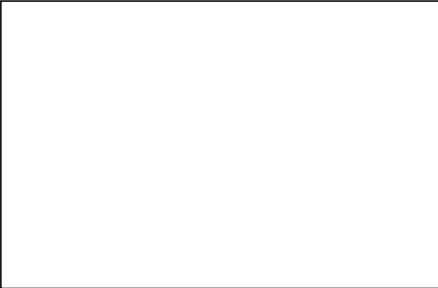


Charognard faucon de nuit {1}{B}{B}



Créature : vampire et gremlin R

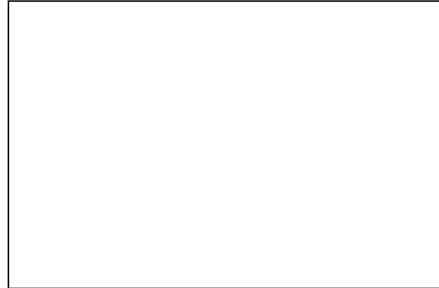
Vol, contact mortel, lien de vie

La force du Charognard faucon de nuit est égale à 1 plus le nombre de types de carte parmi les cartes dans les cimetières de vos adversaires.

1+*/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charognard faucon de nuit {1}{B}{B}



Créature : vampire et gremlin R


Vol, contact mortel, lien de vie

La force du Charognard faucon de nuit est égale à 1 plus le nombre de types de carte parmi les cartes dans les cimetières de vos adversaires.

1+*/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charognard faucon de nuit {1}{B}{B}



Créature : vampire et gremlin R

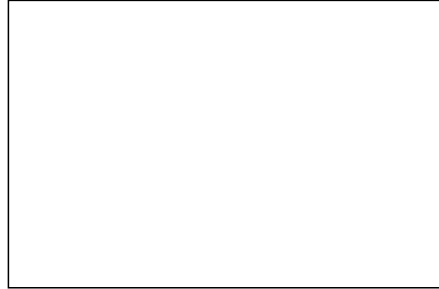
Vol, contact mortel, lien de vie

La force du Charognard faucon de nuit est égale à 1 plus le nombre de types de carte parmi les cartes dans les cimetières de vos adversaires.

1+*/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gredine de Florenoire {2}{B}



Créature : humain et gremlin U

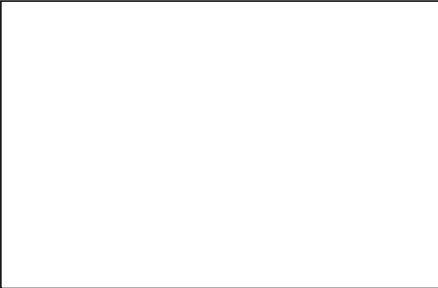
Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

La Gredine de Florenoire gagne +3/+0 tant qu'un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gredine de Florenoire {2}{B}



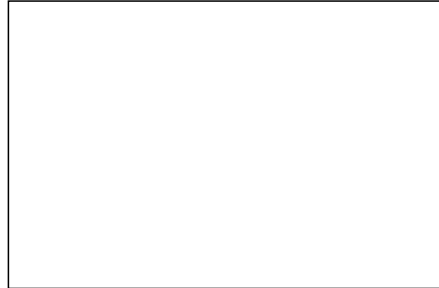
Créature : humain et gremlin U

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)
 La Gredine de Florenoire gagne +3/+0 tant qu'un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière.

2/3

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

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

Soif de la chef de sang

{B}



Rituel

U

Kick {2}{B} (Vous pouvez payer {2}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Détruisez une cible, créature ou planeswalker, avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 2. Si ce sort a été kické, à la place détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de la chef de sang

{B}



Rituel

U

Kick {2}{B} (Vous pouvez payer {2}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Détruisez une cible, créature ou planeswalker, avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 2. Si ce sort a été kické, à la place détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soif de la chef de sang

{B}



Rituel

U

Kick {2}{B} (Vous pouvez payer {2}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Détruisez une cible, créature ou planeswalker, avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 2. Si ce sort a été kické, à la place détruisez une cible, créature ou planeswalker.

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

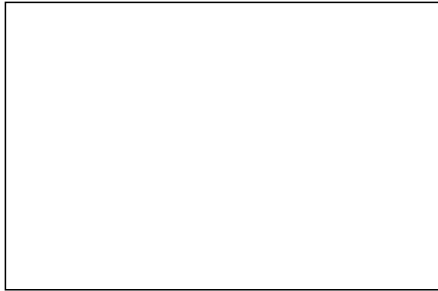


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marigot lugubre



Terrain

C

Le Marigot lugubre arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Marigot lugubre arrive sur le champ de bataille,
vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} or {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marigot lugubre



Terrain

C

Le Marigot lugubre arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Marigot lugubre arrive sur le champ de bataille,
vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} or {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marigot lugubre



Terrain

C

Le Marigot lugubre arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Marigot lugubre arrive sur le champ de bataille,
vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} or {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marigot lugubre



Terrain

C

Le Marigot lugubre arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Marigot lugubre arrive sur le champ de bataille,
vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} or {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kaito, ombre dansante

{2}{U}{B}

Planeswalker légendaire : Kaito

R

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez renvoyer l'une d'elles dans la main de son propriétaire. Si vous faites ainsi, vous pouvez activer les capacités de loyauté de Kaito deux fois ce tour-ci au lieu d'une.

{+1} : Jusqu'à une créature ciblée ne peut ni attaquer ni bloquer jusqu'à votre prochain tour.

{+0} : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast
{-2} : Créez un jeton de créature-artifact 2/2 incolore Drone avec le contact mortel et « Quand cette créature quitte le champ de bataille, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie. »

Acte cruel

{1}{B}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Détruisez une créature ciblée sans marqueur sur elle.

? Retirez jusqu'à trois marqueurs d'une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acte cruel

{1}{B}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Détruisez une créature ciblée sans marqueur sur elle.

? Retirez jusqu'à trois marqueurs d'une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éliminer

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker, dont le coût converti de mana est inférieur ou égal à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éliminer

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou planeswalker, dont le coût converti de mana est inférieur ou égal à 3.

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

Renaissance de Malakir

{B}

Éphémère

U

Choisissez une créature ciblée. Vous perdez 2 points de vie. Jusqu'à la fin du tour, cette créature acquiert « Quand cette créature meurt, renvoyez-la sur le champ de bataille engagée sous le contrôle de son propriétaire. »

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

Envoûteur d'Encrebrasse

{1}{UB}

Créature : ondin et sorcier

U

Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)

{2}{U}{B} : Chaque créature non-bloquée a une force et une endurance de base de 4/1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

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

Affres du remords

{1}{B}

Rituel

U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain ou une carte de son cimetière. Exilez cette carte. Vous perdez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume pestiférée

{1}{B}{B}

Rituel

U

Choisissez l'un ?

? Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

? Retirez deux marqueurs « loyauté » à chaque planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte

{B}

Rituel

C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte

{B}

Rituel

C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domination de l'ataraxmage

{X}{U}{U}{U}

Rituel

U

Ce sort coûte {3} de moins à lancer s'il cible une créature dont le contrôleur a au moins huit cartes dans son cimetière.

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec un coût converti de mana de X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

S'agripper à la poussière

{B}



Éphémère

U

Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, vous gagnez 3 points de vie. Sinon, vous piochez une carte.

Échappée ? {3}{B}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

S'agripper à la poussière

{B}



Éphémère

U

Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, vous gagnez 3 points de vie. Sinon, vous piochez une carte.

Échappée ? {3}{B}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

S'agripper à la poussière

{B}



Éphémère

U

Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, vous gagnez 3 points de vie. Sinon, vous piochez une carte.

Échappée ? {3}{B}, exilez cinq autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plongeon dans l'histoire

{5}{U}{U}



Éphémère

U

Ce sort coûte {3} de moins à lancer si un adversaire a au moins sept cartes dans son cimetière.
Piochez quatre cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plongeon dans l'histoire

{5}{U}{U}



Éphémère

U

Ce sort coûte {3} de moins à lancer si un adversaire a au moins sept cartes dans son cimetière.
Piochez quatre cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast