

Avare aux mouchérons {B}



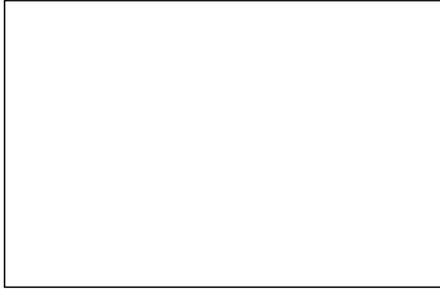
Créature : rat et shaman C

La taille maximale de la main de chaque adversaire est réduite de un.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avare aux mouchérons {B}



Créature : rat et shaman C

La taille maximale de la main de chaque adversaire est réduite de un.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avare aux mouchérons {B}



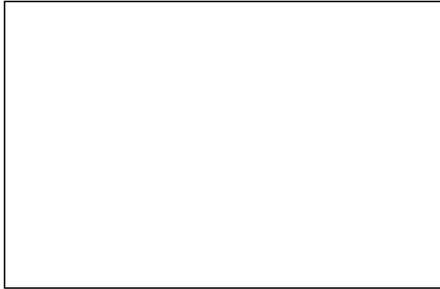
Créature : rat et shaman C

La taille maximale de la main de chaque adversaire est réduite de un.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avare aux mouchérons {B}



Créature : rat et shaman C

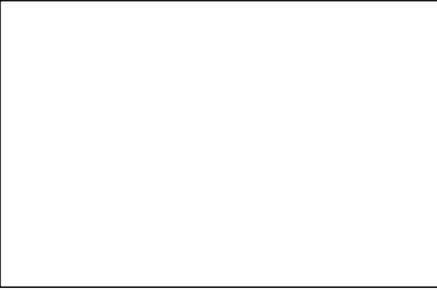
La taille maximale de la main de chaque adversaire est réduite de un.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avare aux sauterelles

{2}{B}{B}



Créature : rat et shaman

U

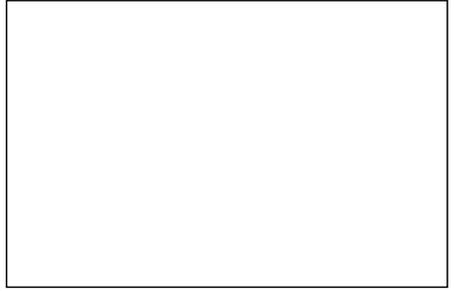
La taille maximale de la main de chaque adversaire est réduite de deux.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avare aux sauterelles

{2}{B}{B}



Créature : rat et shaman

U

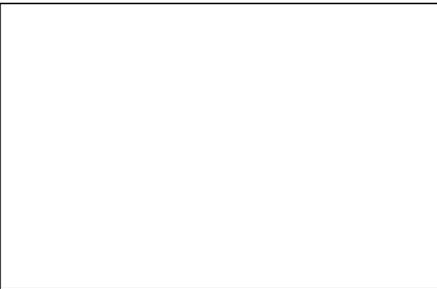
La taille maximale de la main de chaque adversaire est réduite de deux.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avare aux sauterelles

{2}{B}{B}



Créature : rat et shaman

U

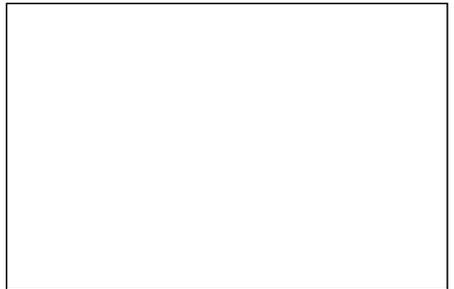
La taille maximale de la main de chaque adversaire est réduite de deux.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avare aux sauterelles

{2}{B}{B}



Créature : rat et shaman

U

La taille maximale de la main de chaque adversaire est réduite de deux.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échos obsédants

{3}{B}{B}



Rituel

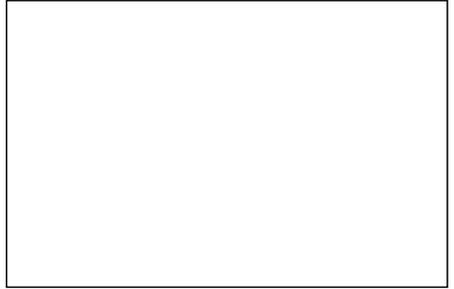
R

Exilez toutes les cartes du cimetière du joueur ciblé qui ne sont pas des cartes de terrain de base. Pour chaque carte exilée de cette manière, cherchez dans la bibliothèque de ce joueur toutes les cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeux de tête

{3}{B}{B}



Rituel

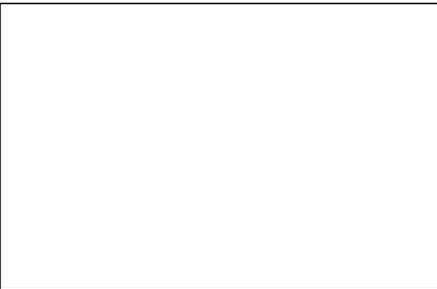
R

Un adversaire ciblé met les cartes de sa main sur le dessus de sa bibliothèque. Cherchez dans la bibliothèque de ce joueur ce même nombre de cartes. Le joueur met ces cartes dans sa main, puis mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échos obsédants

{3}{B}{B}



Rituel

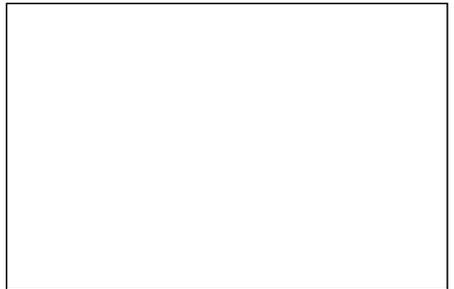
R

Exilez toutes les cartes du cimetière du joueur ciblé qui ne sont pas des cartes de terrain de base. Pour chaque carte exilée de cette manière, cherchez dans la bibliothèque de ce joueur toutes les cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeux de tête

{3}{B}{B}



Rituel

R

Un adversaire ciblé met les cartes de sa main sur le dessus de sa bibliothèque. Cherchez dans la bibliothèque de ce joueur ce même nombre de cartes. Le joueur met ces cartes dans sa main, puis mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traumatisme

{3}{U}{U}

Rituel

R

Un joueur ciblé meule la moitié de sa bibliothèque, arrondie à l'inférieur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Académie tolariane

Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {U} pour chaque artefact que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traumatisme

{3}{U}{U}

Rituel

R

Un joueur ciblé meule la moitié de sa bibliothèque, arrondie à l'inférieur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

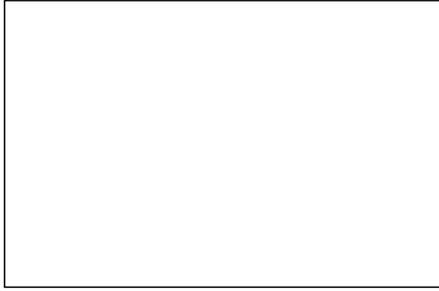


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

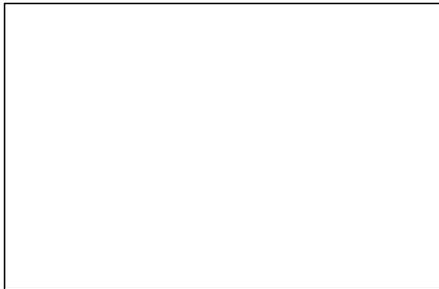


Terrain de base : île
{U}

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

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 salant



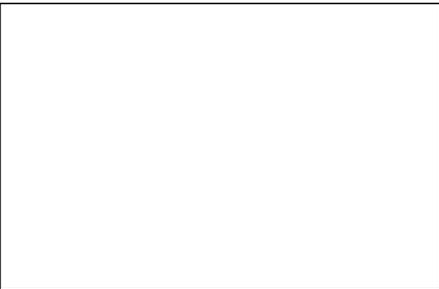
Terrain

U

Le Marais salant arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais salant



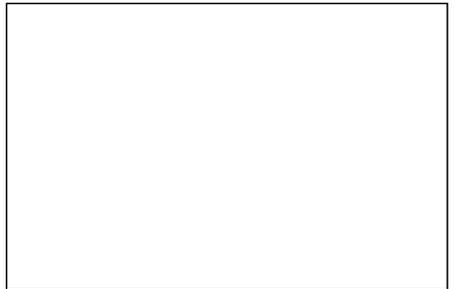
Terrain

U

Le Marais salant arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



Terrain : île et marais

R

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

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



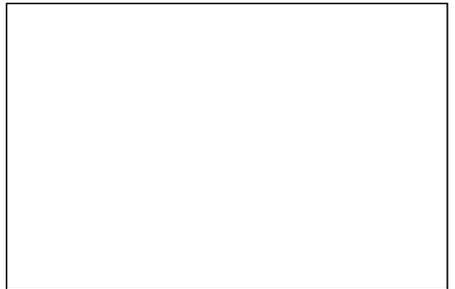
Terrain : île et marais
({T} : Ajoutez {U} ou {B}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact
({T} : Ajoutez {C}{C}.)

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arche de mana

{1}



Artefact

R

L'arche de mana ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.

Au début de votre entretien, vous pouvez payer {4}. Si vous faites ainsi, dégagez l'Arche de mana.

Au début de votre étape de pioche, si l'Arche de mana est engagée, elle vous inflige 1 blessure.

{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bonnet du bouffon

{4}



Artefact

R

{2}, {T}, sacrifiez le Bonnet du bouffon : Cherchez trois cartes dans la bibliothèque d'un joueur ciblé et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bonnet du bouffon

{4}



Artefact

R

{2}, {T}, sacrifiez le Bonnet du bouffon : Cherchez trois cartes dans la bibliothèque d'un joueur ciblé et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bonnet du bouffon

{4}



Artefact

R

{2}, {T}, sacrifiez le Bonnet du bouffon : Cherchez trois cartes dans la bibliothèque d'un joueur ciblé et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bonnet du bouffon

{4}



Artefact

R

{2}, {T}, sacrifiez le Bonnet du bouffon : Cherchez trois cartes dans la bibliothèque d'un joueur ciblé et exiliez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque du bouffon

{5}



Artefact

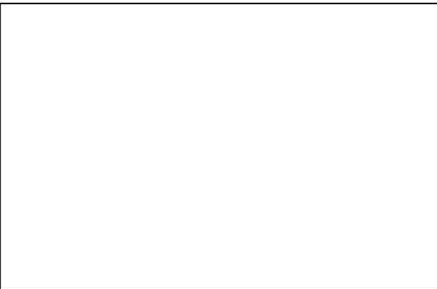
R

Le Masque du bouffon arrive sur le champ de bataille engagé.
{1}, {T}, Sacrifiez le Masque du bouffon : Un adversaire ciblé met les cartes de sa main au-dessus de sa bibliothèque. Cherchez dans la bibliothèque de ce joueur autant de cartes. Ce joueur met ces cartes dans sa main et mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dynamo thran

{4}



Artefact

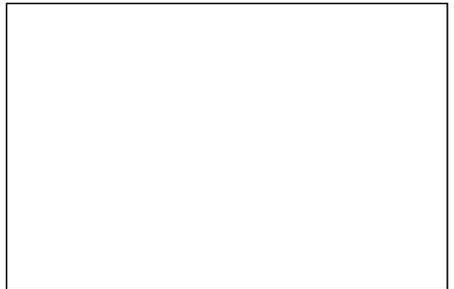
U

{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque du bouffon

{5}



Artefact

R

Le Masque du bouffon arrive sur le champ de bataille engagé.
{1}, {T}, Sacrifiez le Masque du bouffon : Un adversaire ciblé met les cartes de sa main au-dessus de sa bibliothèque. Cherchez dans la bibliothèque de ce joueur autant de cartes. Ce joueur met ces cartes dans sa main et mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque du bouffon

{5}



Artefact

R

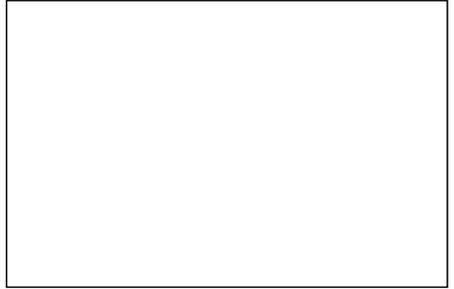
Le Masque du bouffon arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}, {T}, Sacrifiez le Masque du bouffon : Un adversaire ciblé met les cartes de sa main au-dessus de sa bibliothèque. Cherchez dans la bibliothèque de ce joueur autant de cartes. Ce joueur met ces cartes dans sa main et mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meularde

{1}



Artefact

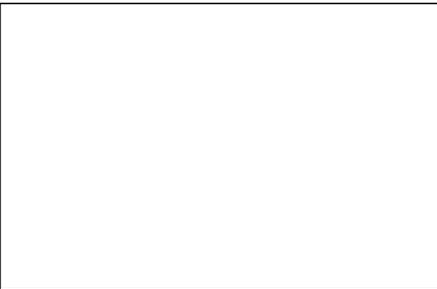
R

{3}, {T} : Un joueur ciblé meule deux cartes. Si deux cartes qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque du bouffon

{5}



Artefact

R

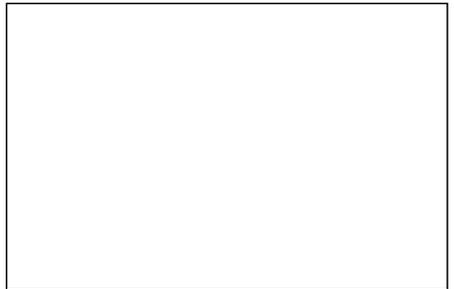
Le Masque du bouffon arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}, {T}, Sacrifiez le Masque du bouffon : Un adversaire ciblé met les cartes de sa main au-dessus de sa bibliothèque. Cherchez dans la bibliothèque de ce joueur autant de cartes. Ce joueur met ces cartes dans sa main et mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meularde

{1}



Artefact

R

{3}, {T} : Un joueur ciblé meule deux cartes. Si deux cartes qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège explosif

{6}



Artefact

R

Au moment où le Piège explosif arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire et un nom de carte autre qu'un nom de carte de terrain de base.
Le joueur choisi révèle chaque carte qu'il pioche.
Quand le joueur choisi pioche une carte avec le nom choisi, sacrifiez le Piège explosif. Si vous faites ainsi, le Piège explosif inflige 10 blessures à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège explosif

{6}



Artefact

R

Au moment où le Piège explosif arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire et un nom de carte autre qu'un nom de carte de terrain de base.
Le joueur choisi révèle chaque carte qu'il pioche.
Quand le joueur choisi pioche une carte avec le nom choisi, sacrifiez le Piège explosif. Si vous faites ainsi, le Piège explosif inflige 10 blessures à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège explosif

{6}



Artefact

R

Au moment où le Piège explosif arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire et un nom de carte autre qu'un nom de carte de terrain de base.
Le joueur choisi révèle chaque carte qu'il pioche.
Quand le joueur choisi pioche une carte avec le nom choisi, sacrifiez le Piège explosif. Si vous faites ainsi, le Piège explosif inflige 10 blessures à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège explosif

{6}



Artefact

R

Au moment où le Piège explosif arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire et un nom de carte autre qu'un nom de carte de terrain de base.
Le joueur choisi révèle chaque carte qu'il pioche.
Quand le joueur choisi pioche une carte avec le nom choisi, sacrifiez le Piège explosif. Si vous faites ainsi, le Piège explosif inflige 10 blessures à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre du bouffon

{3}



Artefact

R

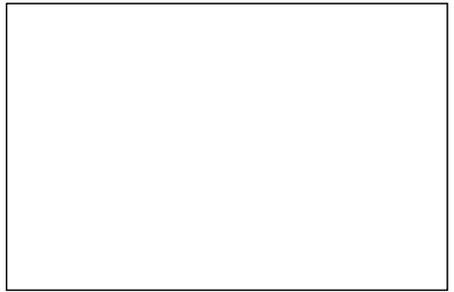
Quand le Sceptre du bouffon arrive sur le champ de bataille, exilez, face cachée, les cinq cartes du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Vous pouvez Regarder ces cartes tant qu'elles restent exilées.

{2}, {T}, mettez une carte exilée par le Sceptre du bouffon dans le cimetière de son propriétaire : Contrecarrez le sort ciblé s'il a le même nom que cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre du bouffon

{3}



Artefact

R

Quand le Sceptre du bouffon arrive sur le champ de bataille, exilez, face cachée, les cinq cartes du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Vous pouvez Regarder ces cartes tant qu'elles restent exilées.

{2}, {T}, mettez une carte exilée par le Sceptre du bouffon dans le cimetière de son propriétaire : Contrecarrez le sort ciblé s'il a le même nom que cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre du bouffon

{3}



Artefact

R

Quand le Sceptre du bouffon arrive sur le champ de bataille, exilez, face cachée, les cinq cartes du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Vous pouvez Regarder ces cartes tant qu'elles restent exilées.

{2}, {T}, mettez une carte exilée par le Sceptre du bouffon dans le cimetière de son propriétaire : Contrecarrez le sort ciblé s'il a le même nom que cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre du bouffon

{3}



Artefact

R

Quand le Sceptre du bouffon arrive sur le champ de bataille, exilez, face cachée, les cinq cartes du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Vous pouvez Regarder ces cartes tant qu'elles restent exilées.

{2}, {T}, mettez une carte exilée par le Sceptre du bouffon dans le cimetière de son propriétaire : Contrecarrez le sort ciblé s'il a le même nom que cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Double vue

{2}{U}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Regardez les cinq cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.

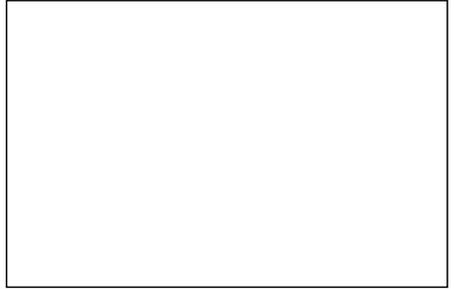
? Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.

Union {U} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Double vue

{2}{U}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Regardez les cinq cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.

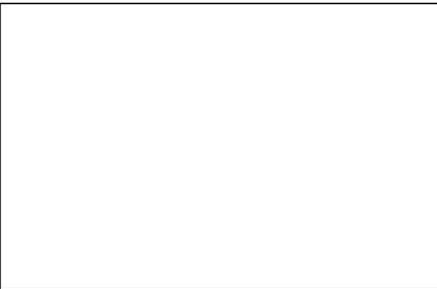
? Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.

Union {U} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Double vue

{2}{U}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Regardez les cinq cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.

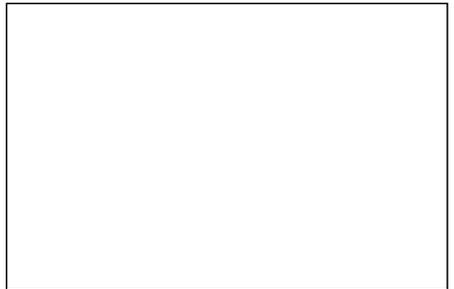
? Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.

Union {U} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Double vue

{2}{U}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Regardez les cinq cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.

? Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.

Union {U} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réseau d'espionnage

{U}



Éphémère

C

Regardez la main du joueur ciblé, la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur, et les créatures face cachée qu'il contrôle. Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réseau d'espionnage

{U}



Éphémère

C

Regardez la main du joueur ciblé, la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur, et les créatures face cachée qu'il contrôle. Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réseau d'espionnage

{U}



Éphémère

C

Regardez la main du joueur ciblé, la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur, et les créatures face cachée qu'il contrôle. Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réseau d'espionnage

{U}



Éphémère

C

Regardez la main du joueur ciblé, la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur, et les créatures face cachée qu'il contrôle. Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

