

Pétitionnaires tenaces {1}{U}



Créature : humain et conseiller **C**

{1}, {T} : Un joueur ciblé meule une carte.  
Engagez quatre conseillers dégagés que vous contrôlez :  
Un joueur ciblé meule douze cartes.  
Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes  
appelées Pétitionnaires tenaces.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétitionnaires tenaces {1}{U}



Créature : humain et conseiller **C**

{1}, {T} : Un joueur ciblé meule une carte.  
Engagez quatre conseillers dégagés que vous contrôlez :  
Un joueur ciblé meule douze cartes.  
Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes  
appelées Pétitionnaires tenaces.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétitionnaires tenaces {1}{U}



Créature : humain et conseiller **C**

{1}, {T} : Un joueur ciblé meule une carte.  
Engagez quatre conseillers dégagés que vous contrôlez :  
Un joueur ciblé meule douze cartes.  
Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes  
appelées Pétitionnaires tenaces.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétitionnaires tenaces {1}{U}



Créature : humain et conseiller **C**

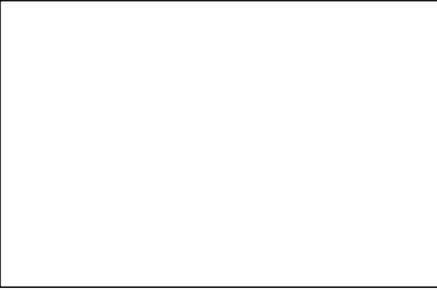
{1}, {T} : Un joueur ciblé meule une carte.  
Engagez quatre conseillers dégagés que vous contrôlez :  
Un joueur ciblé meule douze cartes.  
Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes  
appelées Pétitionnaires tenaces.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secrets de la cité d'or

{1}{U}{U}



Rituel

C

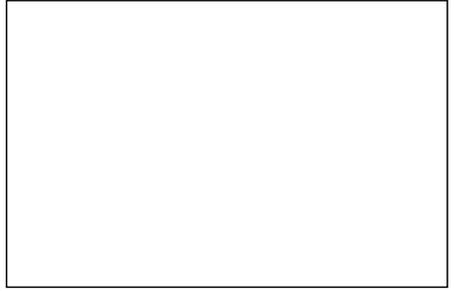
Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)

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

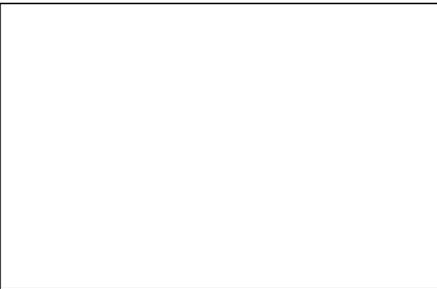
Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)

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

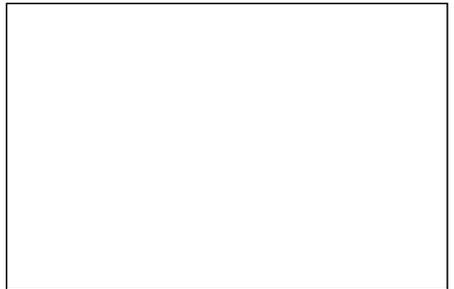
Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)

Piochez deux cartes. Si vous avez l'agrément de la cité, piochez trois cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secrets de la cité d'or

{1}{U}{U}



Rituel

C

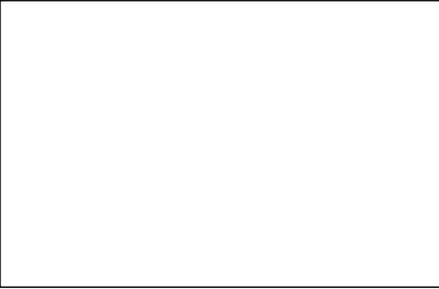
Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.)

Piochez deux cartes. Si vous avez l'agrément de la cité, piochez trois cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tracer un cap

{1}{U}



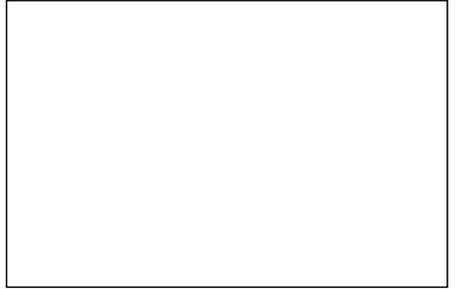
Rituel

U

Piochez deux cartes. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous n'ayez attaqué ce tour-ci.

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

Tracer un cap

{1}{U}



Rituel

U

Piochez deux cartes. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous n'ayez attaqué ce tour-ci.

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

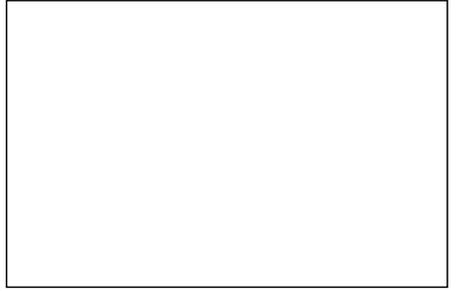
R

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



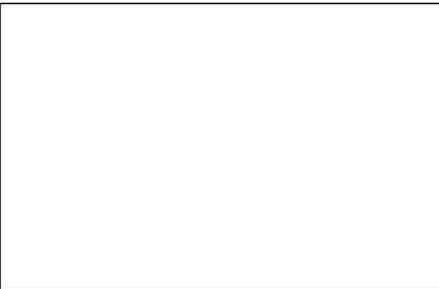
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

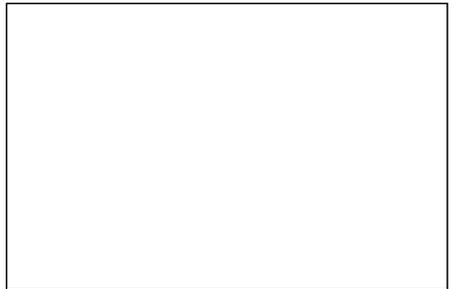
R

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

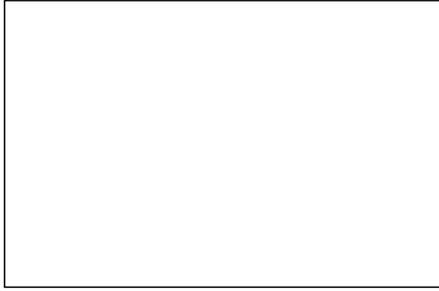


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

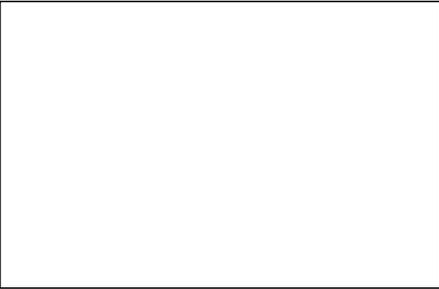


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

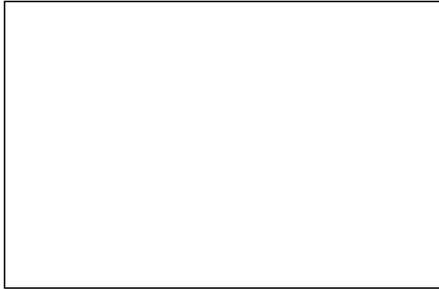


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

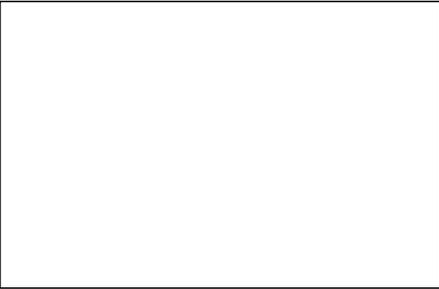


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

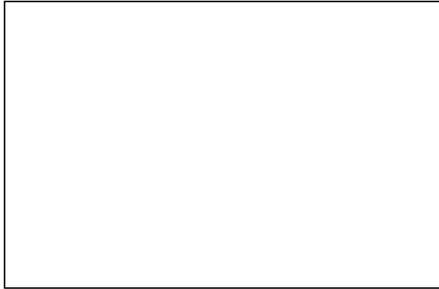


Terrain de base : île  
{U}

**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

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**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

Capture d'essence

{U}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort de créature ciblé. Ciblez jusqu'à une créature que vous contrôlez. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

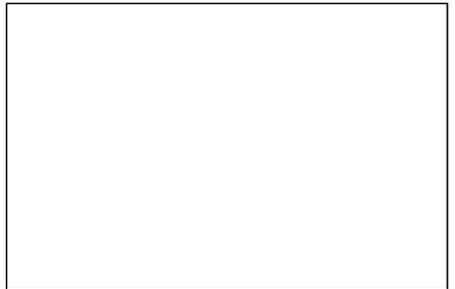
R

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

Capture d'essence

{U}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort de créature ciblé. Ciblez jusqu'à une créature que vous contrôlez. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

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

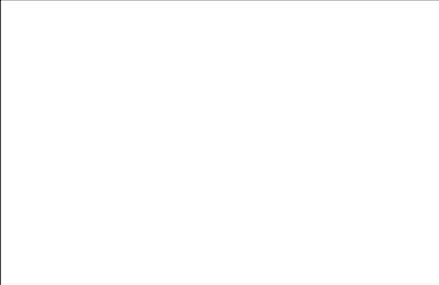
Option {U}



Éphémère C  
Regard 1.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

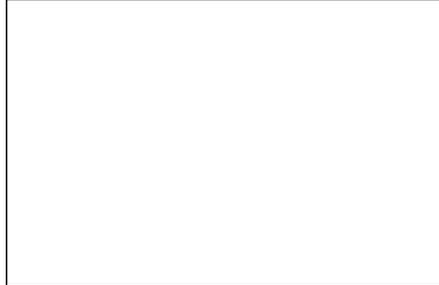
Négation {1}{U}



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

Sinistre sabotage

{1}{U}{U}



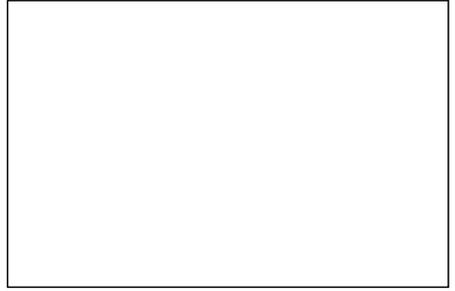
Éphémère U

Contrearez un sort ciblé.  
Surveillez 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre sabotage

{1}{U}{U}



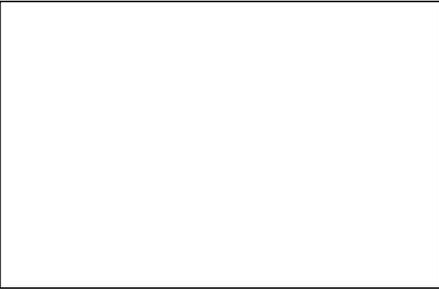
Éphémère U

Contrearez un sort ciblé.  
Surveillez 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre sabotage

{1}{U}{U}



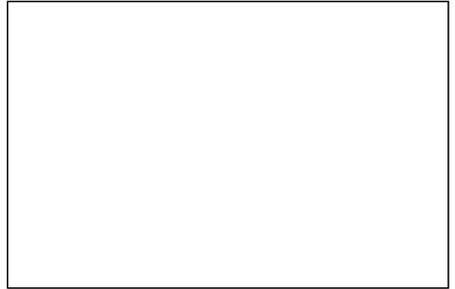
Éphémère U

Contrearez un sort ciblé.  
Surveillez 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre sabotage

{1}{U}{U}



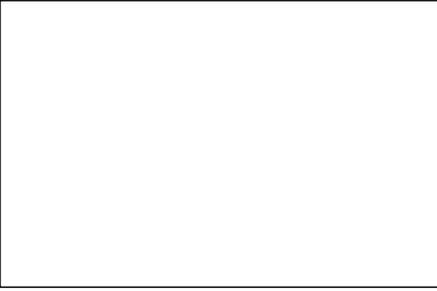
Éphémère U

Contrearez un sort ciblé.  
Surveillez 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reconstruction patiente

{3}{U}{U}



Enchantement

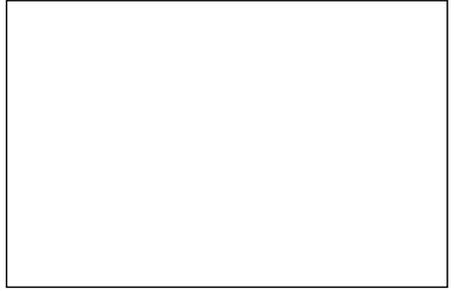
R

Au début de votre entretien, un adversaire ciblé meule trois cartes, puis vous piochez une carte pour chaque carte de terrain mise dans ce cimetière de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secrets noyés

{1}{U}



Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort bleu, un joueur ciblé meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secrets noyés

{1}{U}



Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort bleu, un joueur ciblé meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secrets noyés

{1}{U}



Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort bleu, un joueur ciblé meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secrets noyés

{1}{U}

Enchantement

R

À chaque fois que vous lancez un sort bleu, un joueur ciblé meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast