaque joueur pioche une carte et se défausse ensuite d'une carte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Courtier en sapience {1}{U}

Créature : humain et gremlin U

{T} : Chaque joueur pioche une carte et se défausse ensuite d'une carte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Courtier en sâpience {1}{U}



Créature : humain et gredin U

{T} : Chaque joueur pioche une carte et se défausse ensuite d'une carte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de notion {2}{U}{B}



Créature : humain et gredin R

Flash

Si un adversaire devait piocher une carte excepté la première qu'il pioche à chacune de ses étapes de pioche, ce joueur passe cette pioche et vous piochez une carte à la place.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de notion {2}{U}{B}



Créature : humain et gredin R

Flash

Si un adversaire devait piocher une carte excepté la première qu'il pioche à chacune de ses étapes de pioche, ce joueur passe cette pioche et vous piochez une carte à la place.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de notion {2}{U}{B}



Créature : humain et gredin R

Flash

Si un adversaire devait piocher une carte excepté la première qu'il pioche à chacune de ses étapes de pioche, ce joueur passe cette pioche et vous piochez une carte à la place.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de notion {2}{U}{B}

Créature : humain et gremlin R

Flash

Si un adversaire devait piocher une carte excepté la première qu'il pioche à chacune de ses étapes de pioche, ce joueur passe cette pioche et vous piochez une carte à la place.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek {B}

Rituel U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défait de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek {B}

Rituel U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défait de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek {B}

Rituel U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défait de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}



Rituel

U

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défasse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}



Rituel

U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque

{2}{B}{B}



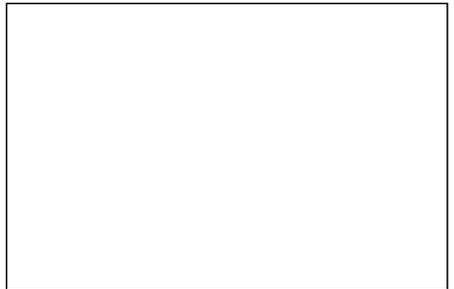
Rituel

U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

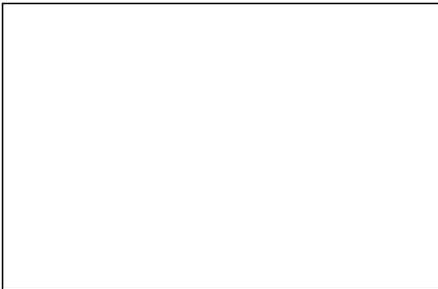
R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

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

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

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière souterraine



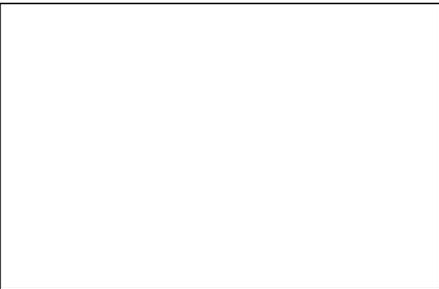
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{T} : Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

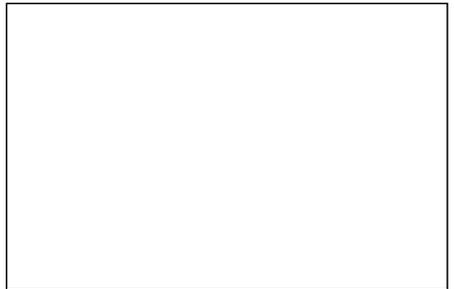


Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière souterraine



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{T} : Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière souterraine



Terrain

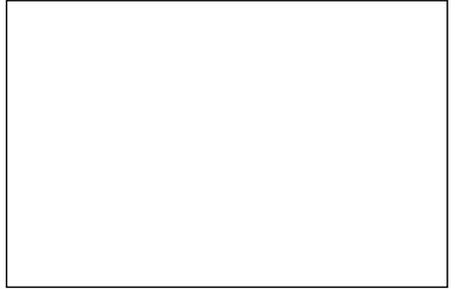
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière souterraine



Terrain

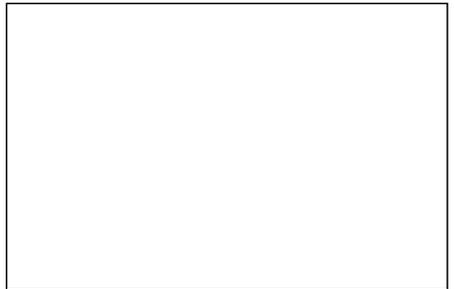
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Tombe aquatique



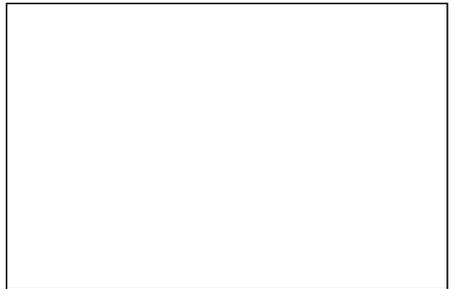
Terrain : île et marais

R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

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

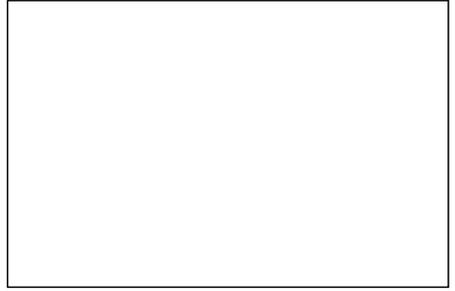
Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boîte à mystère de Téfèiri

{4}



Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur met les cartes dans sa main au-dessous de sa bibliothèque dans n'importe quel ordre, puis pioche autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire



Terrain

U

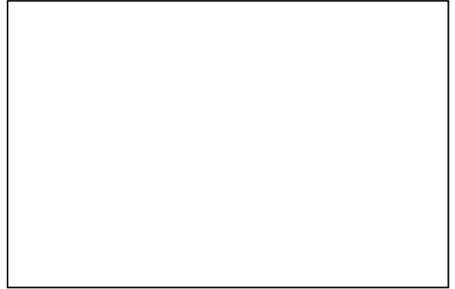
Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boîte à mystère de Téfèiri

{4}



Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur met les cartes dans sa main au-dessous de sa bibliothèque dans n'importe quel ordre, puis pioche autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boîte à mystère de Téfeiri

{4}



Artefact

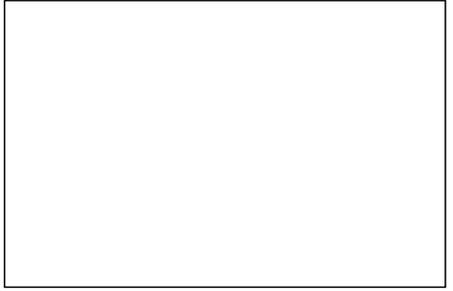
R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur met les cartes dans sa main au-dessous de sa bibliothèque dans n'importe quel ordre, puis pioche autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}



Artefact

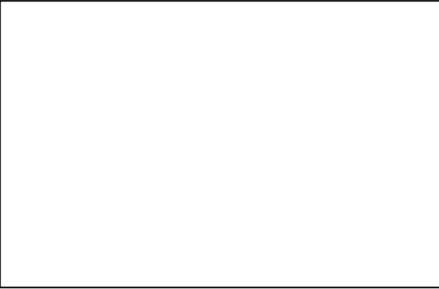
R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boîte à mystère de Téfeiri

{4}



Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur met les cartes dans sa main au-dessous de sa bibliothèque dans n'importe quel ordre, puis pioche autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}



Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}



Éphémère U  
Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}



Éphémère U  
Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

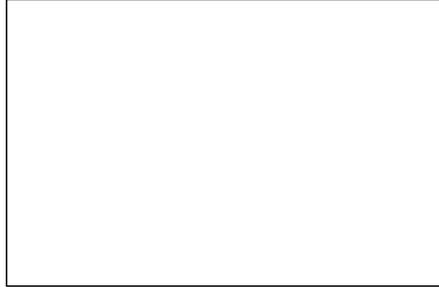
Lame du destin {1}{B}



Éphémère U  
Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}



Éphémère U  
Détruisez une créature non-noire ciblée.

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

Révocation

{1}{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

Révocation

{1}{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

