

Agente de l'opposition

{2}{B}



Créature : humain et gremlin

R

Flash

Vous contrôlez vos adversaires pendant qu'ils cherchent dans leur bibliothèque.

Pendant qu'un adversaire cherche dans sa bibliothèque, il exile chaque carte qu'il trouve. Vous pouvez jouer ces cartes tant qu'elles restent exilées, et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour les lancer.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agente de l'opposition

{2}{B}



Créature : humain et gremlin

R

Flash

Vous contrôlez vos adversaires pendant qu'ils cherchent dans leur bibliothèque.

Pendant qu'un adversaire cherche dans sa bibliothèque, il exile chaque carte qu'il trouve. Vous pouvez jouer ces cartes tant qu'elles restent exilées, et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour les lancer.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agente de l'opposition

{2}{B}



Créature : humain et gremlin

R

Flash

Vous contrôlez vos adversaires pendant qu'ils cherchent dans leur bibliothèque.

Pendant qu'un adversaire cherche dans sa bibliothèque, il exile chaque carte qu'il trouve. Vous pouvez jouer ces cartes tant qu'elles restent exilées, et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour les lancer.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agente de l'opposition

{2}{B}



Créature : humain et gremlin

R

Flash

Vous contrôlez vos adversaires pendant qu'ils cherchent dans leur bibliothèque.

Pendant qu'un adversaire cherche dans sa bibliothèque, il exile chaque carte qu'il trouve. Vous pouvez jouer ces cartes tant qu'elles restent exilées, et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour les lancer.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maralen des Chantematins

{1}{B}{B}



Créature légendaire : elfe et sorcier

R

Les joueurs ne peuvent pas piocher de cartes.

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur perd 3 points de vie, cherche une carte dans sa bibliothèque, la met dans sa main, puis mélange.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maralen des Chantematins

{1}{B}{B}



Créature légendaire : elfe et sorcier

R

Les joueurs ne peuvent pas piocher de cartes.

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur perd 3 points de vie, cherche une carte dans sa bibliothèque, la met dans sa main, puis mélange.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maralen des Chantematins

{1}{B}{B}



Créature légendaire : elfe et sorcier

R

Les joueurs ne peuvent pas piocher de cartes.

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur perd 3 points de vie, cherche une carte dans sa bibliothèque, la met dans sa main, puis mélange.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maralen des Chantematins

{1}{B}{B}



Créature légendaire : elfe et sorcier

R


Les joueurs ne peuvent pas piocher de cartes.

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur perd 3 points de vie, cherche une carte dans sa bibliothèque, la met dans sa main, puis mélange.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcum Dagsson {3}{U}




Créature légendaire : humain et artificier **R**

{T} : Le contrôleur d'une créature-artefact ciblée la sacrifie.
Ce joueur peut chercher dans sa bibliothèque une carte d'artefact non-créature, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcum Dagsson {3}{U}



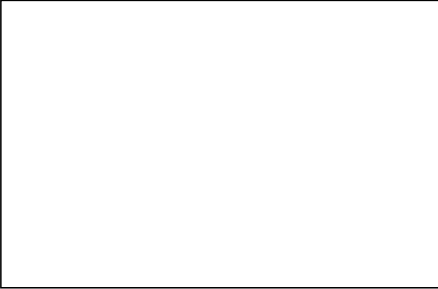
Créature légendaire : humain et artificier **R**

{T} : Le contrôleur d'une créature-artefact ciblée la sacrifie.
Ce joueur peut chercher dans sa bibliothèque une carte d'artefact non-créature, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcum Dagsson {3}{U}



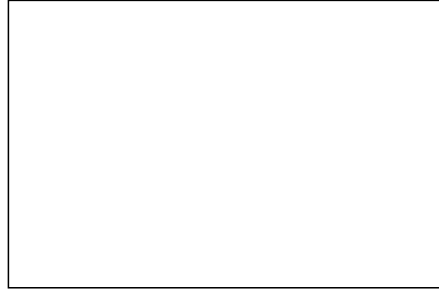
Créature légendaire : humain et artificier **R**

{T} : Le contrôleur d'une créature-artefact ciblée la sacrifie.
Ce joueur peut chercher dans sa bibliothèque une carte d'artefact non-créature, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcum Dagsson {3}{U}




Créature légendaire : humain et artificier **R**

{T} : Le contrôleur d'une créature-artefact ciblée la sacrifie.
Ce joueur peut chercher dans sa bibliothèque une carte d'artefact non-créature, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble bienfaiteur {2}{U}




Créature : humain et clerc U

Quand le Noble bienfaiteur meurt, chaque joueur peut chercher une carte dans sa bibliothèque et mettre cette carte dans sa main. Puis chaque joueur qui a cherché dans sa bibliothèque de cette manière mélange.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble bienfaiteur {2}{U}



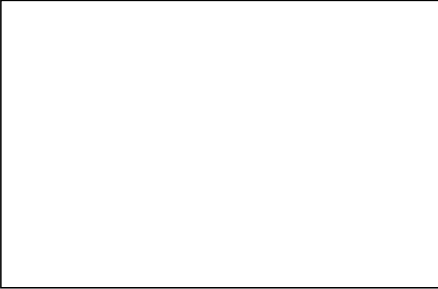
Créature : humain et clerc U

Quand le Noble bienfaiteur meurt, chaque joueur peut chercher une carte dans sa bibliothèque et mettre cette carte dans sa main. Puis chaque joueur qui a cherché dans sa bibliothèque de cette manière mélange.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble bienfaiteur {2}{U}



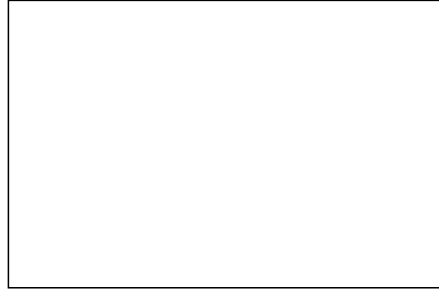
Créature : humain et clerc U

Quand le Noble bienfaiteur meurt, chaque joueur peut chercher une carte dans sa bibliothèque et mettre cette carte dans sa main. Puis chaque joueur qui a cherché dans sa bibliothèque de cette manière mélange.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble bienfaiteur {2}{U}



Créature : humain et clerc U

Quand le Noble bienfaiteur meurt, chaque joueur peut chercher une carte dans sa bibliothèque et mettre cette carte dans sa main. Puis chaque joueur qui a cherché dans sa bibliothèque de cette manière mélange.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour du jugement dernier

{B}{B}{B}



Rituel

M

Cherchez dans votre bibliothèque et votre cimetière cinq cartes de votre choix et exilez le reste. Mettez les cartes choisies au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix. Vous perdez la moitié de vos points de vie, arrondie au supérieur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour du jugement dernier

{B}{B}{B}



Rituel

M

Cherchez dans votre bibliothèque et votre cimetière cinq cartes de votre choix et exilez le reste. Mettez les cartes choisies au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix. Vous perdez la moitié de vos points de vie, arrondie au supérieur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour du jugement dernier

{B}{B}{B}



Rituel

M

Cherchez dans votre bibliothèque et votre cimetière cinq cartes de votre choix et exilez le reste. Mettez les cartes choisies au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix. Vous perdez la moitié de vos points de vie, arrondie au supérieur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour du jugement dernier

{B}{B}{B}



Rituel

M

Cherchez dans votre bibliothèque et votre cimetière cinq cartes de votre choix et exilez le reste. Mettez les cartes choisies au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix. Vous perdez la moitié de vos points de vie, arrondie au supérieur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur diabolique

{1}{B}



Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur diabolique

{1}{B}



Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur diabolique

{1}{B}



Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur diabolique

{1}{B}



Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Symétrie sournoise

{B}



Rituel

R

Choisissez deux joueurs ciblés. Chacun d'eux cherche une carte dans sa bibliothèque, puis mélange et met cette carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Symétrie sournoise

{B}



Rituel

R

Choisissez deux joueurs ciblés. Chacun d'eux cherche une carte dans sa bibliothèque, puis mélange et met cette carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Symétrie sournoise

{B}



Rituel

R

Choisissez deux joueurs ciblés. Chacun d'eux cherche une carte dans sa bibliothèque, puis mélange et met cette carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Symétrie sournoise

{B}



Rituel

R

Choisissez deux joueurs ciblés. Chacun d'eux cherche une carte dans sa bibliothèque, puis mélange et met cette carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémoire sélective

{3}{U}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes non-terrain, exilez-les, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémoire sélective

{3}{U}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes non-terrain, exilez-les, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémoire sélective

{3}{U}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes non-terrain, exilez-les, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mémoire sélective

{3}{U}



Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes non-terrain, exilez-les, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



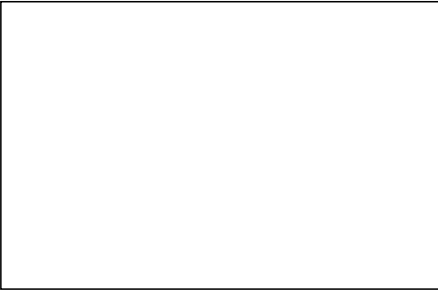
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



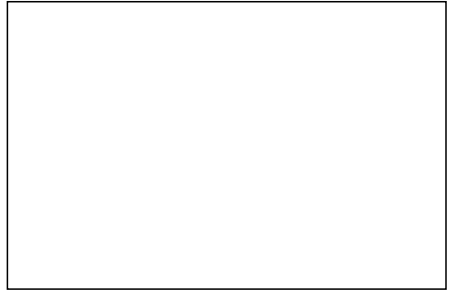
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fosse à goudron rampante



Terrain

R

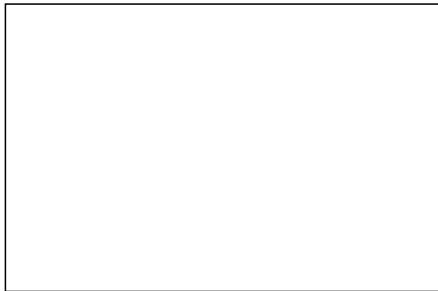
La Fosse à goudron rampante arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{1}{U}{B} : La Fosse à goudron rampante devient une créature 3/2 bleue et noire Élémental jusqu'à la fin du tour et elle ne peut pas être bloquée ce tour-ci. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fosse à goudron rampante



Terrain

R

La Fosse à goudron rampante arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{1}{U}{B} : La Fosse à goudron rampante devient une créature 3/2 bleue et noire Élémental jusqu'à la fin du tour et elle ne peut pas être bloquée ce tour-ci. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fosse à goudron rampante



Terrain

R

La Fosse à goudron rampante arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{1}{U}{B} : La Fosse à goudron rampante devient une créature 3/2 bleue et noire Élémental jusqu'à la fin du tour et elle ne peut pas être bloquée ce tour-ci. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fosse à goudron rampante



Terrain

R

La Fosse à goudron rampante arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{1}{U}{B} : La Fosse à goudron rampante devient une créature 3/2 bleue et noire Élémental jusqu'à la fin du tour et elle ne peut pas être bloquée ce tour-ci. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



Terrain : île et marais
(T) : Ajoutez {U} ou {B}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



Terrain : île et marais
(T) : Ajoutez {U} ou {B}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



Terrain : île et marais
(T) : Ajoutez {U} ou {B}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



Terrain : île et marais
(T) : Ajoutez {U} ou {B}.)

R

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

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

Ruines englouties



Terrain

M

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines englouties



Terrain

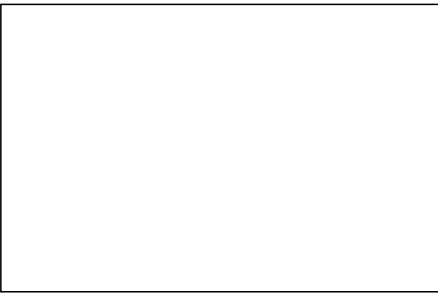
M

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines englouties



Terrain

M

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines englouties



Terrain

M

{T} : Ajoutez {C}.

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

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

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

Conscience collective

{5}{U}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel, chaque autre joueur copie ce sort. Chacun de ces joueurs peut choisir de nouvelles cibles pour sa copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conscience collective

{5}{U}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel, chaque autre joueur copie ce sort. Chacun de ces joueurs peut choisir de nouvelles cibles pour sa copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conscience collective

{5}{U}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel, chaque autre joueur copie ce sort. Chacun de ces joueurs peut choisir de nouvelles cibles pour sa copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conscience collective

{5}{U}



Enchantement

R

À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel, chaque autre joueur copie ce sort. Chacun de ces joueurs peut choisir de nouvelles cibles pour sa copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

