

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

Chagrin {2}{B}{B}

Créature : élémental et incarnation M

Menace

Quand le Chagrin arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Évocation ? Exilez une carte noire de votre main.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chagrin {2}{B}{B}

Créature : élémental et incarnation M

Menace

Quand le Chagrin arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Évocation ? Exilez une carte noire de votre main.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chagrin {2}{B}{B}

Créature : élémental et incarnation M

Menace

Quand le Chagrin arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Évocation ? Exilez une carte noire de votre main.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chagrin {2}{B}{B}

Créature : élémental et incarnation M

Menace

Quand le Chagrin arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Évocation ? Exilez une carte noire de votre main.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitres archers orques

{1}{B}



Créature : orque et archer

R

Flash

Quand les Maitres archers orques arrivent sur le champ de bataille et à chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, excepté la première qu'il pioche à chacune de ses étapes de pioche, les Maitres archers orques infligent 1 blessure à n'importe quelle cible. Puis, amassez des orques 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitres archers orques

{1}{B}



Créature : orque et archer

R

Flash

Quand les Maitres archers orques arrivent sur le champ de bataille et à chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, excepté la première qu'il pioche à chacune de ses étapes de pioche, les Maitres archers orques infligent 1 blessure à n'importe quelle cible. Puis, amassez des orques 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitres archers orques

{1}{B}



Créature : orque et archer

R

Flash

Quand les Maitres archers orques arrivent sur le champ de bataille et à chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, excepté la première qu'il pioche à chacune de ses étapes de pioche, les Maitres archers orques infligent 1 blessure à n'importe quelle cible. Puis, amassez des orques 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitres archers orques

{1}{B}



Créature : orque et archer

R

Flash

Quand les Maitres archers orques arrivent sur le champ de bataille et à chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, excepté la première qu'il pioche à chacune de ses étapes de pioche, les Maitres archers orques infligent 1 blessure à n'importe quelle cible. Puis, amassez des orques 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchevide dauthi

{B}{B}



Créature : dauthi et gremlin

R

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, à la place exiliez-la avec un marqueur « vide » sur elle.

{T}, sacrifiez le Marchevide dauthi : Choisissez une carte exilée qu'un adversaire possède avec un marqueur « vide » sur elle. Vous pouvez la jouer ce tour-ci sans payer son coût de mana.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchevide dauthi

{B}{B}



Créature : dauthi et gremlin

R

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, à la place exiliez-la avec un marqueur « vide » sur elle.

{T}, sacrifiez le Marchevide dauthi : Choisissez une carte exilée qu'un adversaire possède avec un marqueur « vide » sur elle. Vous pouvez la jouer ce tour-ci sans payer son coût de mana.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchevide dauthi

{B}{B}



Créature : dauthi et gremlin

R

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, à la place exiliez-la avec un marqueur « vide » sur elle.

{T}, sacrifiez le Marchevide dauthi : Choisissez une carte exilée qu'un adversaire possède avec un marqueur « vide » sur elle. Vous pouvez la jouer ce tour-ci sans payer son coût de mana.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchevide dauthi

{B}{B}



Créature : dauthi et gremlin

R

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

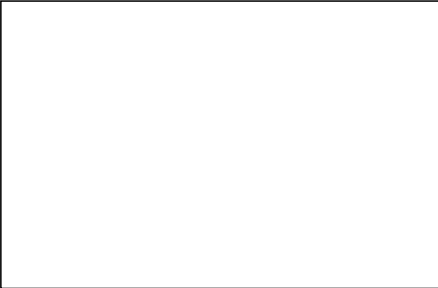
Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire d'où qu'elle vienne, à la place exiliez-la avec un marqueur « vide » sur elle.

{T}, sacrifiez le Marchevide dauthi : Choisissez une carte exilée qu'un adversaire possède avec un marqueur « vide » sur elle. Vous pouvez la jouer ce tour-ci sans payer son coût de mana.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sheoldred, l'Apocalypse {2}{B}{B}



Créature légendaire : phyrexian et praetor **M**

Contact mortel

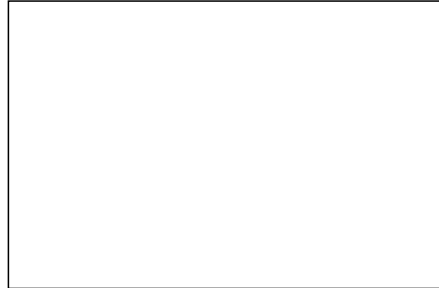
À chaque fois que vous piochez une carte, vous gagnez 2 points de vie.

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, il perd 2 points de vie.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sheoldred, l'Apocalypse {2}{B}{B}



Créature légendaire : phyrexian et praetor **M**

Contact mortel


À chaque fois que vous piochez une carte, vous gagnez 2 points de vie.

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, il perd 2 points de vie.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sheoldred, l'Apocalypse {2}{B}{B}



Créature légendaire : phyrexian et praetor **M**

Contact mortel


À chaque fois que vous piochez une carte, vous gagnez 2 points de vie.

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, il perd 2 points de vie.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll de Khazad-dûm {5}{B}



Créature : troll **C**

Le Troll de Khazad-dûm ne peut pas être bloqué excepté par trois créatures ou plus.

Recyclage de marais {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll de Khazad-dûm

{5}{B}

Créature : troll

C

Le Troll de Khazad-dûm ne peut pas être bloqué excepté par trois créatures ou plus.

Recyclage de marais {1} {{1}}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation

{B}

Rituel

R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll de Khazad-dûm

{5}{B}

Créature : troll

C

Le Troll de Khazad-dûm ne peut pas être bloqué excepté par trois créatures ou plus.

Recyclage de marais {1} {{1}}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation

{B}

Rituel

R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation

{B}



Rituel

R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation

{B}



Rituel

R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}



Rituel

R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

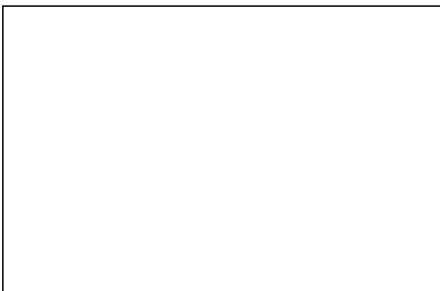


Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



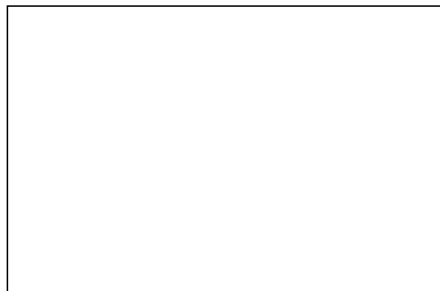
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres dévastées



Terrain

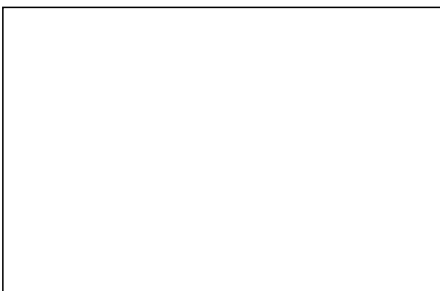
R

{T}: Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Takenuma, marais abandonné



Terrain légendaire

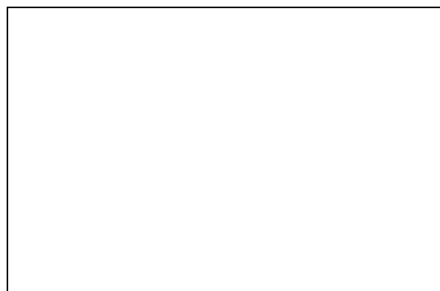
R

{T} : Ajoutez {B}.

&lt;i>{T}&lt;/i> : défaussez-vous de Takenuma, marais abandonné : Meulez trois cartes, puis renvoyez une carte de créature ou de planeswalker depuis votre cimetière dans votre main. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres dévastées



Terrain

R

{T}: Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres dévastées



Terrain

R

{T}: Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dégommage

{3}{B}



Éphémère

U

Si vous contrôlez un marais, vous pouvez payer 4 points de vie à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres dévastées



Terrain

R

{T}: Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dégommage

{3}{B}



Éphémère

U

Si vous contrôlez un marais, vous pouvez payer 4 points de vie à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation

{1}{BP}{BP}

Éphémère

U

({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit de Sheoldred

{1}{B}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Chaque adversaire sacrifie une créature non-jeton.

? Chaque adversaire sacrifie un jeton de créature.

? Chaque adversaire sacrifie un planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit de Sheoldred

{1}{B}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Chaque adversaire sacrifie une créature non-jeton.

? Chaque adversaire sacrifie un jeton de créature.

? Chaque adversaire sacrifie un planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit de Sheoldred

{1}{B}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?


? Chaque adversaire sacrifie une créature non-jeton.

? Chaque adversaire sacrifie un jeton de créature.

? Chaque adversaire sacrifie un planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Messe noire {B}



Éphémère C  
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Messe noire {B}



Éphémère C  
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Messe noire {B}



Éphémère C  
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

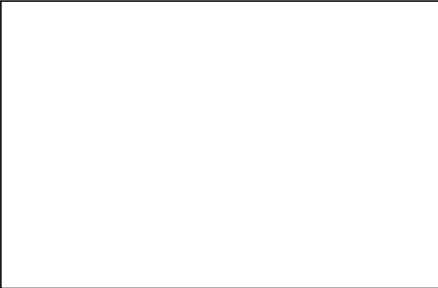
Messe noire {B}



Éphémère C  
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Færie macabre {1}{B}{B}

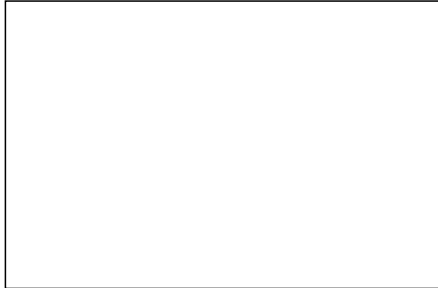


Créature : peuple fée et gredin **C**  
 Vol  
 Défaussez-vous de la Færie macabre : Exilez jusqu'à deux cartes ciblées dans des cimetières.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingénieur de peste {2}{B}




Créature : phyrexian et propagateur **R**  
 Contact mortel  
 Au moment où l'Ingénieur de peste arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.  
 Les créatures du type choisi que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Færie macabre {1}{B}{B}




Créature : peuple fée et gredin **C**  
 Vol  
 Défaussez-vous de la Færie macabre : Exilez jusqu'à deux cartes ciblées dans des cimetières.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingénieur de peste {2}{B}



Créature : phyrexian et propagateur **R**  
 Contact mortel  
 Au moment où l'Ingénieur de peste arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.  
 Les créatures du type choisi que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Ingénieur de peste

{2}{B}

Créature : phyrexian et propagateur

R

Contact mortel

Au moment où l'Ingénieur de peste arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les créatures du type choisi que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Hymne à Tourach

{B}{B}

Rituel

C

Un joueur ciblé se défait de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourach, chantrefroi

{1}{B}

Créature légendaire : humain et clerc

M

Kick {B}{B} (Vous pouvez payer {B}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Protection contre le blanc

À chaque fois qu'un adversaire se défait d'une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur Tourach, chantrefroi.

Quand Tourach arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, un adversaire ciblé se défait de deux cartes au hasard.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Hymne à Tourach

{B}{B}

Rituel

C

Un joueur ciblé se défait de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baguette de cassation

{2}

Artefact

R

Les capacités activées des artefacts ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à rochet

{2}

Artefact

R

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Bombe à rochet.

{T}, sacrifiez la Bombe à rochet : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Bombe à rochet.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baguette de cassation

{2}

Artefact

R

Les capacités activées des artefacts ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Sylex de filigrane

{2}

Artefact légendaire

R

{T} : Mettez un marqueur « pétrole » sur Le Sylex de filigrane.

{T}, sacrifiez Le Sylex de filigrane : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « pétrole » sur Le Sylex de filigrane.

{T}, retirez dix marqueurs « pétrole » parmi les permanents que vous contrôlez et sacrifiez Le Sylex de filigrane : Il inflige 10 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana, dernier espoir

{1}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Jusqu'à une créature ciblée gagne -2/-1 jusqu'à votre prochain tour.

{-2} : Meulez deux cartes, puis vous pouvez renvoyer une carte de créature depuis votre cimetière dans votre main.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Au début de votre étape de fin, créez X jetons de créature 2/2 noire Zombie, X étant deux plus le nombre de zombies que vous contrôlez. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction chirurgicale

{BP}

Éphémère

R

{BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction chirurgicale

{BP}

Éphémère

R

{BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast