Empoisonneuse de la Flotte implacable	{1}{B}			Empoisonneuse de la Flotte implacable	{1}{B}
Créature : humain et pirate	R		_	Créature : humain et pirate	R
Flash				Flash	
Contact mortel Quand I'Empoisonneuse de la Flotte implacable	_			Contact mortel Quand l'Empoisonneuse de la Flotte implacable	_
arrive sur le champ de bataille, un pirate attaquant cib				arrive sur le champ de bataille, un pirate attaquant cib	
que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert le contact				que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert le contact	
mortel jusqu'à la fin du tour.				mortel jusqu'à la fin du tour.	
	2/2				2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Empoisonneuse de la Flotte implacable	{1}{B}
Créature : humain et pirate	R
Flash	
Contact mortel Quand I'Empoisonneuse de la Flotte implaca	ble
arrive sur le champ de bataille, un pirate attaquant o	
que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert le conta mortel jusqu'à la fin du tour.	ict
_	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Empoisonneuse de la Flotte implacable

Créature : humain et pirate

Flash

Contact mortel

Quand I'Empoisonneuse de la Flotte implacable
arrive sur le champ de bataille, un pirate attaquant ciblé
que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert le contact
mortel jusqu'à la fin du tour.

Flibustière à voile volante	{1}{B}	Flibustière à voile volante	{1}{B}
Créature : humain et pirate	U	Créature : humain et pirate	U
Vol	.	Vol	
Quand la Flibustière à voile volante arrive sur le chan bataille, l'adversaire ciblé révèle sa main. Vous	•	Quand la Flibustière à voile volante arrive bataille, l'adversaire ciblé révèle sa	
choisissez une carte non-créature non-terrain. Exilez	·	choisissez une carte non-créature non-terr	,
carte jusqu'à ce que la Flibustière à voile volar quitte le champ de bataille.	nte	carte jusqu'à ce que la Flibustière à quitte le champ de bataille.	voile volante
quitte le champ de bataille.		quitte le champ de bataille.	
	1/2		1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	L

_		
	Flibustière à voile volante	{1}{B}
	Créature : humain et pirate	U
	Vol Quand la Flibustière à voile volante arrive sur le cha	amp de
	bataille, l'adversaire ciblé révèle sa main. Vo	us y
	choisissez une carte non-créature non-terrain. Exile carte jusqu'à ce que la Flibustière à voile volu	
	quitte le champ de bataille.	
	Maria the Cothesias @ Wisseld of the Court	1/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Flibustière à voile volante

Créature : humain et pirate

Vol

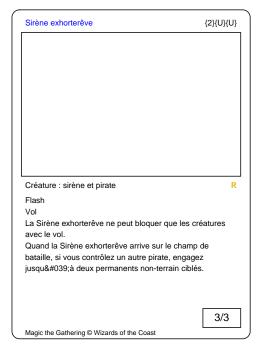
Quand la Flibustière à voile volante arrive sur le champ de bataille, I'adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Exilez cette carte jusqu'à ce que la Flibustière à voile volante quitte le champ de bataille.

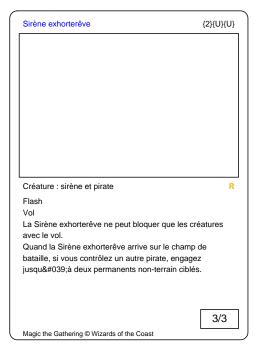
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

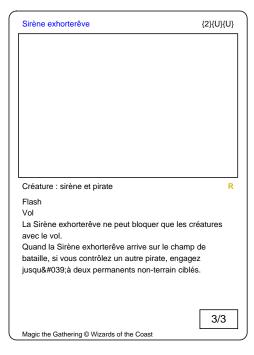
Sirène dompte-tempête	{U}			Sirène dompte-tempête	{U}
Créature : sirène et pirate et sorcier	U		L	Créature : airène et pirete et persier	U
Vol	U			Créature : sirène et pirate et sorcier Vol	U
{U}, sacrifiez la Sirène dompte-tempête : Contrecarrez u	n			νοι [U], sacrifiez la Sirène dompte-tempête : Contrecarrez ι	ın
sort ciblé ou une capacité ciblée qui vous cible ou qui cib			5	sort ciblé ou une capacité ciblée qui vous cible ou qui ci	
une créature que vous contrôlez.			ı	une créature que vous contrôlez.	
1/*	1			1,	/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	١	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sirène dompte-tempête	{U}
Créature : sirène et pirate et sorcier	U
Vol	
{U}, sacrifiez la Sirène dompte-tempête : Contrecarrez u	
sort ciblé ou une capacité ciblée qui vous cible ou qui ci une créature que vous contrôlez.	bie
and ordatare que vous controlez.	
1	/1
	1 1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sirène dompte-tempête	{U}
Créature : sirène et pirate et sorcier	U
Vol {U}, sacrifiez la Sirène dompte-tempête : sort ciblé ou une capacité ciblée qui vous une créature que vous contrôlez.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Voltigeuse de la Flotte de la tempête

Créature : humain et pirate

Vol
Saccage ? La Voltigeuse de la Flotte de la tempête arrive
sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle si
vous avez attaqué ce tour-ci.

Voltigeuse de la Flotte de la tempête {1}{U}	Voltigeuse de la Flotte de la tempête {1){U	
		1
Créature : humain et pirate	Créature : humain et pirate	L
Créature : humain et pirate U Vol	Créature : humain et pirate	
Saccage ? La Voltigeuse de la Flotte de la tempête arrive	Saccage ? La Voltigeuse de la Flotte de la tempête arrive	
sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle si	sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle si	
vous avez attaqué ce tour-ci.	vous avez attaqué ce tour-ci.	
1/2	1/2	٦
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Voltigeuse de la Flotte de la tempête	{1}{U}
Créature : humain et pirate	U
Vol Saccage ? La Voltigeuse de la Flotte de la tempête a	arrive
sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 su vous avez attaqué ce tour-ci.	
	1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tracer un cap

Rituel

Piochez deux cartes. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous n'ayez attaqué ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tracer un cap	{1}{U}	Tracer un cap	{1}{U}
Rituel	U	Rituel	U
Piochez deux cartes. Ensuite, défaussez-v	ous d'une	Piochez deux cartes. Ensuite, défausse	ez-vous d'une
carte à moins que vous n'ayez attac		carte à moins que vous n'ayez a	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
			-

Tracer un cap	{1}{U}
Rituel	U
Piochez deux cartes. Ensuite, défaussez-vous d& carte à moins que vous n'ayez attaqué ce t	
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	Catacombes noyées
Terrain 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}.	Terrain 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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Catacombes noyées	Île
Terrain R Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille	Terrain de base : île C {U}
engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.	

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

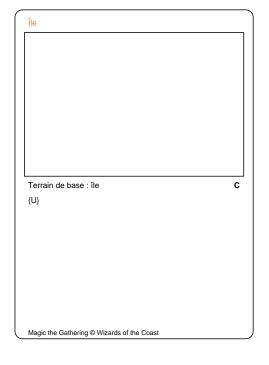
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

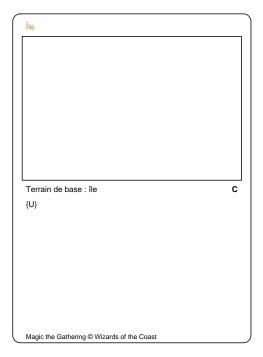


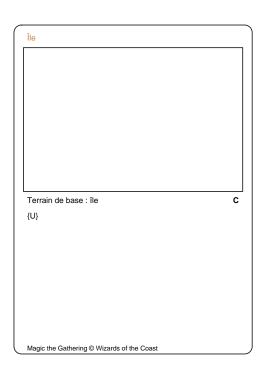


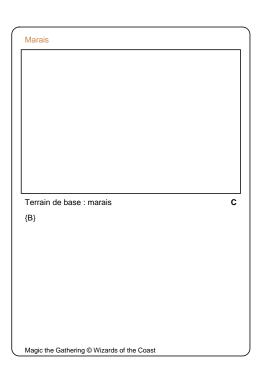












Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais	Terra nullius
Terrain de base : marais C {B}	Terrain Au moment où la Terra nullius arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. {T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Terra nullius	Terra nullius
i erra nullius	l erra nullius

Т	Ferra nullius
Т	Terrain U
Α	Au moment où la Terra nullius arrive sur le champ de
	pataille, choisissez un type de créature.
-	T) : Ajoutez {C}.
-	T): Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne lépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du
	ype choisi.
	•
N	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra nullius	
Terrain	U
Au moment où la Terra nullius arrive sur le champ de	
bataille, choisissez un type de créature.	
{T}: Ajoutez {C}.	
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature of transport de créature of transport de creature of transport de créature of transport de creature of transpor	4
type choisi.	iu
71	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Terra nullius	
Terrain	U
Au moment où la Terra nullius a	arrive sur le champ de
bataille, choisissez un type de d	créature.
{T} : Ajoutez {C}.	
{T} : Ajoutez un mana de la cou dépensez ce mana que pour la	
type choisi.	ilcer un sont de creature du
21	
Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

errain U		Artefact : véhicule	R
u moment où la Terra nullius arrive sur le champ de ataille, choisissez un type de créature.		Vol Quand le Moissonneur de I'Éthersphère arr champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (deux marc énergie »). Payez {E} : Le Moissonneur de I'Éthersphèr acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour. Pilotage 1 (Engagez n'importe quel nombre créatures que vous contrôlez dont la force totale e supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)	queurs « re e de est
agic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Moissonneur de I'Éthersphère	{3}
Artefact : véhicule	R
Vol	
Quand le Moissonneur de l'Éthersphère a	arrive sur le
champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (deux ma	arqueurs «
énergie »).	
Payez {E}: Le Moissonneur de I'Éthersph	
acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tou Pilotage 1 (Engagez n'importe quel nomb	
créatures que vous contrôlez dont la force totale	
supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient ur	
créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)	-
, , , , ,	3/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Moissonneur de I'Éthersphère {3} Artefact : véhicule Quand le Moissonneur de l'Éthersphère arrive sur le champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »). Payez {E} : Le Moissonneur de I'Éthersphère acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour. Pilotage 1 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.) 3/5

Moissonneur de I'Éthersphère

{3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moissonneur de 1'Ethersphere	{3}
Artefact : véhicule	R
Vol	
Quand le Moissonneur de I'Éthersphère	arrive sur le
champ de bataille, vous gagnez {E}{E} (deux m	narqueurs «
énergie »).	. 1. 3
Payez {E}: Le Moissonneur de l'Éthersp acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du to	
Pilotage 1 (Engagez n'importe quel nom	
créatures que vous contrôlez dont la force total	
supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient u	
créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)	
	3/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Réduit à néant	{1}{B}
Éphémère	U
Détruisez une créature non-légendaire ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Réduit à néant	{1}{B}
Éphémère	U
Détruisez une créature non-légendaire ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Réduit à néant	{1}{B}
Éphémère	U
Détruisez une créature non-légendaire ciblée.	
Maria II. Out air OW at a faith O	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dispersion de la vigie	{2}{U}	Dispersion de la vigie	{2}{U}
Éphémère	U	Éphémère	U
Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez pirate. Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleu paie {4}. Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Ce sort coûte {1} de moins à lancer si virate. Contrecarrez un sort ciblé à moins que paie {4}. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

-	
Dispersion de la vigie	{2}{U}
Éphémère	U
Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrôle pirate.	ez un
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôle paie {4}.	eur ne
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dispersion de la vigie	{2}{U}
Éphémère	U
Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez pirate. Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleu paie {4}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vents favorables	{1}{U}		Vents favorables	{1}{U}
Enchantement	U		Enchantement	U
Les créatures avec le vol que vous contrôlez gage	nent		Les créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent	
+1/+1.			+1/+1.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vents favorables	{1}{U}
Enchantement	U
Les créatures avec le vol que vous contrôlez gagnen +1/+1.	t
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vents favorables	{1}{U}
Enchantement	U
Les créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Maraudeuse à voile volante de guerre	{1}{U}
Créature : humain et pirate	R
Vol	
À chaque fois que la Maraudeuse à voile volan	Ü
attaque, une créature ciblée que le joueur défe contrôle perd toutes ses capacités et a une force	
endurance de base de 0/1 jusqu'à la fin	
,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
S	

Maraudeuse à voile volante de guerre	{1}{U}
Créature : humain et pirate	R
Vol	
À chaque fois que la Maraudeuse à voile volante de attaque, une créature ciblée que le joueur défenseu contrôle perd toutes ses capacités et a une force et	ır
endurance de base de 0/1 jusqu'à la fin du to	our.
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Maraudeuse à voile volante de guerre	{1}{U}
Créature : humain et pirate	R
Vol	
À chaque fois que la Maraudeuse à voile volan	-
attaque, une créature ciblée que le joueur défe contrôle perd toutes ses capacités et a une forc	
endurance de base de 0/1 jusqu'à la fin	
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Contrainte	(B)
	╝
Rituel	С
Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez ur carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.	

Contrainte	{B}		Contrainte	{B}
Rituel	С		Rituel	С
Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisisse	z une		Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez u	ne
	e non-terrain. Ce joueur se défausse de carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défau		carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de	Э
		cette carte.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Contrainte	{B
Rituel	(
Un adversaire ciblé révèle sa main. Vou carte non-créature non-terrain. Ce joue cette carte.	

Rituel R
Impossible {1}{B}B}
Détruisez une cible, créature ou planeswalker.
Retour
{3}{B}
Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre
cimetière. Exilez-le ensuite.)
Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Créez un jeton
de créature 2/2 noire Zombie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{1}{B}{B}

Impossible // Retour

Impossible // Retour	{1}{B}{B}
Rituel	R
Impossible	
{1}{B}{B}	
Détruisez une cible, créature ou planeswalk	er.
Retour	
{3}{B}	
Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis	s votre
cimetière. Exilez-le ensuite.)	
Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.	Créez un jeton
de créature 2/2 noire Zombie.	

Houlette de la réprobation	{2}
Artefact	U
{1}, {T}: Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.	
{1}, exilez la Houlette de la réprobation : Exilez tous les	
cimetières.	
Market Collection CMF and a CMF Collection	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Houlette de la réprobation	{2}
Artefact	U
{1}, {T} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.	
{1}, exilez la Houlette de la réprobation : Exilez tous les cimetières.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Percesort	{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que so contrôleur ne paie {2}.	n
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Percesort	{U}		Percesort {U	J}
Éphémère			Éphémère	c
Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son			Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son	•
contrôleur ne paie {2}.			contrôleur ne paie {2}.	
Maria da Callada CWF and a CH a Const			Martin Call and SWI and Arthu Call	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Percesort	{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que sor contrôleur ne paie {2}.	_
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	