

Argousine de la guilde des voleurs {B}



Créature : humain et gremlin R

Flash

À chaque fois que l'Argousine de la guilde des voleurs ou un autre gremlin arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire meule deux cartes.

Tant qu'un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière, l'Argousine de la guilde des voleurs gagne +2/+1 et a le contact mortel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousine de la guilde des voleurs {B}



Créature : humain et gremlin R

Flash

À chaque fois que l'Argousine de la guilde des voleurs ou un autre gremlin arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire meule deux cartes.

Tant qu'un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière, l'Argousine de la guilde des voleurs gagne +2/+1 et a le contact mortel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousine de la guilde des voleurs {B}



Créature : humain et gremlin R

Flash

À chaque fois que l'Argousine de la guilde des voleurs ou un autre gremlin arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire meule deux cartes.

Tant qu'un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière, l'Argousine de la guilde des voleurs gagne +2/+1 et a le contact mortel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousine de la guilde des voleurs {B}



Créature : humain et gremlin R

Flash

À chaque fois que l'Argousine de la guilde des voleurs ou un autre gremlin arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire meule deux cartes.

Tant qu'un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière, l'Argousine de la guilde des voleurs gagne +2/+1 et a le contact mortel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe d'hèdron {U}



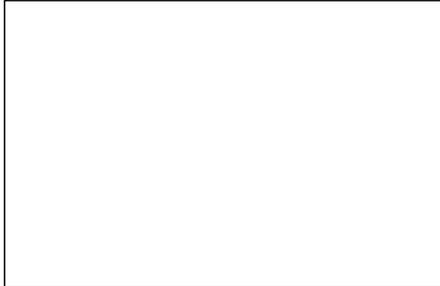
Créature : crabe U

<i>>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur ciblé meule trois cartes.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe d'hèdron {U}



Créature : crabe U

<i>>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur ciblé meule trois cartes.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe d'hèdron {U}



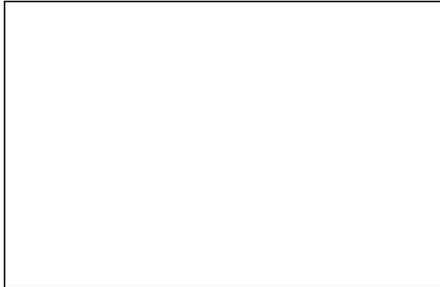
Créature : crabe U

<i>>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur ciblé meule trois cartes.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe d'hèdron {U}



Créature : crabe U

<i>>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur ciblé meule trois cartes.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe des ruines {U}



Créature : crabe U

<i>>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire meule trois cartes. (Pour meuler une carte, un joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque dans votre cimetière.)

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe des ruines {U}



Créature : crabe U

<i>>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire meule trois cartes. (Pour meuler une carte, un joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque dans votre cimetière.)

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe des ruines {U}



Créature : crabe U

<i>>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire meule trois cartes. (Pour meuler une carte, un joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque dans votre cimetière.)

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe des ruines {U}



Créature : crabe U

<i>>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire meule trois cartes. (Pour meuler une carte, un joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque dans votre cimetière.)

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardienne des secrets ondins {U}



Créature : ondin et sorcier **C**
Plus profondément {U}
<i>Rituel : aventure</i>

Un joueur ciblé meule quatre cartes.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardienne des secrets ondins {U}



Créature : ondin et sorcier **C**
Plus profondément {U}
<i>Rituel : aventure</i>

Un joueur ciblé meule quatre cartes.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardienne des secrets ondins {U}



Créature : ondin et sorcier **C**
Plus profondément {U}
<i>Rituel : aventure</i>

Un joueur ciblé meule quatre cartes.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardienne des secrets ondins {U}



Créature : ondin et sorcier **C**
Plus profondément {U}
<i>Rituel : aventure</i>

Un joueur ciblé meule quatre cartes.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, prodige de Vryn {1}{U}



Créature légendaire : humain et sorcier **M**

{T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. S'il y a au moins cinq cartes dans votre cimetière, exilez Jace, prodige de Vryn, puis renvoyez-le sur le champ de bataille, transformé, sous le contrôle de son propriétaire.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme de Jace {U}



Créature : illusion **U**

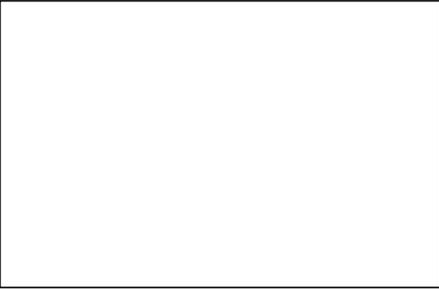
Vol

Le Phantasme de Jace gagne +4/+4 tant qu'un adversaire a au moins dix cartes dans son cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme de Jace {U}



Créature : illusion **U**

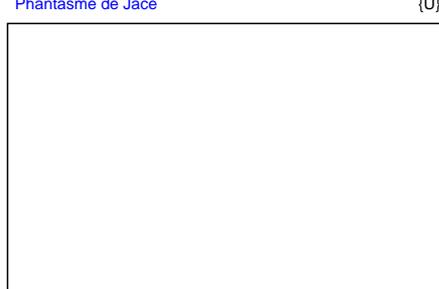
Vol

Le Phantasme de Jace gagne +4/+4 tant qu'un adversaire a au moins dix cartes dans son cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme de Jace {U}



Créature : illusion **U**

Vol

Le Phantasme de Jace gagne +4/+4 tant qu'un adversaire a au moins dix cartes dans son cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme de Jace {U}



Créature : illusion U

Vol

Le Phantasme de Jace gagne +4/+4 tant qu'un adversaire a au moins dix cartes dans son cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cacophonie exaspérante {1}{U}



Rituel R

Kick {3}{U}

Chaque adversaire meule huit cartes. Si ce sort a été kické, à la place chaque adversaire meule la moitié de sa bibliothèque, arrondi à l'unité supérieure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cacophonie exaspérante {1}{U}



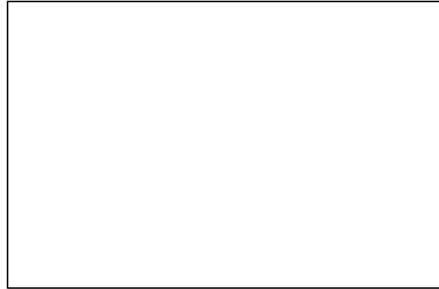
Rituel R

Kick {3}{U}

Chaque adversaire meule huit cartes. Si ce sort a été kické, à la place chaque adversaire meule la moitié de sa bibliothèque, arrondi à l'unité supérieure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cacophonie exaspérante {1}{U}



Rituel R

Kick {3}{U}

Chaque adversaire meule huit cartes. Si ce sort a été kické, à la place chaque adversaire meule la moitié de sa bibliothèque, arrondi à l'unité supérieure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cacophonie exaspérante

{1}{U}



Rituel

R

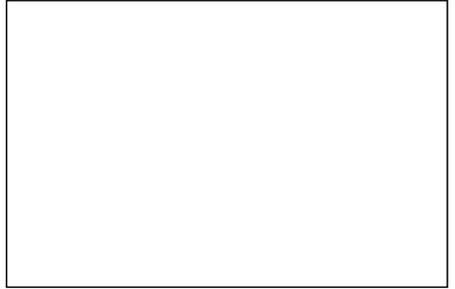
Kick {3}{U}

Chaque adversaire meule huit cartes. Si ce sort a été kické, à la place chaque adversaire meule la moitié de sa bibliothèque, arrondie à l'unité supérieure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de l'inimaginable

{U}{B}



Rituel

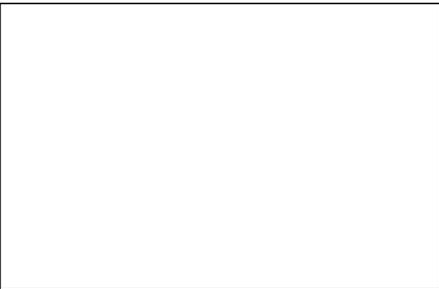
R

Un joueur ciblé meule dix cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de l'inimaginable

{U}{B}



Rituel

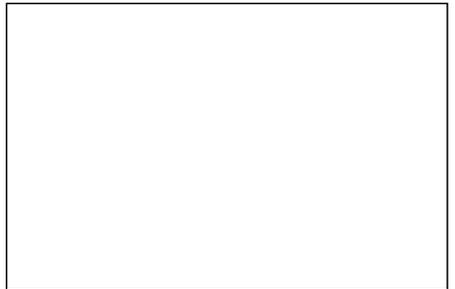
R

Un joueur ciblé meule dix cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de l'inimaginable

{U}{B}



Rituel

R

Un joueur ciblé meule dix cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de l'inimaginable

{U}{B}



Rituel

R

Un joueur ciblé meule dix cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Funérailles de l'esprit

{1}{U}{B}



Rituel

U

L'adversaire ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce que quatre cartes de terrain soient révélées. Ce joueur met toutes les cartes révélées de cette manière dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Funérailles de l'esprit

{1}{U}{B}



Rituel

U

L'adversaire ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce que quatre cartes de terrain soient révélées. Ce joueur met toutes les cartes révélées de cette manière dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Funérailles de l'esprit

{1}{U}{B}



Rituel

U

L'adversaire ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce que quatre cartes de terrain soient révélées. Ce joueur met toutes les cartes révélées de cette manière dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Funérailles de l'esprit

{1}{U}{B}



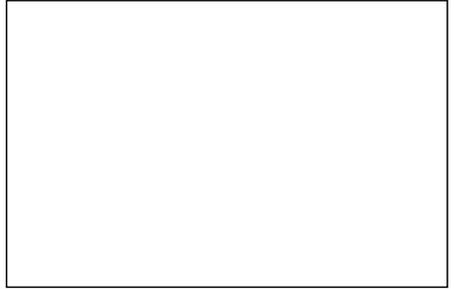
Rituel

U

L'adversaire ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce que quatre cartes de terrain soient révélées. Ce joueur met toutes les cartes révélées de cette manière dans son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

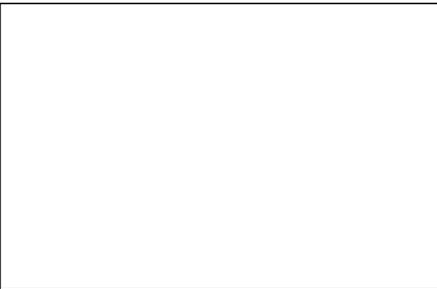
R

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

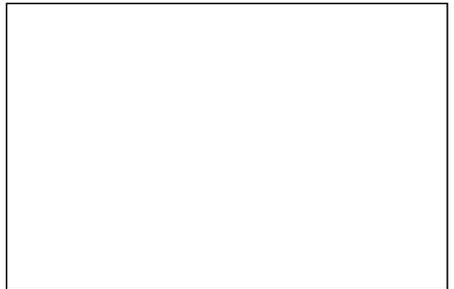
R

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

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
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

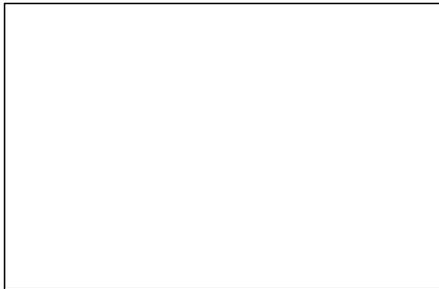


Terrain de base : île
{U}

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

Marais

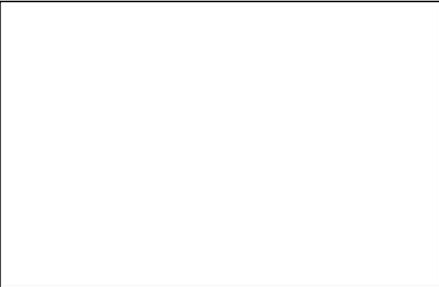


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

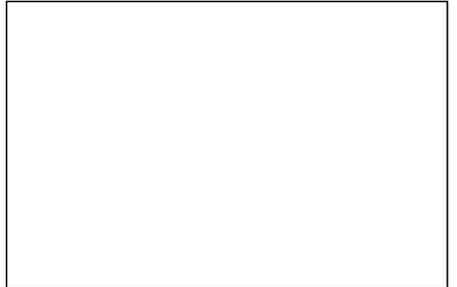


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclair



Terrain
{T} : Ajoutez {U}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclair



Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

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

Passage d'Eauclair



Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

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

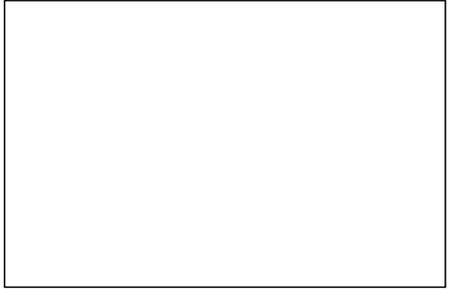
R

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

Visions de l'au-delà

{U}



Éphémère

R

Piochez une carte. Si un cimetière contient au moins vingt cartes, piochez trois cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

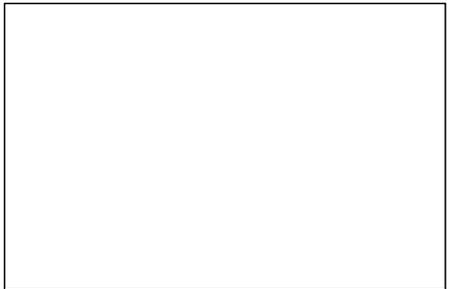
R

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

Visions de l'au-delà

{U}



Éphémère

R

Piochez une carte. Si un cimetière contient au moins vingt cartes, piochez trois cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions de l'au-delà

{U}



Éphémère

R

Piochez une carte. Si un cimetière contient au moins vingt cartes, piochez trois cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyade dans le loch

{U}{B}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Contrecarrez un sort ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière de son contrôleur.

? Détruisez une créature ciblée ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions de l'au-delà

{U}



Éphémère

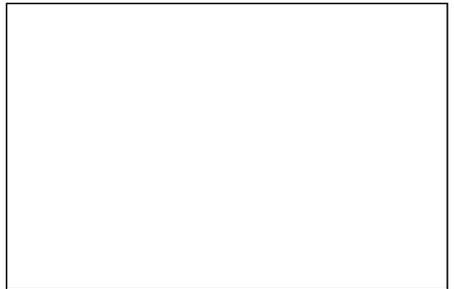
R

Piochez une carte. Si un cimetière contient au moins vingt cartes, piochez trois cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyade dans le loch

{U}{B}



Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Contrecarrez un sort ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière de son contrôleur.

? Détruisez une créature ciblée ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyade dans le loch

{U}{B}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Contrecarrez un sort ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière de son contrôleur.

? Détruisez une créature ciblée ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lucidité effilochée

{2}{U}

Enchantement : aura et malédiction

R

Enchanter : joueur

Au début de chaque étape de fin, le joueur enchanté meule X cartes, X étant le nombre de cartes mises dans son cimetière d'où qu'elles viennent ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyade dans le loch

{U}{B}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Contrecarrez un sort ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière de son contrôleur.

? Détruisez une créature ciblée ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lucidité effilochée

{2}{U}

Enchantement : aura et malédiction

R

Enchanter : joueur

Au début de chaque étape de fin, le joueur enchanté meule X cartes, X étant le nombre de cartes mises dans son cimetière d'où qu'elles viennent ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lucidité effilochée {2}{U}



Enchantement : aura et malédiction **R**
 Enchanter : joueur
 Au début de chaque étape de fin, le joueur enchanté meule X cartes, X étant le nombre de cartes mises dans son cimetière d'où qu'elles viennent ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gargouille de Vantress {1}{U}



Créature-artefact : gargouille **R**
 Vol
 La Gargouille de Vantress ne peut pas attaquer à moins que le joueur défenseur n'ait au moins sept cartes dans son cimetière.
 La Gargouille de Vantress ne peut pas bloquer à moins que vous n'ayez au moins quatre cartes en main.
 {T} : Chaque joueur meule une carte.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lucidité effilochée {2}{U}



Enchantement : aura et malédiction **R**
 Enchanter : joueur
 Au début de chaque étape de fin, le joueur enchanté meule X cartes, X étant le nombre de cartes mises dans son cimetière d'où qu'elles viennent ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gargouille de Vantress {1}{U}



Créature-artefact : gargouille **R**
 Vol
 La Gargouille de Vantress ne peut pas attaquer à moins que le joueur défenseur n'ait au moins sept cartes dans son cimetière.
 La Gargouille de Vantress ne peut pas bloquer à moins que vous n'ayez au moins quatre cartes en main.
 {T} : Chaque joueur meule une carte.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gargouille de Vantress {1}{U}



Créature-artefact : gargouille R

Vol

La Gargouille de Vantress ne peut pas attaquer à moins que le joueur défenseur n'ait au moins sept cartes dans son cimetière.

La Gargouille de Vantress ne peut pas bloquer à moins que vous n'ayez au moins quatre cartes en main.

{T} : Chaque joueur meule une carte.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur des vents ondin {U}



Créature : ondin et gremlin U

Vol

À chaque fois que le Voleur des vents ondin inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur meule une carte. (Il met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)

Sacrifiez le Voleur des vents ondin : Piochez une carte. N'activez cette capacité que si un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gargouille de Vantress {1}{U}



Créature-artefact : gargouille R

Vol

La Gargouille de Vantress ne peut pas attaquer à moins que le joueur défenseur n'ait au moins sept cartes dans son cimetière.

La Gargouille de Vantress ne peut pas bloquer à moins que vous n'ayez au moins quatre cartes en main.

{T} : Chaque joueur meule une carte.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur des vents ondin {U}



Créature : ondin et gremlin U

Vol

À chaque fois que le Voleur des vents ondin inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur meule une carte. (Il met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)

Sacrifiez le Voleur des vents ondin : Piochez une carte. N'activez cette capacité que si un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur des vents ondin

{U}



Créature : ondin et gremlin

U

Vol

À chaque fois que le Voleur des vents ondin inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur meule une carte. (Il met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)

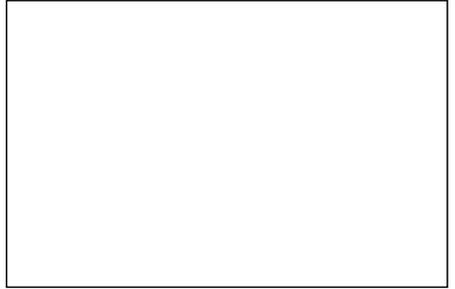
Sacrifiez le Voleur des vents ondin : Piochez une carte. N'activez cette capacité que si un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise des ténèbres

{B}{B}



Éphémère

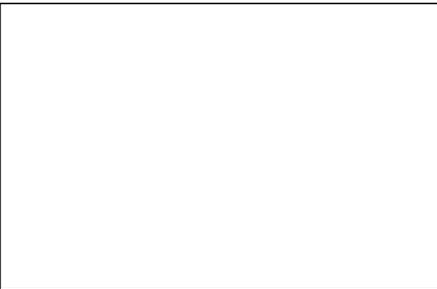
C

Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur des vents ondin

{U}



Créature : ondin et gremlin

U

Vol

À chaque fois que le Voleur des vents ondin inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur meule une carte. (Il met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)

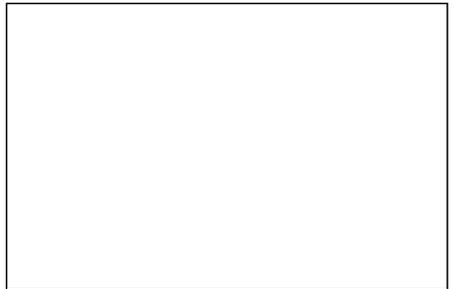
Sacrifiez le Voleur des vents ondin : Piochez une carte. N'activez cette capacité que si un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise des ténèbres

{B}{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège aux archives

{3}{U}{U}

Éphémère : piège

R

Si un adversaire a cherché dans sa bibliothèque ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.

Un adversaire ciblé meule treize cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège aux archives

{3}{U}{U}

Éphémère : piège

R

Si un adversaire a cherché dans sa bibliothèque ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.

Un adversaire ciblé meule treize cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

