

Agente de l'opposition

{2}{B}

Créature : humain et gredin

M

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 gredin

M

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 gredin

M

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 gredin

M

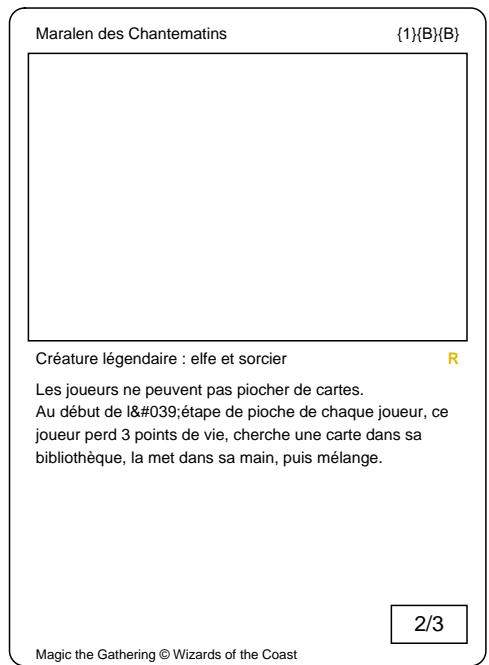
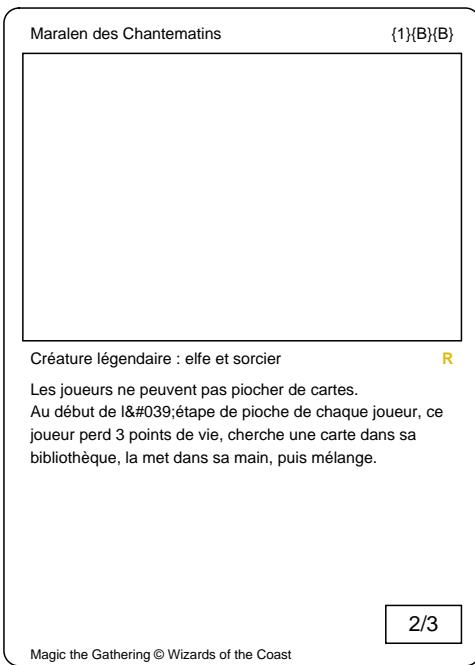
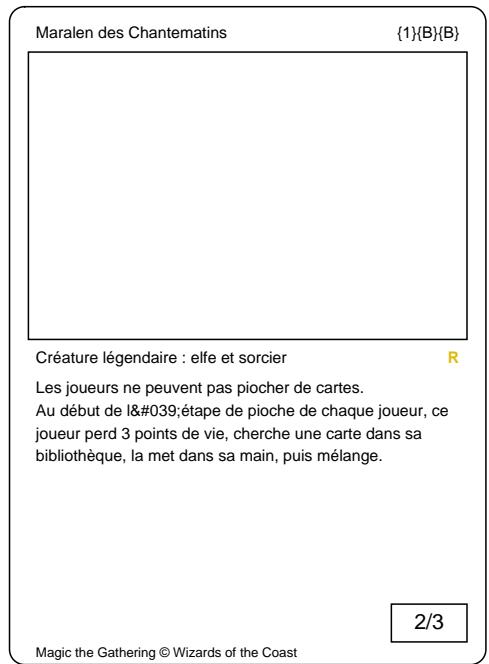
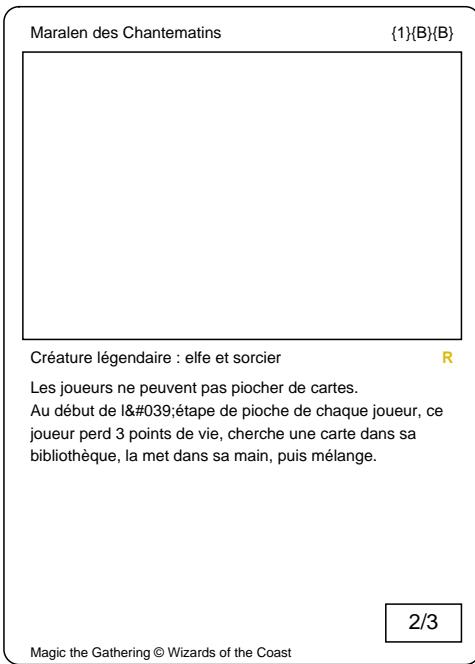
Flash

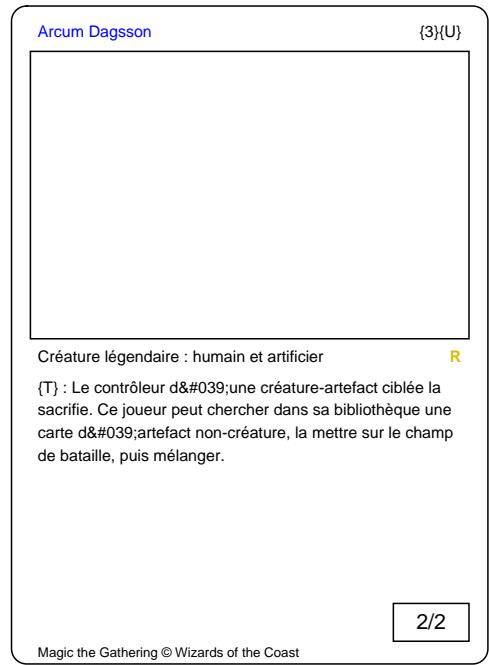
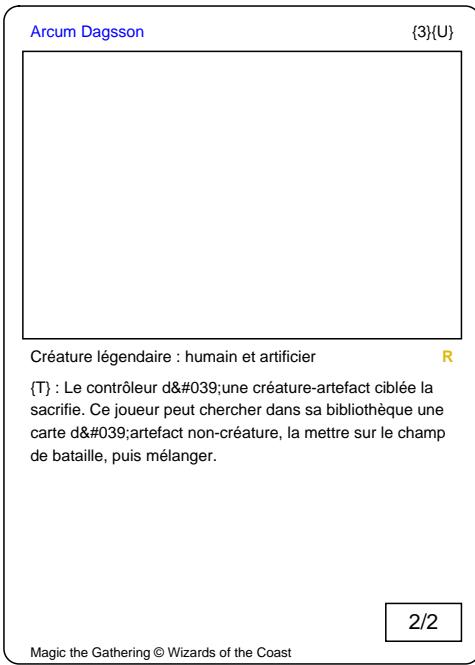
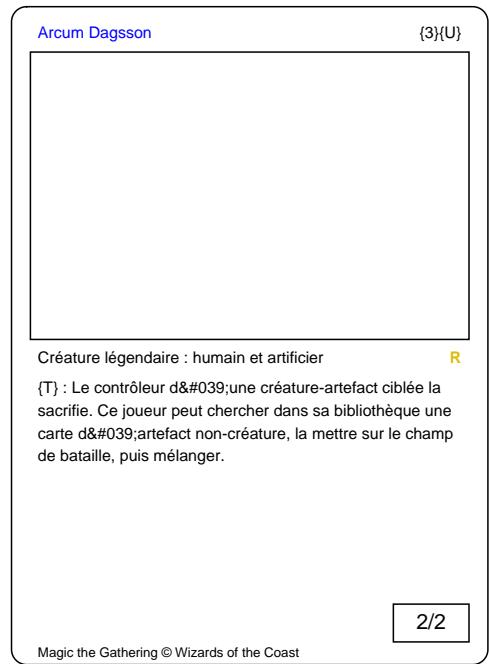
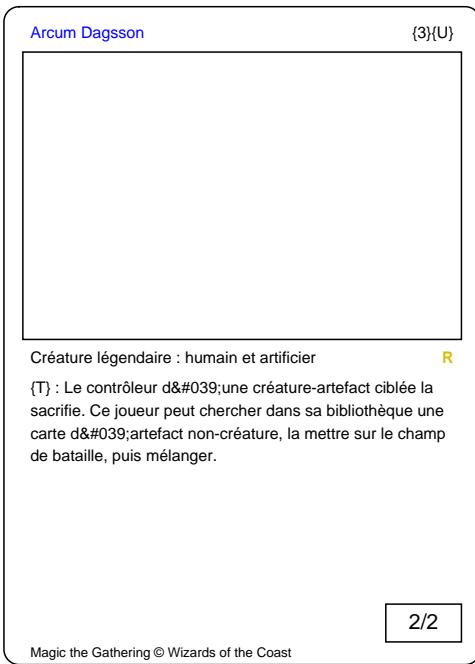
Vous contrôlez vos adversaires pendant qu'ils cherchent dans leur bibliothèque.
Pendant qu'un adversaire cherche dans sa bibliothèque, il exile chaque carte qu'il trouve.
Vous pouvez jouer ces cartes tant qu'elles restent exilées, et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe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

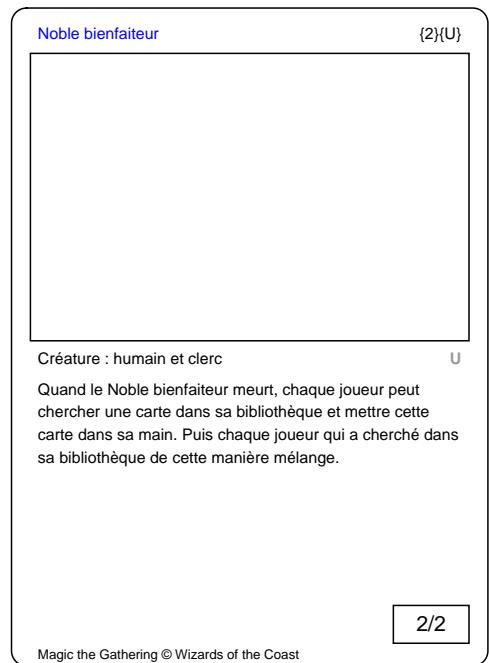
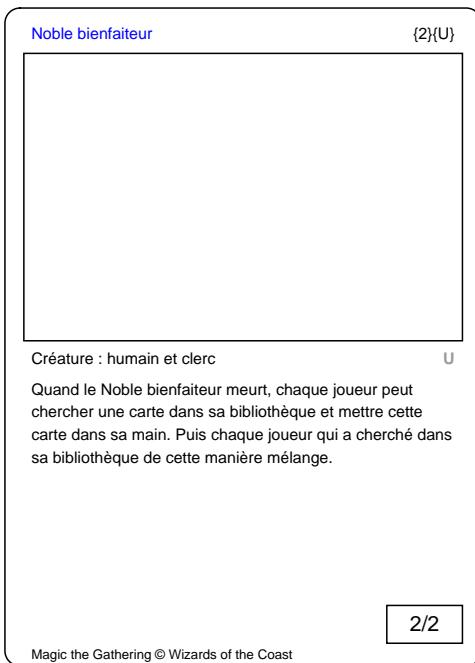
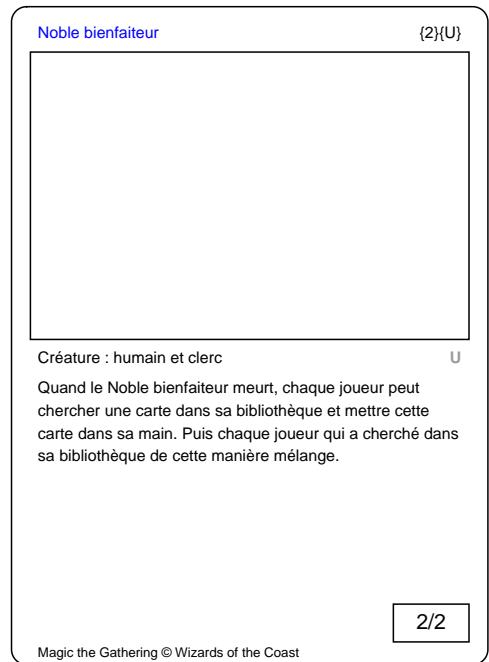
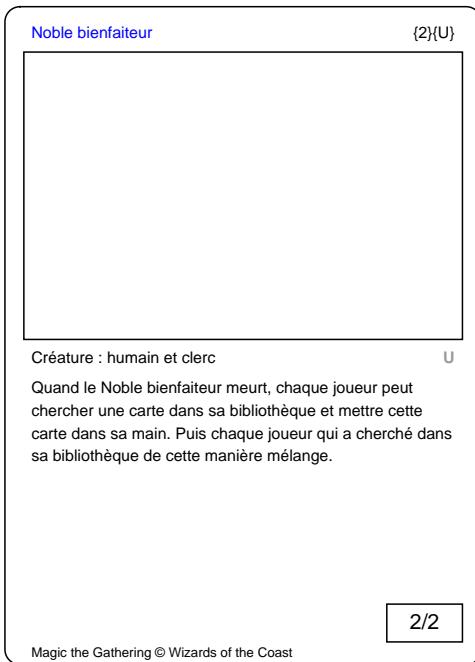
3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Jour du jugement dernier

{B}{B}{B}



Rituel

R

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

R

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

R

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

R

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

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

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

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

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



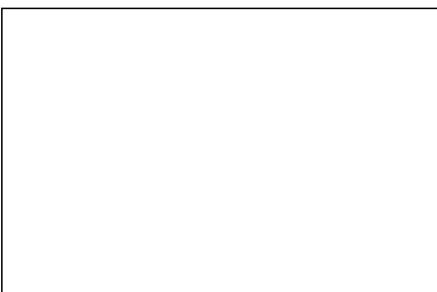
Terrain

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



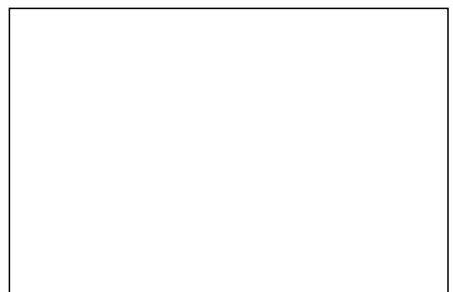
Terrain

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

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

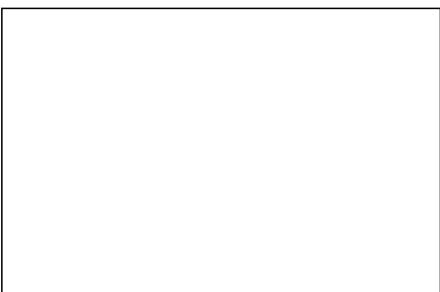
La Fosse à goudron rampante arrive sur le champ de bataille engagée.

{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

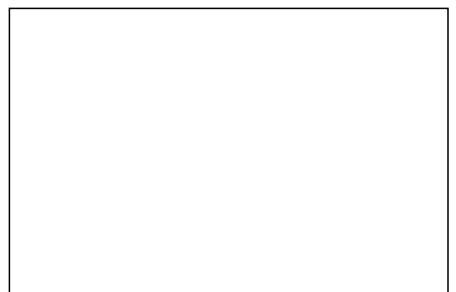
La Fosse à goudron rampante arrive sur le champ de bataille engagée.

{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.

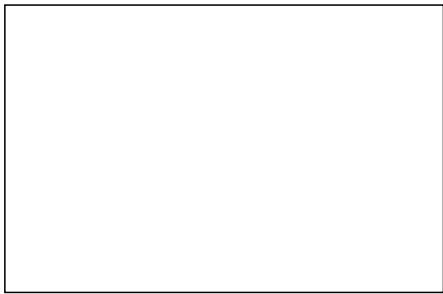
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

{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

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



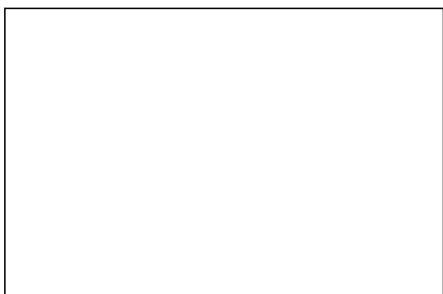
Terrain : île et marais

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



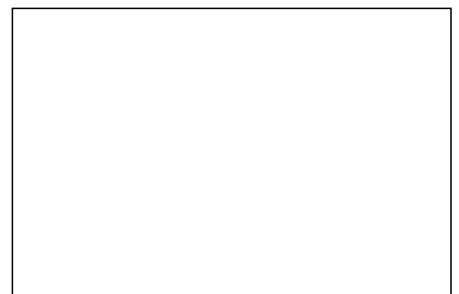
Terrain : île et marais

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



Terrain : île et marais

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

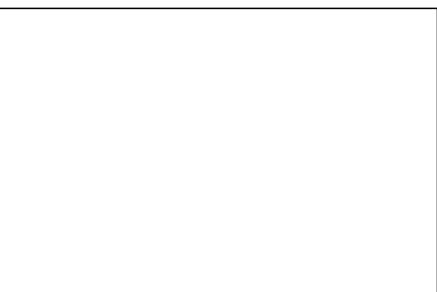
R

{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

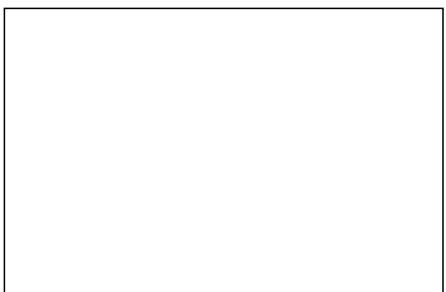
R

{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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines englouties



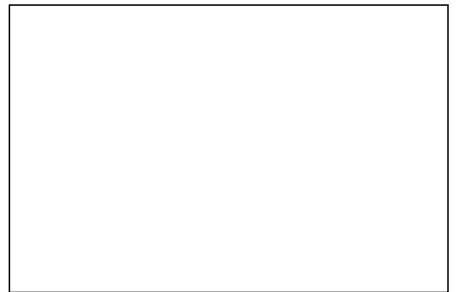
Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines englouties



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines englouties



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines englouties



Terrain

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



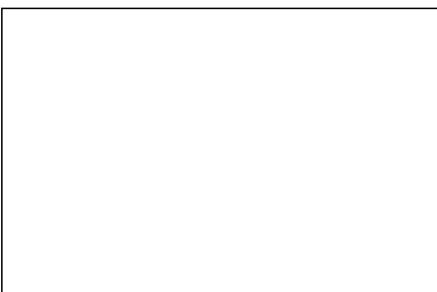
Terrain : île et marais

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



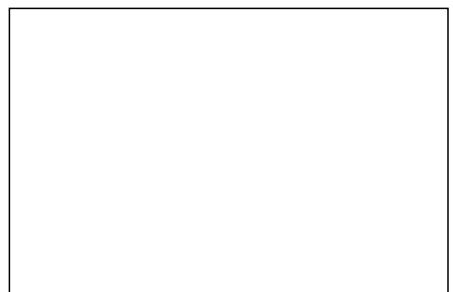
Terrain : île et marais

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

