

Argousine de la guilde des voleurs

{B}

Créature : humain et gredin

R

Flash
À chaque fois que l'Argousine de la guilde des voleurs ou un autre gredin 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 gredin

R

Flash
À chaque fois que l'Argousine de la guilde des voleurs ou un autre gredin 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 gredin

R

Flash
À chaque fois que l'Argousine de la guilde des voleurs ou un autre gredin 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 gredin

R

Flash
À chaque fois que l'Argousine de la guilde des voleurs ou un autre gredin 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe des ruines

{U}



Créature : crabe

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire meule trois cartes.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe des ruines

{U}



Créature : crabe

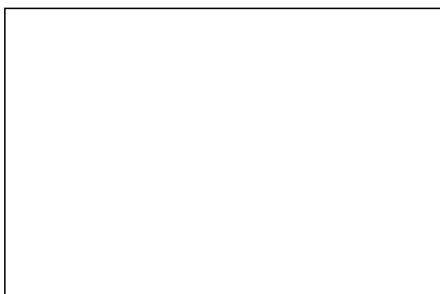
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire meule trois cartes.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe des ruines

{U}



Créature : crabe

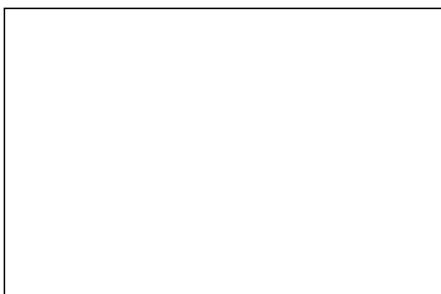
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire meule trois cartes.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe des ruines

{U}



Créature : crabe

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire meule trois cartes.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur des vents ondin

{U}



Créature : ondin et gredin

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.)

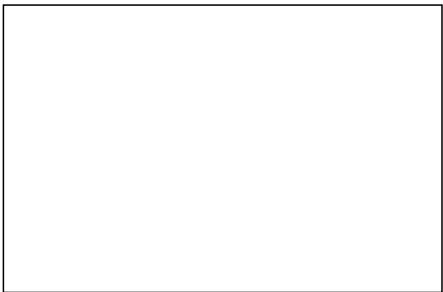
Sacrifiez le Voleur des vents ondin : Piochez une carte. N'activez cette capacité que si un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur des vents ondin

{U}



Créature : ondin et gredin

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 gredin

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 gredin

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lurrus de la Tanière des rêves

{1}{WB}{WB}



Créature légendaire : chat et cauchemar

R

Compagnon ? Chaque carte de permanent de votre deck de départ a un coût converti de mana inférieur ou égal à 2. (Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la mettre dans votre main depuis l'extérieur de la partie pour {3} lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Lien de vie

Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort de permanent d'une valeur de mana inférieure ou égale à 2 depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de pensées aérien

{U}{B}



Créature : humain et gredin

U

Flash

Vol

Tant qu'un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière, les gredins que vous contrôlez gagnent +1/+0.

À chaque fois qu'un adversaire meule deux cartes,

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de pensées aérien

{U}{B}



Créature : humain et gredin

U

Flash

Vol

Tant qu'un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière, les gredins que vous contrôlez gagnent +1/+0.

À chaque fois qu'un adversaire meule deux cartes,

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de pensées aérien

{U}{B}



Créature : humain et gredin

U

Flash

Vol

Tant qu'un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière, les gredins que vous contrôlez gagnent +1/+0.

À chaque fois qu'un adversaire meule deux cartes,

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de pensées aérien

{U}{B}



Créature : humain et gredin

U

Flash

Vol

Tant qu'un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière, les gredins que vous contrôlez gagnent +1/+0.

À chaque fois qu'un adversaire a au moins un gredin que vous contrôlez attaque, chaque adversaire meule deux cartes.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil d'Agadeem

{X}{B}{B}{B}



Rituel

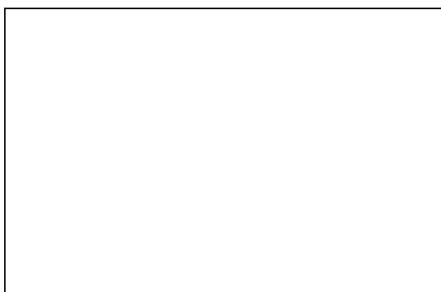
M

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière nimporte quel nombre de cartes de créature ciblées ayant chacune un coût converti de mana différent inférieur ou égal à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil d'Agadeem

{X}{B}{B}{B}



Rituel

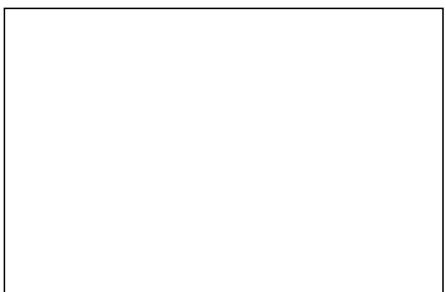
M

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière nimporte quel nombre de cartes de créature ciblées ayant chacune un coût converti de mana différent inférieur ou égal à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Unité d'esprit

{2}{U}



Rituel

C

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si vous contrôlez une créature Humain et une créature non-Humain.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim du despote tyrann?il

Terrain

R

Si vous contrôlez au moins deux autres terrains, l'Essaim du despote tyrann?il arrive sur le champ de bataille engagé.
(T) : Ajoutez {B}.
(3){B} : Jusqu'à la fin du tour, l'Essaim du despote tyrann?il devient une créature 3/3 noire Tyrann?il avec la menace et « À chaque fois que cette créature attaque, exilez une carte ciblée du cimetière du joueur défenseur ». C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim du despote tyrann?il

Terrain

R

Si vous contrôlez au moins deux autres terrains, l'Essaim du despote tyrann?il arrive sur le champ de bataille engagé.
(T) : Ajoutez {B}.
(3){B} : Jusqu'à la fin du tour, l'Essaim du despote tyrann?il devient une créature 3/3 noire Tyrann?il avec la menace et « À chaque fois que cette créature attaque, exilez une carte ciblée du cimetière du joueur défenseur ». C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim du despote tyrann?il

Terrain

R

Si vous contrôlez au moins deux autres terrains, l'Essaim du despote tyrann?il arrive sur le champ de bataille engagé.
(T) : Ajoutez {B}.
(3){B} : Jusqu'à la fin du tour, l'Essaim du despote tyrann?il devient une créature 3/3 noire Tyrann?il avec la menace et « À chaque fois que cette créature attaque, exilez une carte ciblée du cimetière du joueur défenseur ». C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

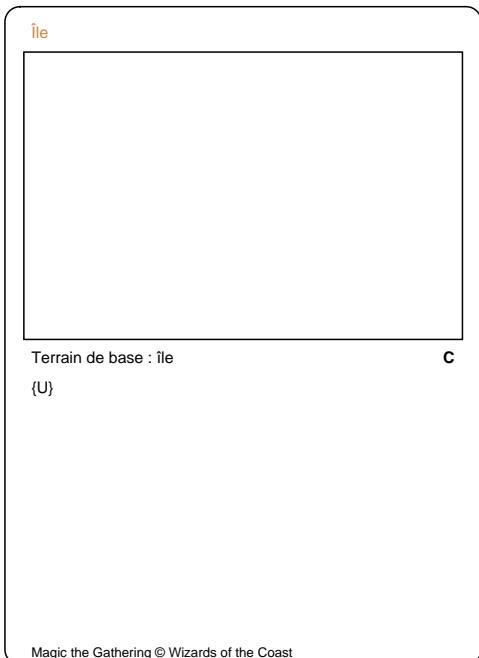
Terrain de base : île

C

{U}

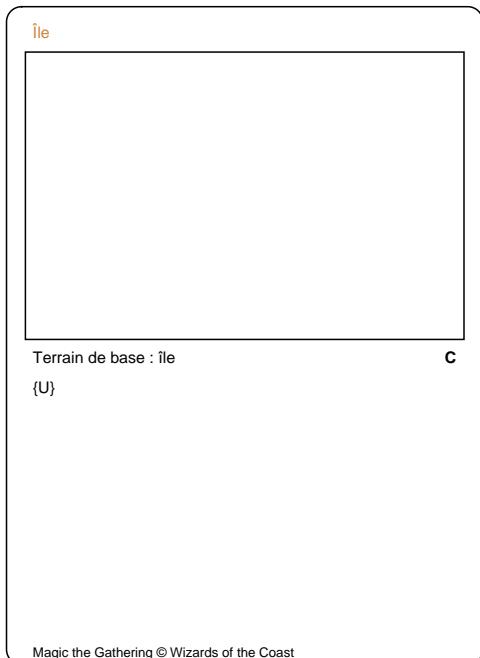
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



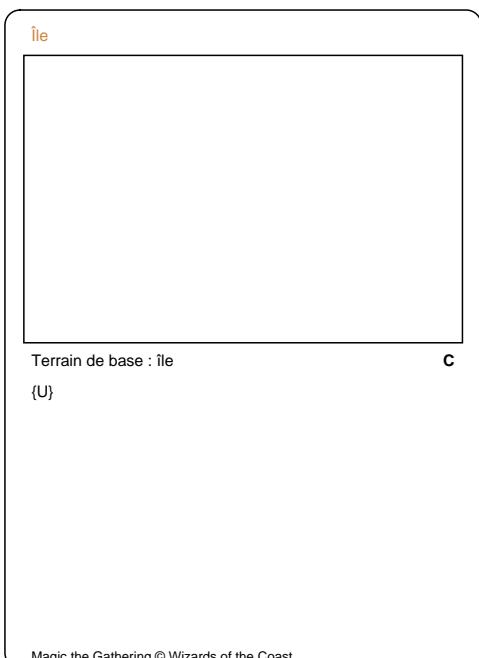
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



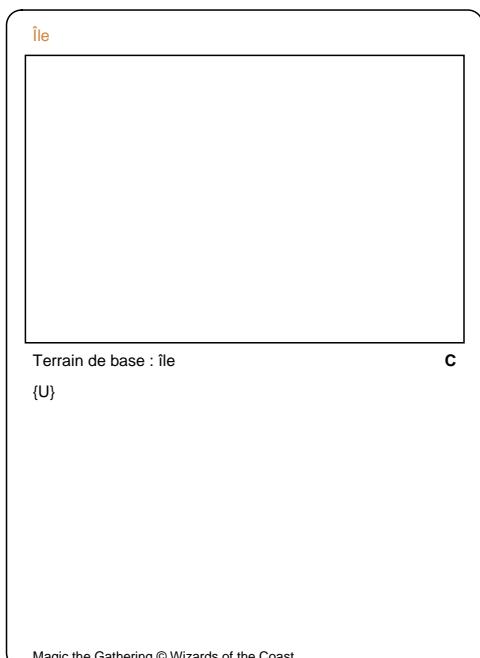
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

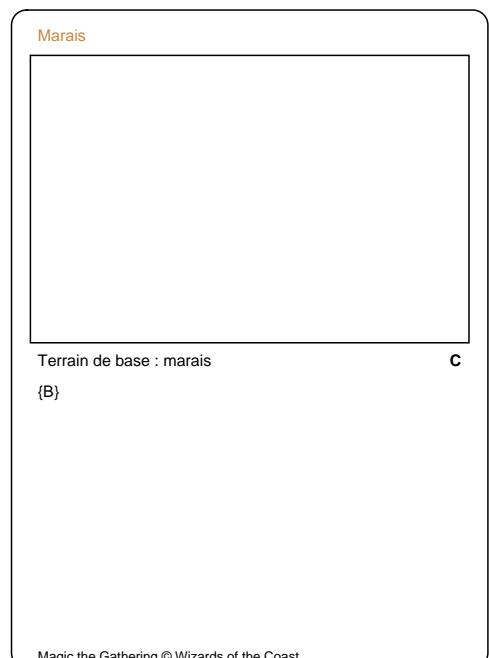
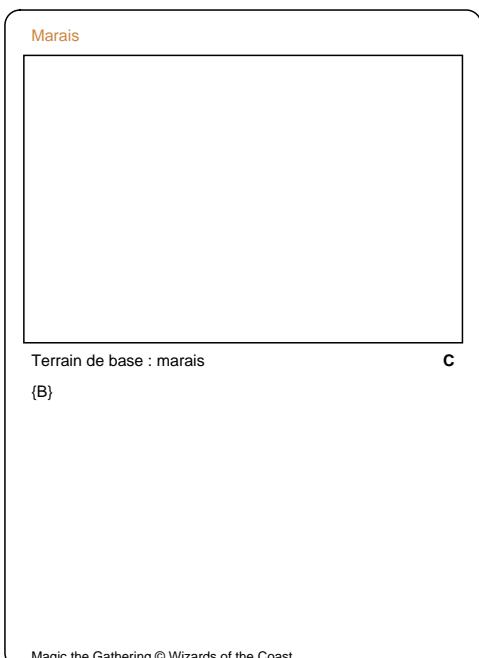
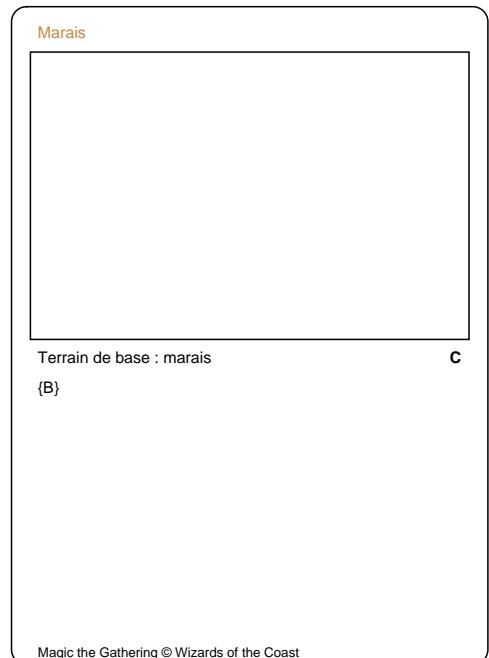
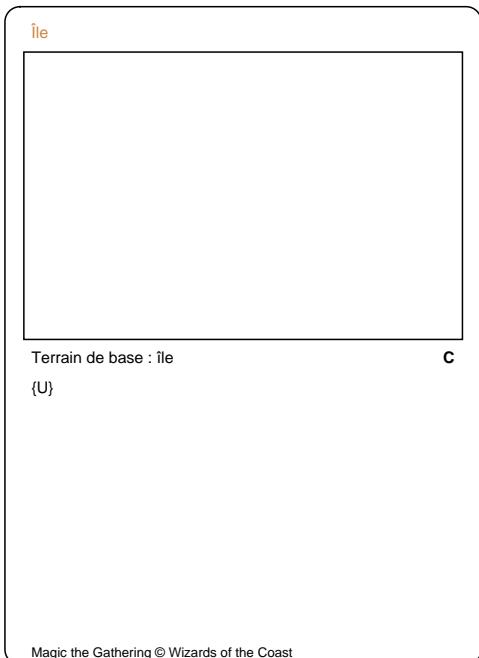
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Passage d'Eauclaire



Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclaire



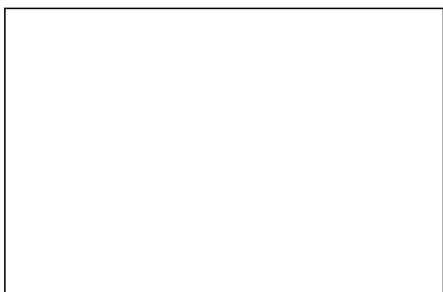
Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclaire



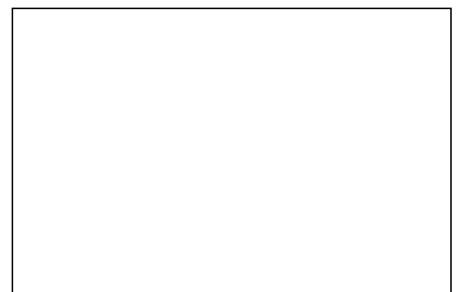
Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclaire



Terrain

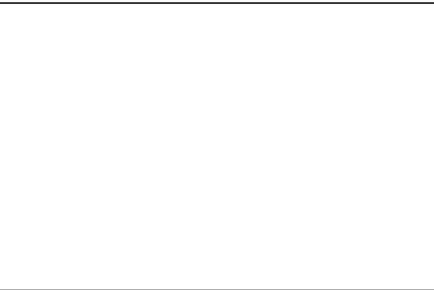
R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage merveilleux



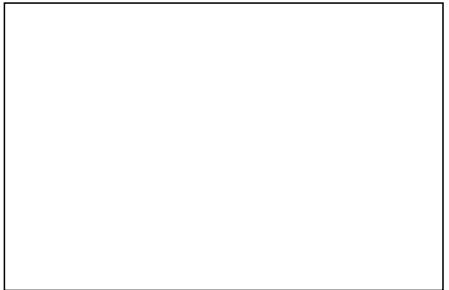
Terrain

M

{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagéz ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage merveilleux



Terrain

M

{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagéz ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage merveilleux



Terrain

M

{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagéz ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage merveilleux



Terrain

M

{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagéz ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la tromperie

Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la tromperie

Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la tromperie

Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la tromperie

Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome de Zagoth



Terrain marais et forêt et île

R

({T}: Ajoutez {B}, {G} ou {U}.)
Le Triome de Zagoth arrive sur le champ de bataille engagé.
Recyclage {3}

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

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

Mot de pouvoir mortel

{1}{B}

Éphémère

U

Détruissez une créature non-Ange, non-Démon, non-Diable, non-Dragon ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mot de pouvoir mortel

{1}{B}



Éphémère

U

Détruissez une créature non-Ange, non-Démon, non-Diable, non-Dragon ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Botte dédaigneuse

{1}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4 ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mot de pouvoir mortel

{1}{B}



Éphémère

U

Détruissez une créature non-Ange, non-Démon, non-Diable, non-Dragon ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Botte dédaigneuse

{1}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4 ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Botte dédaigneuse

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4 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

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

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

Noyade dans le loch

{U}{B}

Éphémère

U

Choisissez 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 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 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

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