

Gredine de Florenoire

{2}{B}

Créature : humain et gredin

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

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

Gredine de Florenoire

{2}{B}

Créature : humain et gredin

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

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

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

Créature : vampire et gredin 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

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

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

Créature : vampire et gredin 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 gredin
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

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 met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Turlupin, Maître farceur
{2}{B}{B}

Créature légendaire : peuple fée et gredin
R

Vol, célérité
À chaque fois que Rankle, Master of Pranks inflige des blessures de combat à un joueur, choisissez n'importe quel nombre ?
? Chaque joueur se défait d'une carte.
? Chaque joueur perd 1 point de vie et pioche une carte.
? Chaque joueur sacrifie une créature.

3/3

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 met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

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 met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

5/4

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

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 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'un adversaire 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'un adversaire 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'un adversaire meurt, chaque adversaire meurt deux cartes.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zareth San, le retors

{3}{U}{B}

Créature légendaire : ondin et gredin

R

Flash

{2}{U}{B}, renvoyez un gredin attaquant non-bloqué que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Mettez sur le champ de bataille Zareth San, le retors, engagé et attaquant, depuis votre main.

À chaque fois que Zareth San inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de permanent ciblée depuis le cimetière de ce joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zareth San, le retors

{3}{U}{B}

Créature légendaire : ondin et gredin

R

Flash

{2}{U}{B}, renvoyez un gredin attaquant non-bloqué que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Mettez sur le champ de bataille Zareth San, le retors, engagé et attaquant, depuis votre main.

À chaque fois que Zareth San inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de permanent ciblée depuis le cimetière de ce joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zareth San, le retors

{3}{U}{B}

Créature légendaire : ondin et gredin

R

Flash

{2}{U}{B}, renvoyez un gredin attaquant non-bloqué que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Mettez sur le champ de bataille Zareth San, le retors, engagé et attaquant, depuis votre main.

À chaque fois que Zareth San inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de permanent ciblée depuis le cimetière de ce joueur.

4/4

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

C

{U}

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

C

{U}

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

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : maraisC

{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

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

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

Marigot lugubre



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marigot lugubre



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marigot lugubre



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marigot lugubre



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la tromperie



Terrain

R

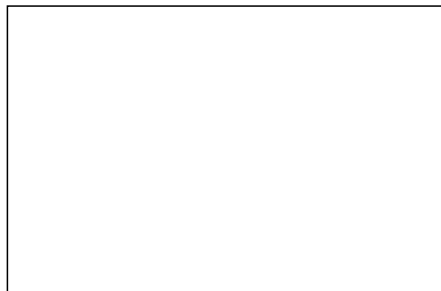
Ce terrain arrive engagé.

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

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

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

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

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 ?

? Contrez 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

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

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

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

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