

Scribe maniaque {1}{U}



Créature : humain et sorcier U

Quand la Scribe maniaque arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire meule trois cartes.

Délire ? Au début de l'entretien de chaque adversaire, s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, ce joueur meule trois cartes.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scribe maniaque {1}{U}



Créature : humain et sorcier U

Quand la Scribe maniaque arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire meule trois cartes.

Délire ? Au début de l'entretien de chaque adversaire, s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, ce joueur meule trois cartes.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scribe maniaque {1}{U}



Créature : humain et sorcier U

Quand la Scribe maniaque arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire meule trois cartes.

Délire ? Au début de l'entretien de chaque adversaire, s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, ce joueur meule trois cartes.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scribe maniaque {1}{U}



Créature : humain et sorcier U

Quand la Scribe maniaque arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire meule trois cartes.

Délire ? Au début de l'entretien de chaque adversaire, s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, ce joueur meule trois cartes.

0/3

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.

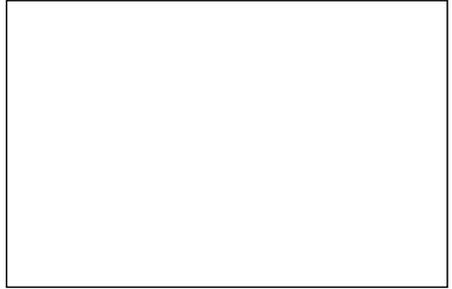
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, retirez un marqueur « glace » du Spécimen pris dans la glace. Ensuite, s'il n'a plus de marqueur « glace » sur lui, transformez-le.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

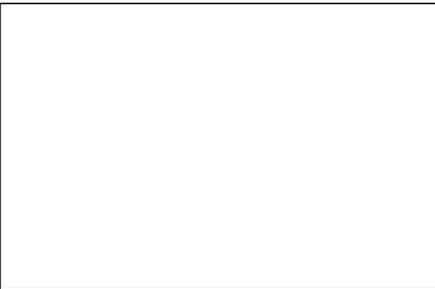
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, retirez un marqueur « glace » du Spécimen pris dans la glace. Ensuite, s'il n'a plus de marqueur « glace » sur lui, transformez-le.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

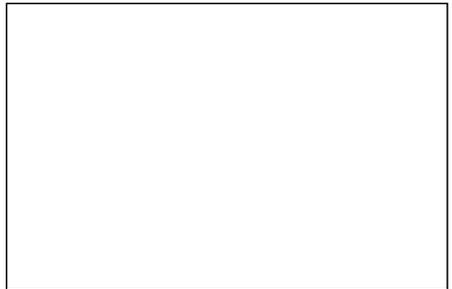
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, retirez un marqueur « glace » du Spécimen pris dans la glace. Ensuite, s'il n'a plus de marqueur « glace » sur lui, transformez-le.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

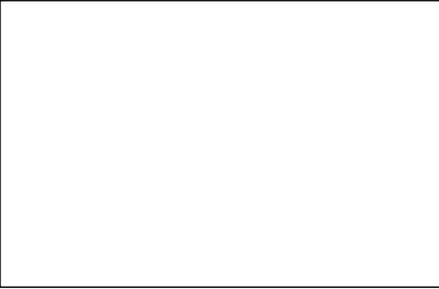
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, retirez un marqueur « glace » du Spécimen pris dans la glace. Ensuite, s'il n'a plus de marqueur « glace » sur lui, transformez-le.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude des pages

{3}{U}{U}



Rituel

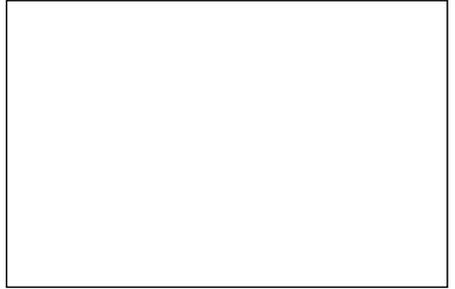
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude des pages

{3}{U}{U}



Rituel

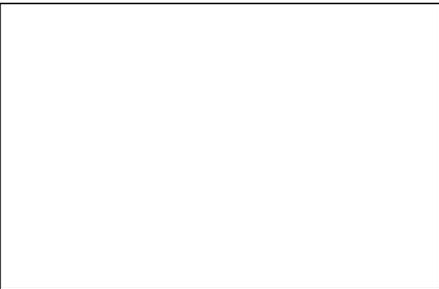
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude des pages

{3}{U}{U}



Rituel

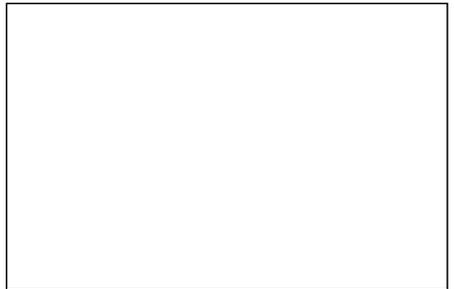
U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil en sursaut

{2}{U}{U}



Rituel

M

Un adversaire ciblé meule treize cartes.

{3}{U}{U} : Mettez l'Éveil en sursaut sur le champ de bataille, transformé, depuis votre cimetière. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil en sursaut

{2}{U}{U}



Rituel

M

Un adversaire ciblé meule treize cartes.

{3}{U}{U} : Mettez l'Éveil en sursaut sur le champ de bataille, transformé, depuis votre cimetière. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil en sursaut

{2}{U}{U}



Rituel

M

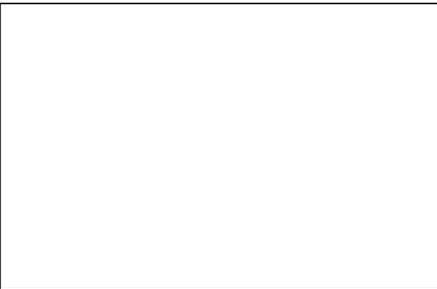
Un adversaire ciblé meule treize cartes.

{3}{U}{U} : Mettez l'Éveil en sursaut sur le champ de bataille, transformé, depuis votre cimetière. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil en sursaut

{2}{U}{U}



Rituel

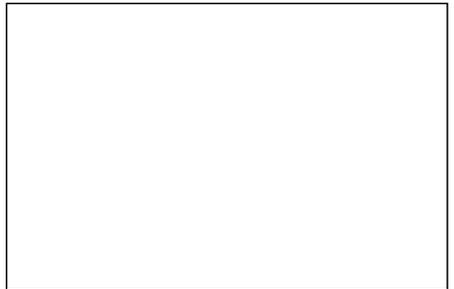
M

Un adversaire ciblé meule treize cartes.

{3}{U}{U} : Mettez l'Éveil en sursaut sur le champ de bataille, transformé, depuis votre cimetière. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

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
{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

Cerveau en bocal {2}



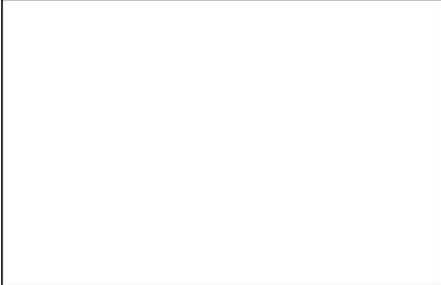
Artefact R

{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

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

Conflit de volontés {X}{U}



Éphémère U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conflit de volontés

{X}{U}

Éphémère

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disperser aux quatre vents

{1}{U}{U}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé.
Éveil 3 ? {4}{U}{U} (Si vous lancez ce sort pour {4}{U}{U}, mettez trois marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez et il devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conflit de volontés

{X}{U}

Éphémère

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disperser aux quatre vents

{1}{U}{U}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé.
Éveil 3 ? {4}{U}{U} (Si vous lancez ce sort pour {4}{U}{U}, mettez trois marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez et il devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disperser aux quatre vents

{1}{U}{U}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé.

Éveil 3 ? {4}{U}{U} (Si vous lancez ce sort pour {4}{U}{U}, mettez trois marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez et il devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissuasion irrésistible

{1}{U}

Éphémère

U

Renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Ce joueur se défausse ensuite d'une carte si vous contrôlez un zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissuasion irrésistible

{1}{U}

Éphémère

U

Renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Ce joueur se défausse ensuite d'une carte si vous contrôlez un zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissuasion irrésistible

{1}{U}

Éphémère

U

Renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Ce joueur se défausse ensuite d'une carte si vous contrôlez un zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engloutissement du littoral

{3}{U}



Éphémère

R

Renvoyez dans les mains de leurs propriétaires toutes les créatures dont l'endurance est inférieure ou égale au nombre d'îles que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engloutissement du littoral

{3}{U}



Éphémère

R

Renvoyez dans les mains de leurs propriétaires toutes les créatures dont l'endurance est inférieure ou égale au nombre d'îles que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engloutissement du littoral

{3}{U}



Éphémère

R

Renvoyez dans les mains de leurs propriétaires toutes les créatures dont l'endurance est inférieure ou égale au nombre d'îles que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engloutissement du littoral

{3}{U}



Éphémère

R

Renvoyez dans les mains de leurs propriétaires toutes les créatures dont l'endurance est inférieure ou égale au nombre d'îles que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mauvaise posture

{1}{U}

Éphémère

U

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)

Contrecarrez un sort de créature ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mauvaise posture

{1}{U}

Éphémère

U

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)

Contrecarrez un sort de créature ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mauvaise posture

{1}{U}

Éphémère

U

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)

Contrecarrez un sort de créature ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière 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

Tutelle du sphinx

{2}{U}

Enchantement

U

À chaque fois que vous piochez une carte, un adversaire ciblé meule deux cartes. Si deux cartes non-terrain qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.

{5}{U} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tutelle du sphinx

{2}{U}

Enchantement

U

À chaque fois que vous piochez une carte, un adversaire ciblé meule deux cartes. Si deux cartes non-terrain qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.

{5}{U} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tutelle du sphinx

{2}{U}

Enchantement

U

À chaque fois que vous piochez une carte, un adversaire ciblé meule deux cartes. Si deux cartes non-terrain qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.

{5}{U} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrasement tentaculaire

{4}{U}{U}

Rituel

M

Déferlement {3}{U}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de déferlement si vous ou un équipier avez lancé un autre sort ce tour-ci.)

Renvoyez tous les permanents non-terrain dans les mains de leurs propriétaires. Si le coût de déferlement de ce sort à été payé, créez un jeton de créature 8/8 bleue Pieuvre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talent du télépathe

{2}{U}{U}

Rituel

R

L'adversaire ciblé révèle les sept cartes du dessus de sa bibliothèque. Vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel parmi elles sans payer son coût de mana. Ce joueur met ensuite le reste dans son cimetière.

Maîtrise de sort ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, vous pouvez lancer jusqu'à deux sorts d'éphémère et/ou de rituel parmi les cartes révélées à la place d'une.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrasement tentaculaire

{4}{U}{U}

Rituel

M

Déferlement {3}{U}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de déferlement si vous ou un équipier avez lancé un autre sort ce tour-ci.)

Renvoyez tous les permanents non-terrain dans les mains de leurs propriétaires. Si le coût de déferlement de ce sort à été payé, créez un jeton de créature 8/8 bleue Pieuvre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talent du télépathe

{2}{U}{U}

Rituel

R

L'adversaire ciblé révèle les sept cartes du dessus de sa bibliothèque. Vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel parmi elles sans payer son coût de mana. Ce joueur met ensuite le reste dans son cimetière.

Maîtrise de sort ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, vous pouvez lancer jusqu'à deux sorts d'éphémère et/ou de rituel parmi les cartes révélées à la place d'une.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talent du télépathe

{2}{U}{U}

Rituel

R

L'adversaire ciblé révèle les sept cartes du dessus de sa bibliothèque. Vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel parmi elles sans payer son coût de mana. Ce joueur met ensuite le reste dans son cimetière.

Maîtrise de sort ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, vous pouvez lancer jusqu'à deux sorts d'éphémère et/ou de rituel parmi les cartes révélées à la place d'une.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chirurgie invasive

{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort de rituel ciblé.

Délire ? S'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du contrôleur de ce sort n'importe quel nombre de cartes avec le même nom que ce sort et exilez-les, puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chirurgie invasive

{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort de rituel ciblé.

Délire ? S'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du contrôleur de ce sort n'importe quel nombre de cartes avec le même nom que ce sort et exilez-les, puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chirurgie invasive

{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort de rituel ciblé.

Délire ? S'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du contrôleur de ce sort n'importe quel nombre de cartes avec le même nom que ce sort et exilez-les, puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chirurgie invasive

{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort de rituel ciblé.
Délire ? S'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du contrôleur de ce sort n'importe quel nombre de cartes avec le même nom que ce sort et exiliez-les, puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement

{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère 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

Dispersement

{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère 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

Dispersion

{1}{U}



Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion

{1}{U}



Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast