


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

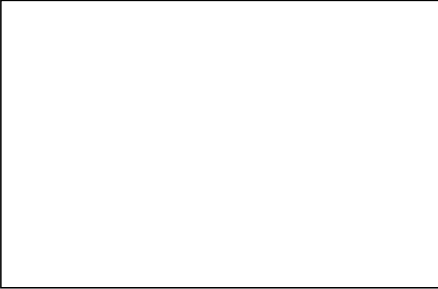
À chaque fois que l'Argousine de la guilde des voleurs ou un autre gremlin arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire meule deux cartes.

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

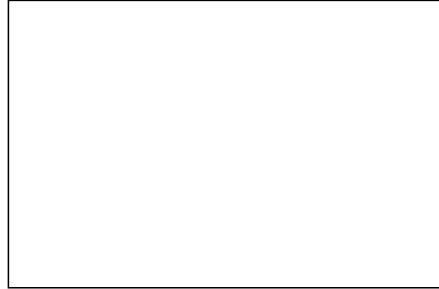
À chaque fois que l'Argousine de la guilde des voleurs ou un autre gremlin arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire meule deux cartes.

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

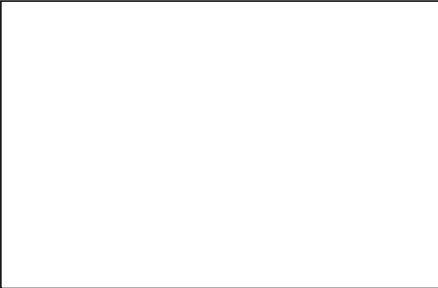
À chaque fois que l'Argousine de la guilde des voleurs ou un autre gremlin arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire meule deux cartes.

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 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}



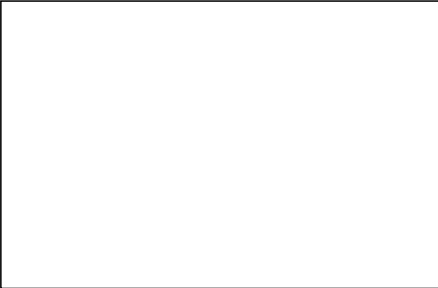
Créature : crabe U

<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

Voleur des vents ondin {U}



Créature : ondin et gremlin U

Vol

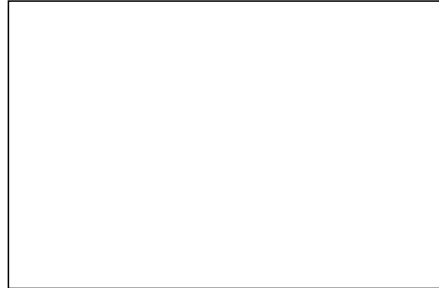
À chaque fois que le Voleur des vents ondin inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur meule une carte. (Il met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.)

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

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 gremlin

U

Flash

Vol

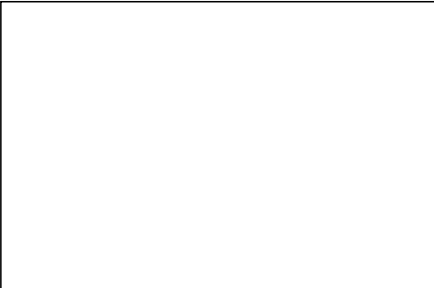
Tant qu'un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière, les gremlins que vous contrôlez gagnent +1/+0. À chaque fois qu'au moins un gremlin que vous contrôlez attaque, chaque adversaire meule deux cartes.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de pensées aérien

{U}{B}



Créature : humain et gremlin

U

Flash

Vol

Tant qu'un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière, les gremlins que vous contrôlez gagnent +1/+0. À chaque fois qu'au moins un gremlin que vous contrôlez attaque, chaque adversaire meule deux cartes.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de pensées aérien

{U}{B}



Créature : humain et gremlin

U

Flash

Vol

Tant qu'un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière, les gremlins que vous contrôlez gagnent +1/+0. À chaque fois qu'au moins un gremlin que vous contrôlez attaque, chaque 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'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 n'importe 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

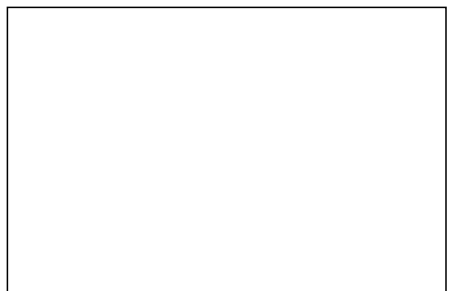
M

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière n'importe 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

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

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

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclair



Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclair



Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclair



Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclair



Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage merveilleux



Terrain

R

{T}, sacrifiez le Passage merveilleux : 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, dégagez ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage merveilleux



Terrain

R

{T}, sacrifiez le Passage merveilleux : 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, dégagez ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage merveilleux



Terrain

R

{T}, sacrifiez le Passage merveilleux : 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, dégagez ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage merveilleux



Terrain

R

{T}, sacrifiez le Passage merveilleux : 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, dégagez ce terrain.

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

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 ?

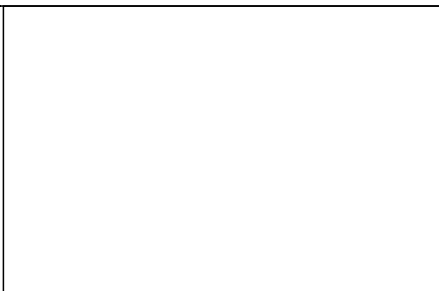
? Détruisez une créature ciblée sans marqueur sur elle.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mot de pouvoir mortel

{1}{B}



Éphémère

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mot de pouvoir mortel

{1}{B}



Éphémère

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Botte dédaigneuse

{1}{U}



Éphémère

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mot de pouvoir mortel

{1}{B}



Éphémère

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Botte dédaigneuse

{1}{U}



Éphémère

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Botte dédaigneuse

{1}{U}

Éphémère

R

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

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 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

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