

## Argousine de la guilde des voleurs

{B}



Créature : humain et gredin

R

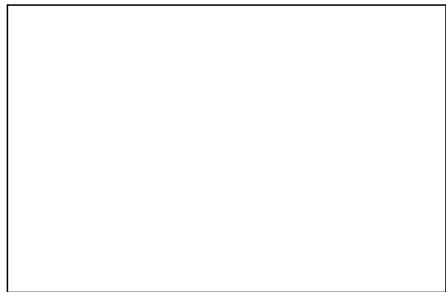
Flash  
 À chaque fois que l'Argousine de la guilde des voleurs ou un autre gredin arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire meule deux cartes. Tant qu'un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière, l'Argousine de la guilde des voleurs gagne +2/+1 et a le contact mortel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Charognard faucon de nuit

{1}{B}{B}



Créature : vampire et gredin

R

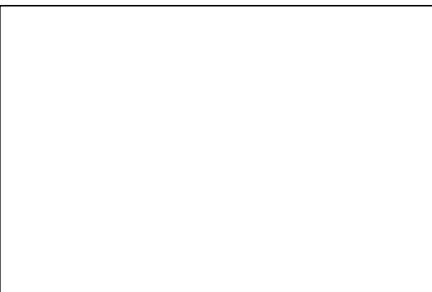
Vol, contact mortel, lien de vie  
 La force du Charognard faucon de nuit est égale à 1 plus le nombre de types de carte parmi les cartes dans les cimetières de vos adversaires.

1+\*/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Argousine de la guilde des voleurs

{B}



Créature : humain et gredin

R

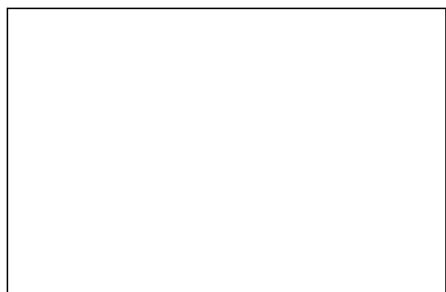
Flash  
 À chaque fois que l'Argousine de la guilde des voleurs ou un autre gredin arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire meule deux cartes. Tant qu'un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière, l'Argousine de la guilde des voleurs gagne +2/+1 et a le contact mortel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Charognard faucon de nuit

{1}{B}{B}



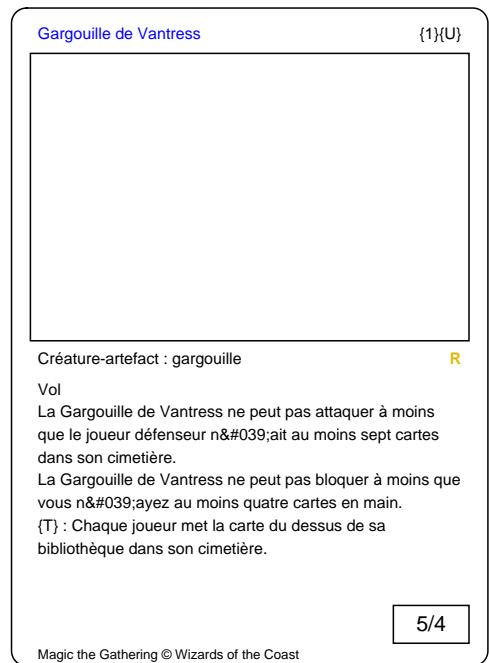
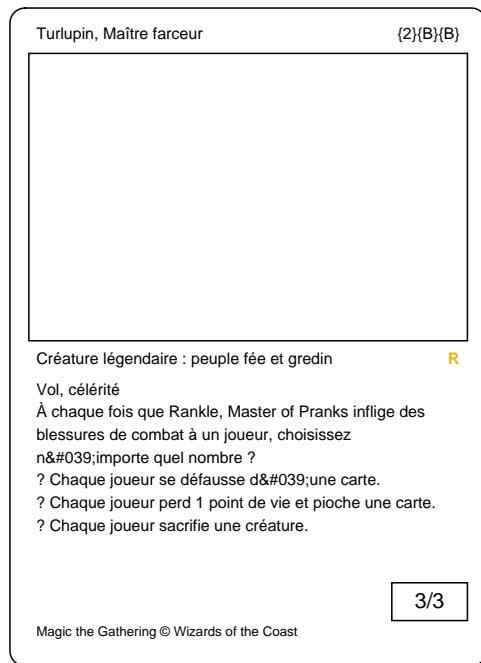
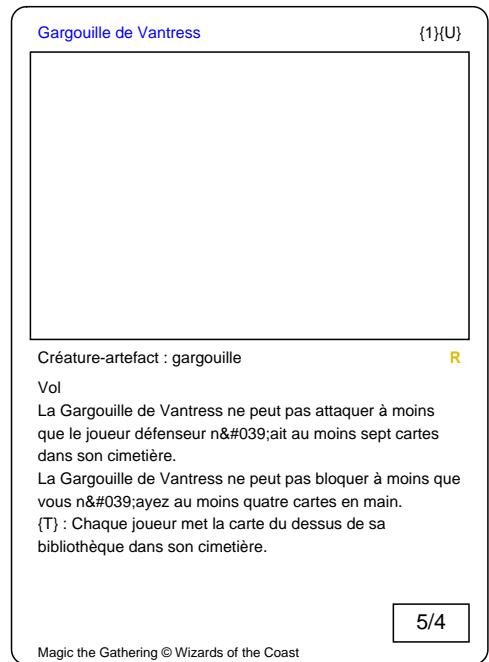
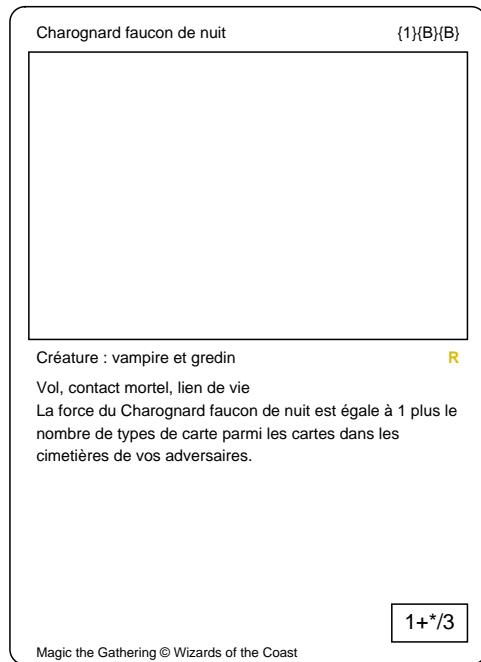
Créature : vampire et gredin

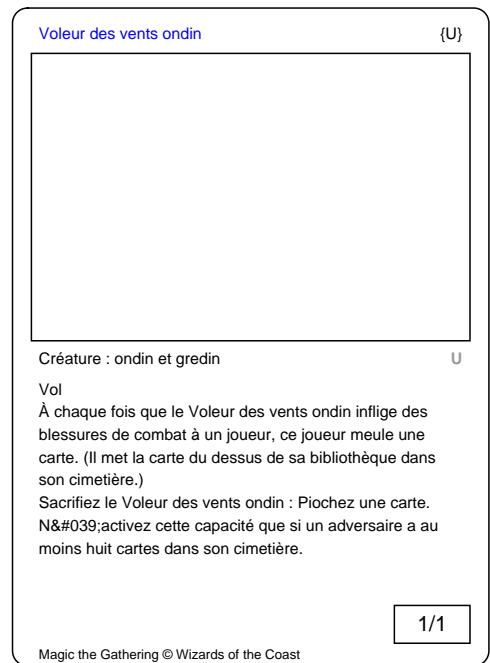
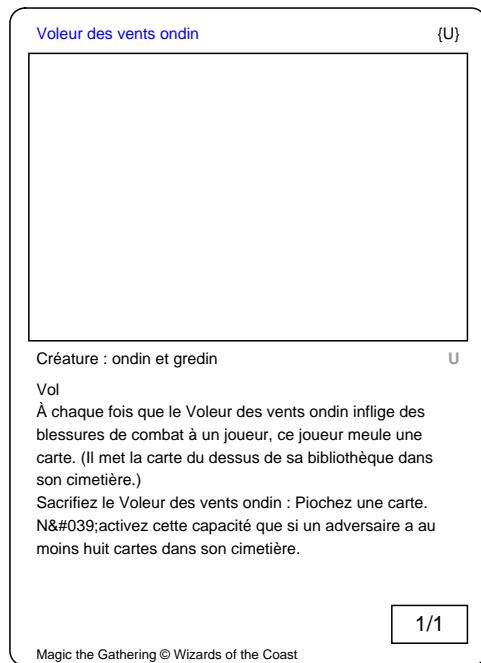
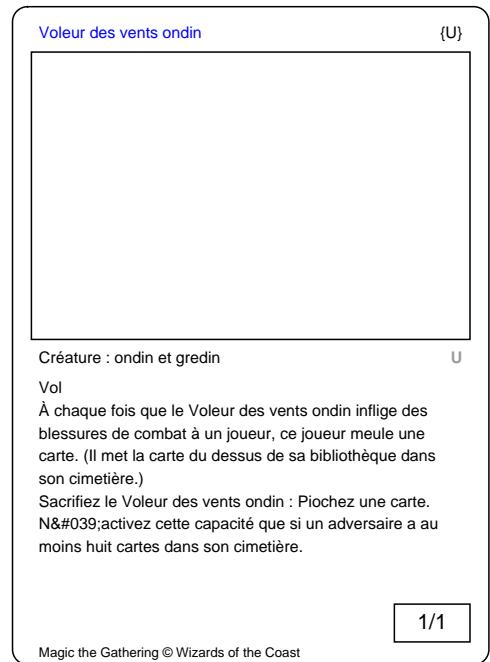
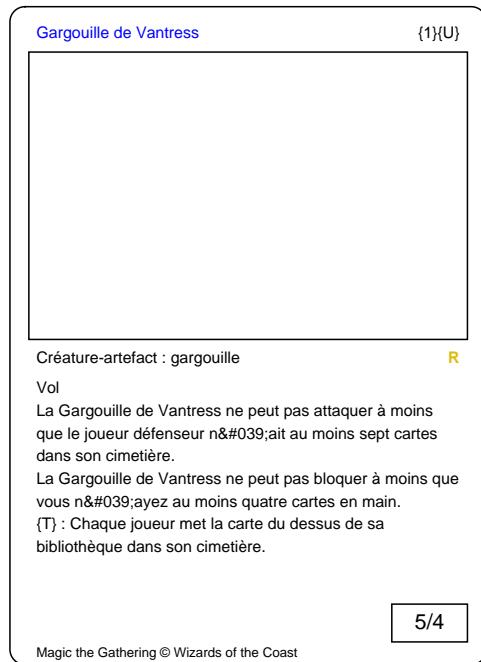
R

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





**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.

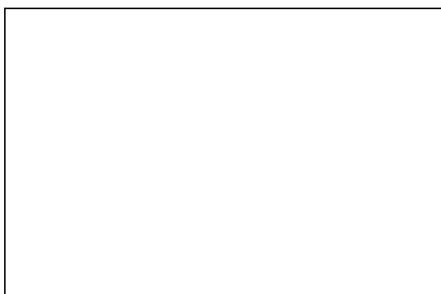
À chaque fois qu'un adversaire a au moins un gredin que vous contrôlez attaque, chaque adversaire meule deux cartes.

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.

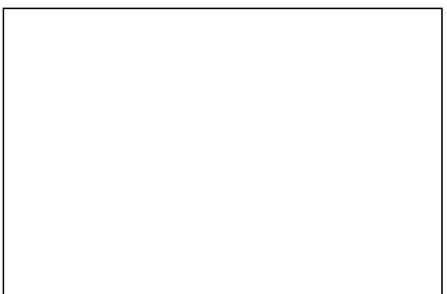
À chaque fois qu'un adversaire a au moins un gredin que vous contrôlez attaque, chaque adversaire meule deux cartes.

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 a au moins un gredin 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 a au moins un gredin que vous contrôlez attaque, chaque adversaire meule 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.

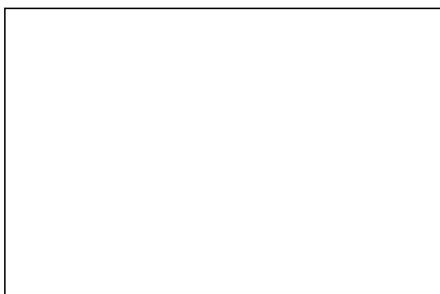
À chaque fois que Zareth San inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de permanent ciblée depuis le cimetière de ce joueur.

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

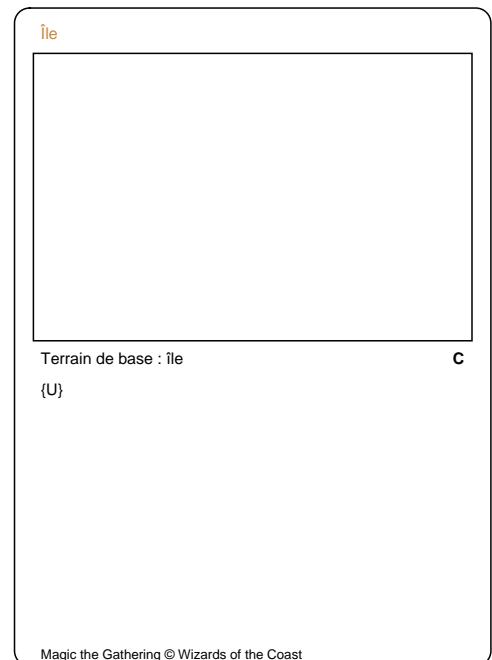
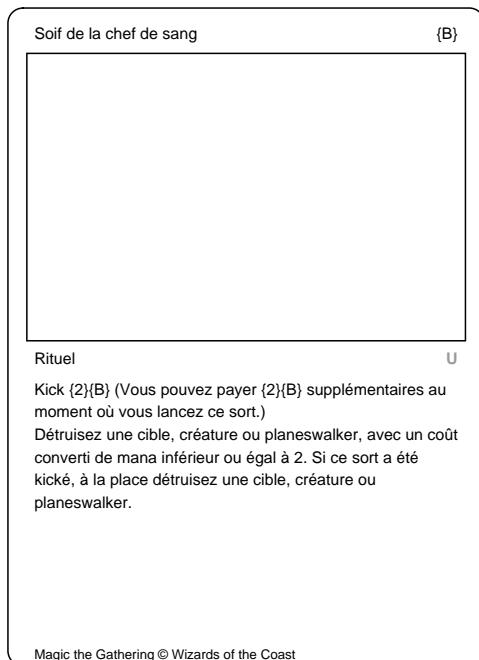
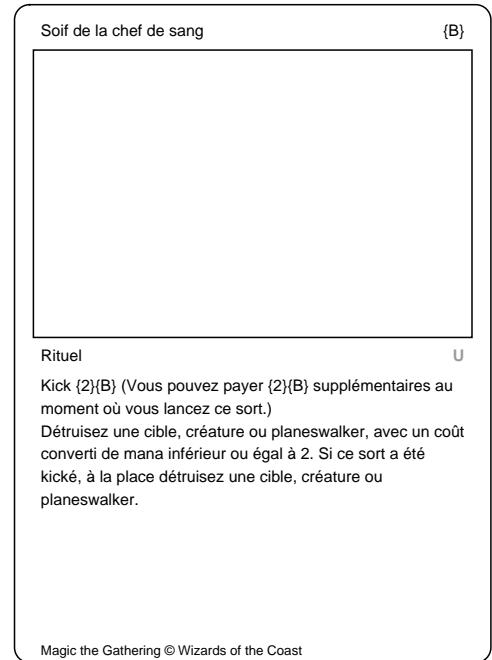
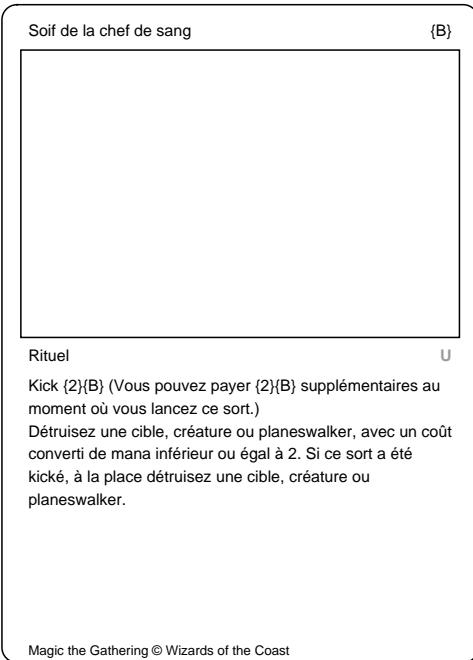
{2}{U}{B}, renvoyez un gredin attaquant non-bloqué que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Mettez sur le champ de bataille Zareth San, le retors, engagé et attaquant, depuis votre main.

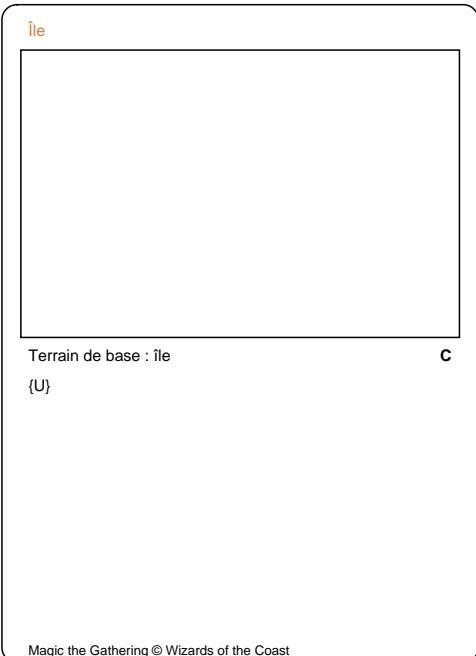
À chaque fois que Zareth San inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de permanent ciblée depuis le cimetière de ce joueur.

4/4

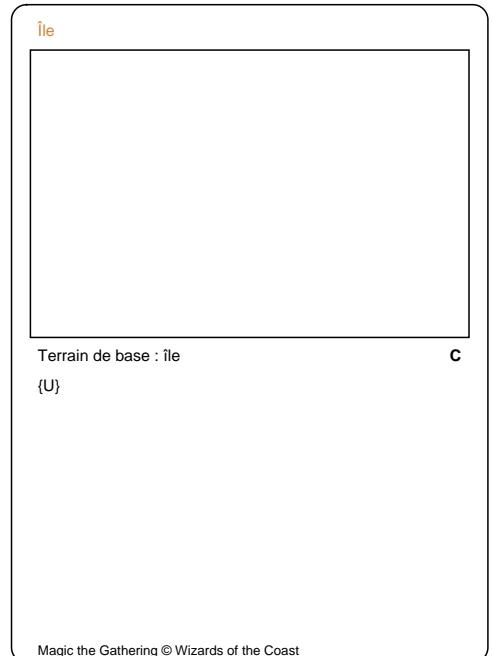
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

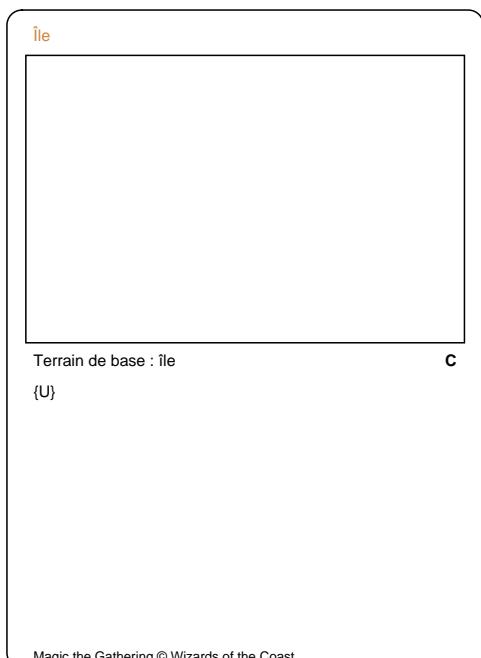




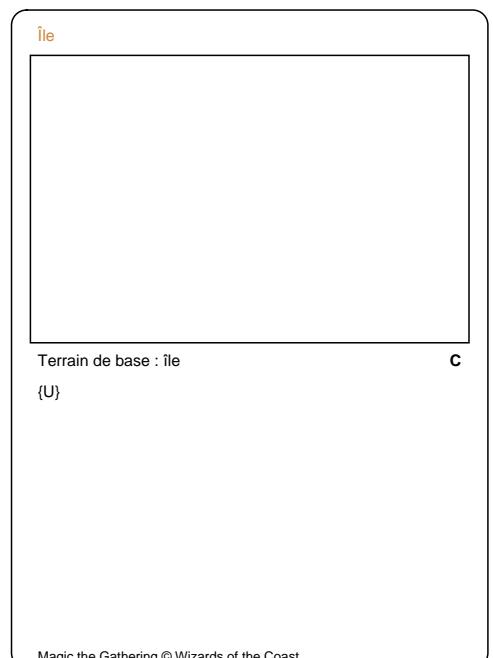
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

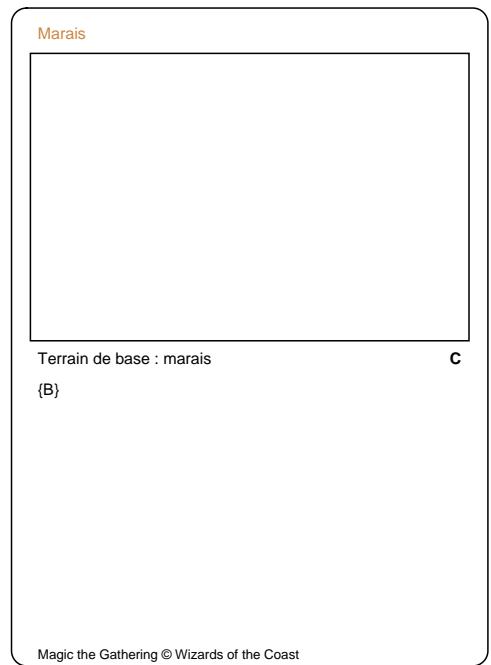
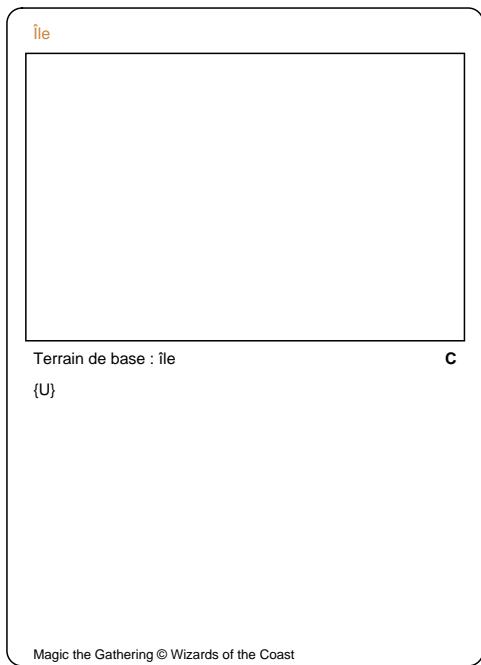
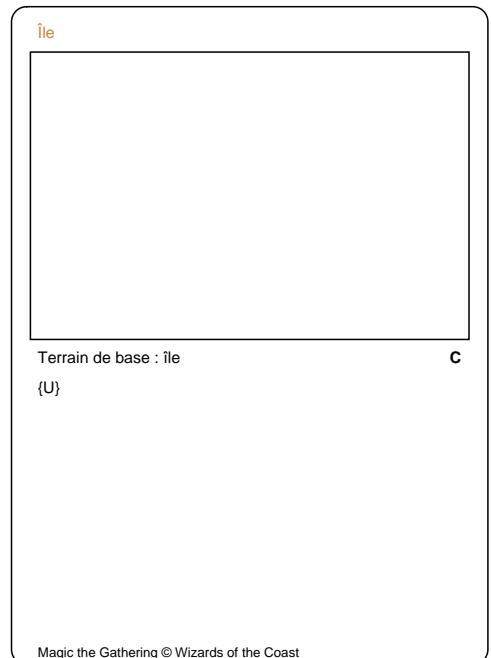
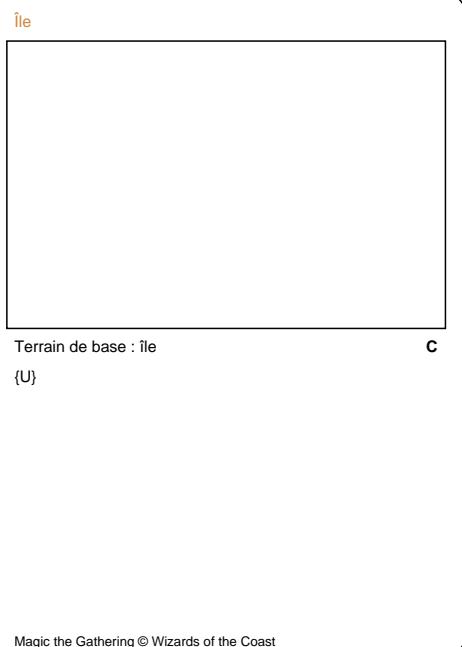


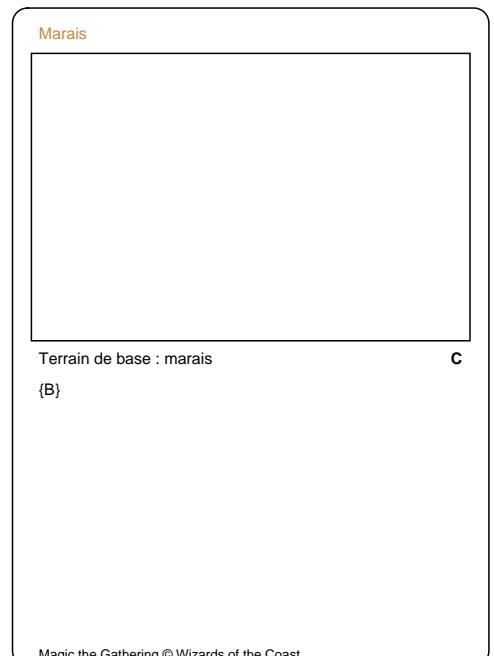
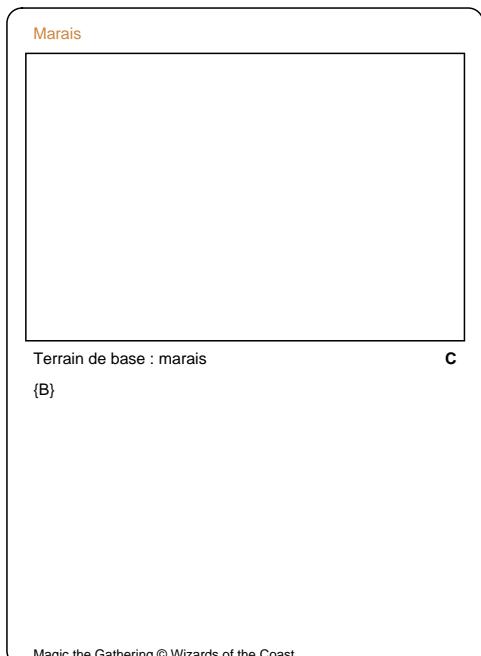
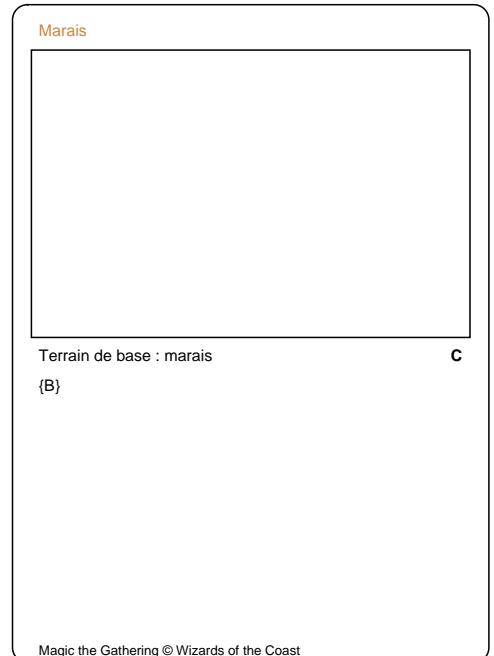
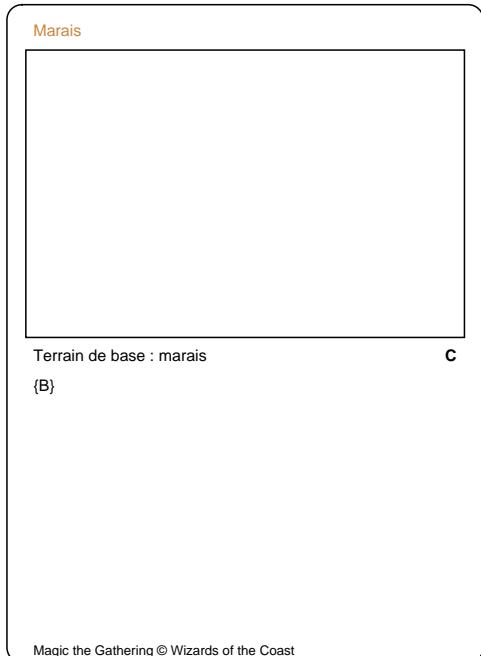
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

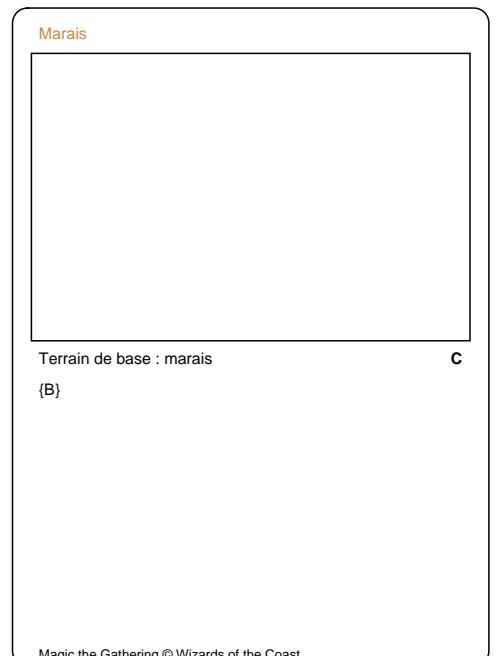
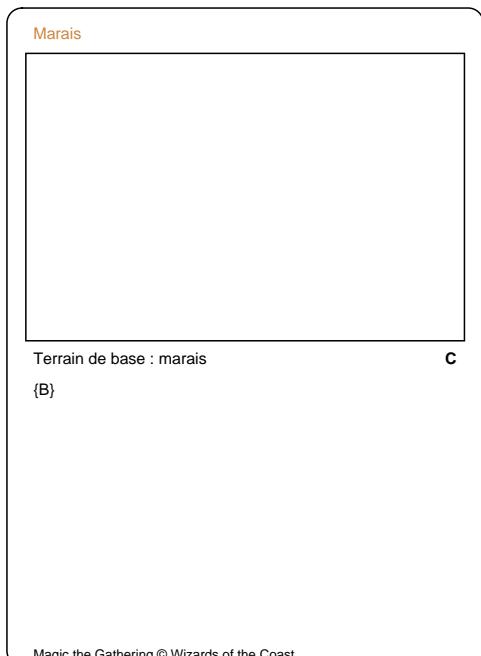
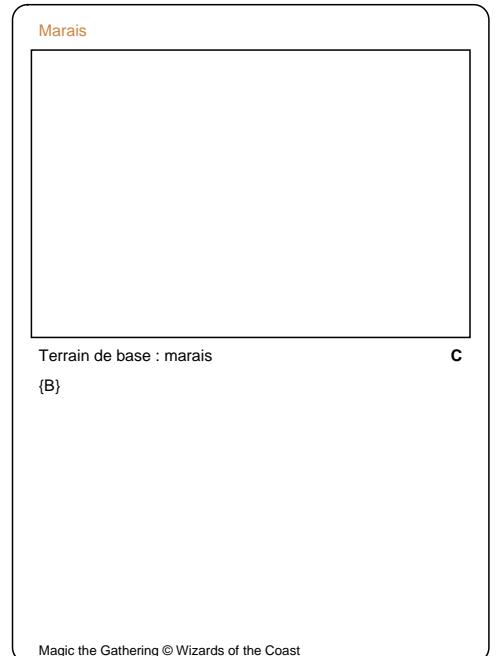
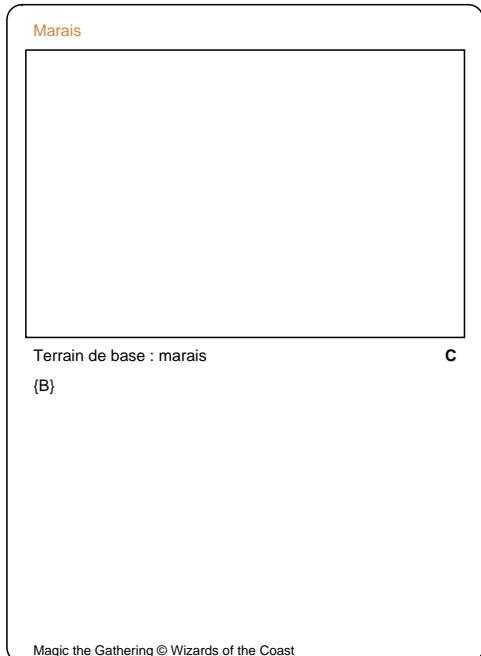


Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la tromperie



Terrain

R

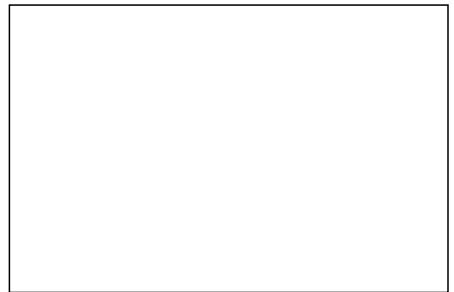
Ce terrain arrive engagé.

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

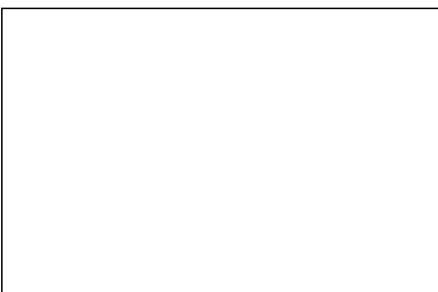
Ce terrain arrive engagé.

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

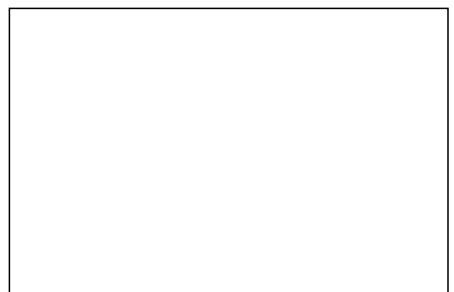
Ce terrain arrive engagé.

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

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

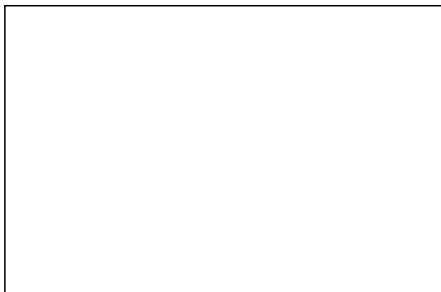
U

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

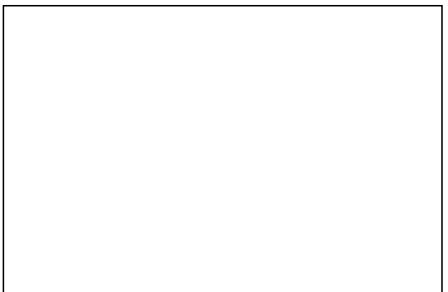
U

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}



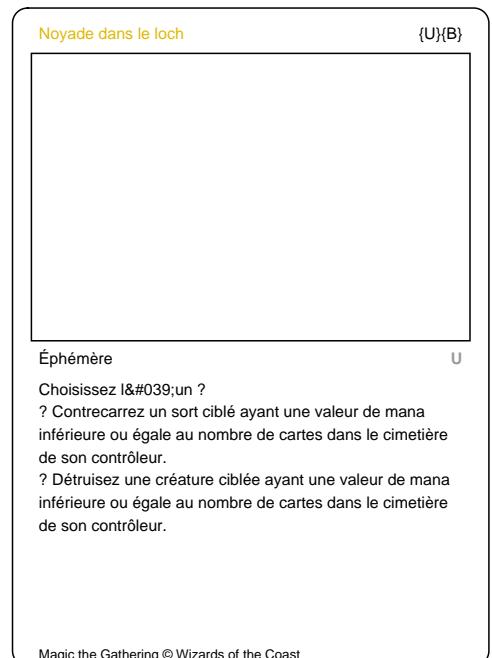
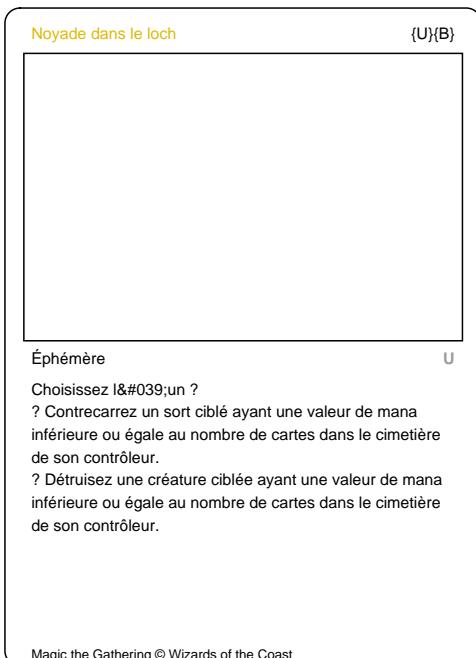
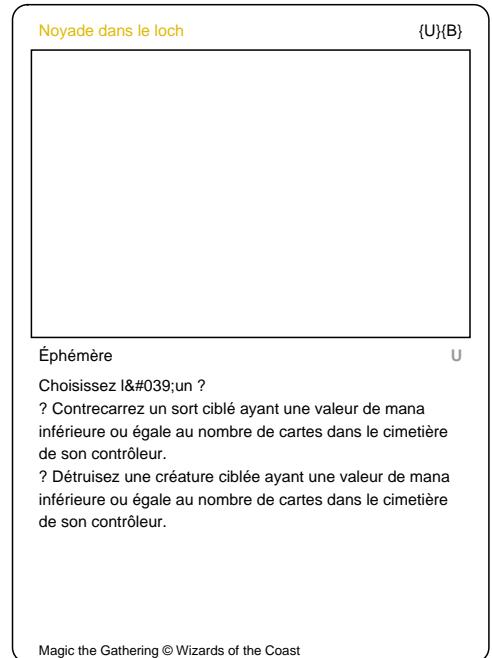
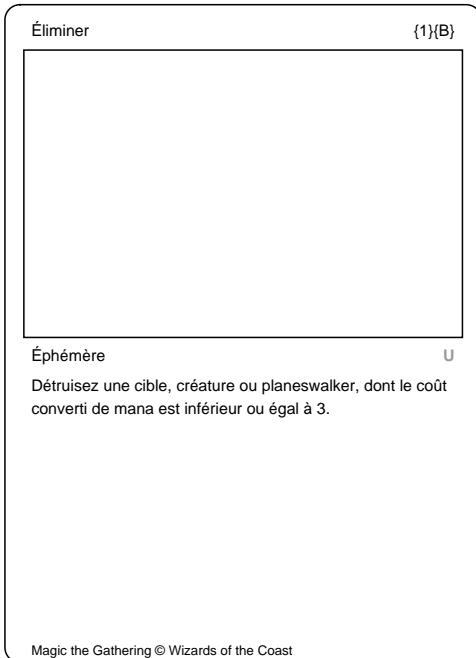
Éphémère

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



**Noyade dans le loch**

{U}{B}

**Éphémère**

U

Choisissez 1 :

- ? 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

**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**

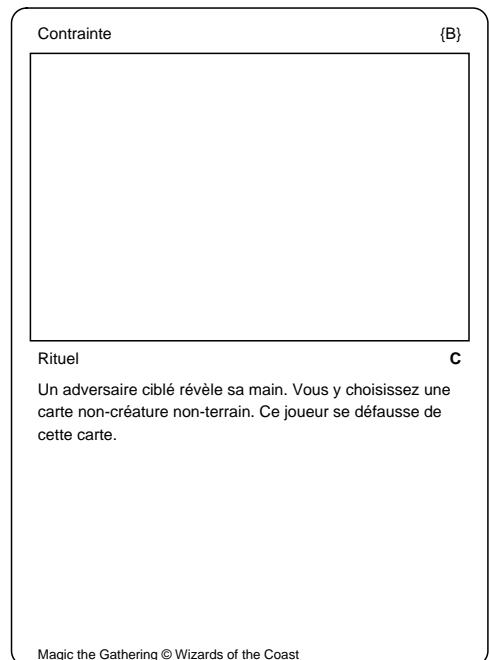
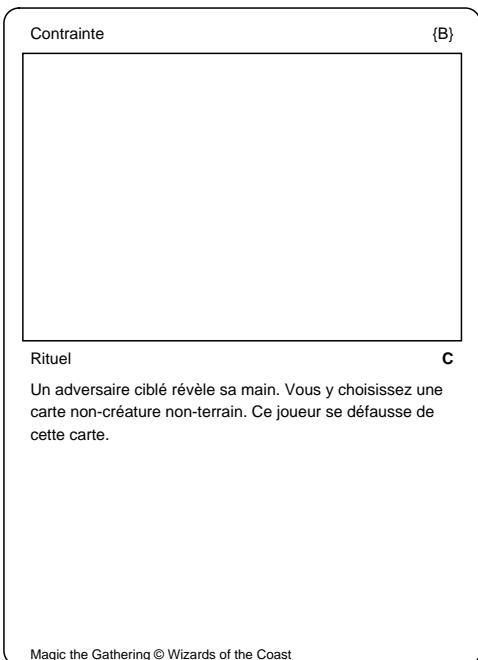
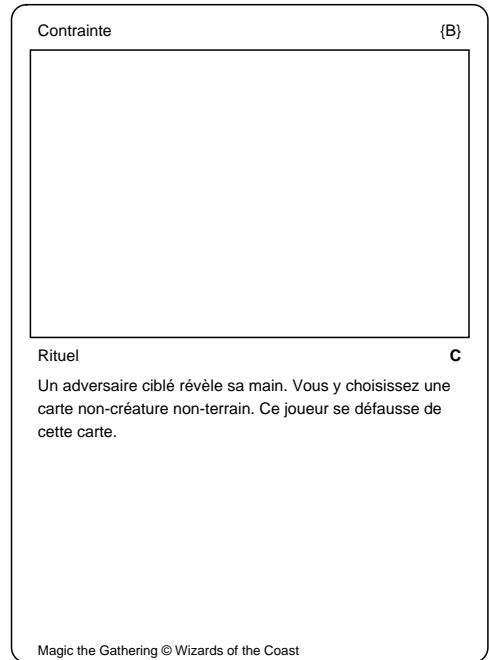
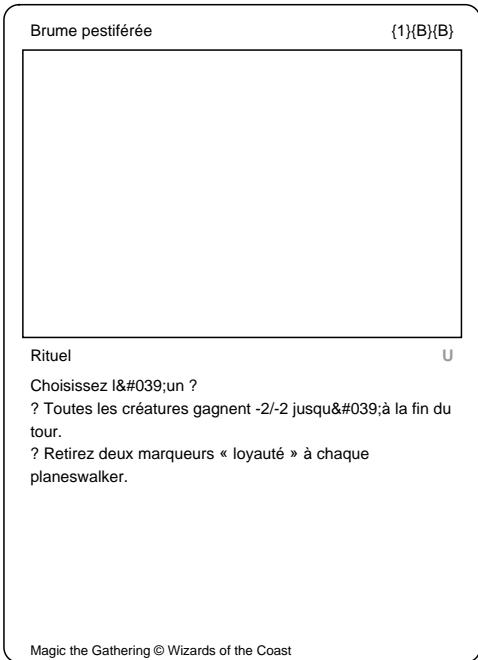
U

Choisissez 1 :

- ? 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



S&#039;agripper à la poussière

{B}

Éphémère

U

Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c&#039;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&#039;échappée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

S&#039;agripper à la poussière

{B}

Éphémère

U

Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c&#039;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&#039;échappée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

S&#039;agripper à la poussière

{B}

Éphémère

U

Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c&#039;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&#039;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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

