_				
	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 bat sous votre contrôle, chaque adversaire meule deux c Tant q'un adversaire a au moins huit cartes da son cimetière, l'Argousine de la guilde des vole gagne +2/+1 et a le contact mortel.	aille cartes.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

Argousine de la guilde des voleurs

Créature : humain et gredin

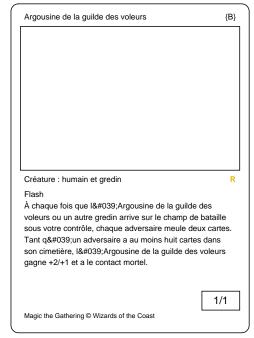
gagne +2/+1 et a le contact mortel.

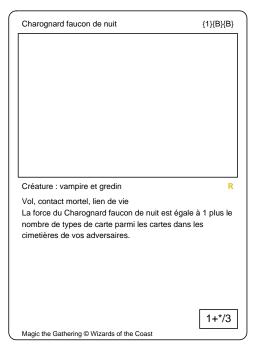
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

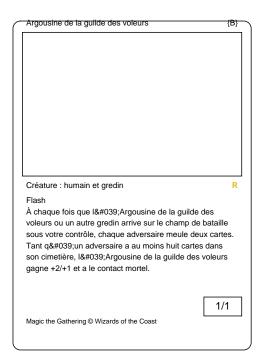
À chaque fois que I'Argousine de la guilde des voleurs ou un autre gredin arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire meule deux cartes. Tant q'un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière, I'Argousine de la guilde des voleurs

{B}

1/1







Charognard faucon de nuit

(1){B}(B)

Créature : vampire et gredin

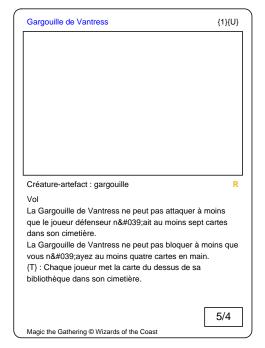
Vol, contact mortel, lien de vie

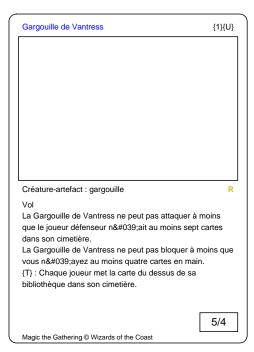
La force du Charognard faucon de nuit est égale à 1 plus le nombre de types de carte parmi les cartes dans les cimetières de vos adversaires.

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 le cimetières de vos adversaires.	es	
	1+*/3	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		





Gargouille de Vantress

Créature-artefact : gargouille

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.

Voleur des vents ondin	{U}	Voleur des vents ondin	{U}
Créature : ondin et gredin	U	Créature : ondin et gredin	U
Vol À chaque fois que le Voleur des vents ondin inflige de blessures de combat à un joueur, ce joueur meule une carte. (Il met la carte du dessus de sa bibliothèque da son cimetière.) Sacrifiez le Voleur des vents ondin : Piochez une carte N'activez cette capacité que si un adversaire a moins huit cartes dans son cimetière.	e ns e.	Vol À chaque fois que le Voleur des verblessures de combat à un joueur, carte. (Il met la carte du dessus de son cimetière.) Sacrifiez le Voleur des vents ondir N'activez cette capacité que moins huit cartes dans son cimetiè	ce joueur meule une e sa bibliothèque dans e : Piochez une carte. e si un adversaire a au
	1/1		1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Co	ast

_		
	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	3
	son cimetière.) Sacrifiez le Voleur des vents ondin : Piochez une carte.	
	N'activez cette capacité que si un adversaire a a	
	moins huit cartes dans son cimetière.	u
	mons nut cartes dans som officiere.	
	1	/1
		1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Voleur des vents ondin

Créature : ondin et gredin

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.

Voleur de pensées aérien {U}{	B}	Voleur de pensées aérien	{U}{B}
Créature : humain et gredin	U	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.		Flash Vol Tant qu'un adversaire a au moins l son cimetière, les gredins que vous contr +1/+0. À chaque fois qu'au moins un gred contrôlez attaque, chaque adversaire mei	ôlez gagnent lin que vous
1/3 Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/3

_		
,	Voleur de pensées aérien	{U}{B}
	Créature : humain et gredin	U
	Flash	
	Vol	
	Tant qu'un adversaire a au moins huit cartes of son cimetière, les gredins que vous contrôlez gagne	
	+1/+0.	
	À chaque fois qu'au moins un gredin que vous	
	contrôlez attaque, chaque adversaire meule deux ca	rtes.
	_	
		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 hui son cimetière, les gredins que vous contrôle	
+1/+0.	z gagnent
À chaque fois qu'au moins un gredin	que vous
contrôlez attaque, chaque adversaire meule	e deux cartes.
	1/3

Zareth San, le retors	{3}{U}{B}
Créature légendaire : ondin et gredin	R
Flash	
{2}{U}{B}, renvoyez un gredin attaquant vous contrôlez dans la main de son pro	
sur le champ de bataille Zareth San, le	•
attaquant, depuis votre main. À chaque fois que Zareth San inflige de	se bloeeuroe do
combat à un joueur, vous pouvez mettre	
bataille, sous votre contrôle, une carte d	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 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

Rituel

V

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

Zareth San, le retors

Créature légendaire : ondin et gredin

attaquant, depuis votre main.

depuis le cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{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

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

 ${3}{U}{B}$

4/4

Soif de la chef de sang	{B}		Île	
Rituel	U		Terrain de base : île	_ ;
Kick {2}{B} (Vous pouvez payer {2}{B} supplémentaires moment où vous lancez ce sort.) Détruisez une cible, créature ou planeswalker, avec un converti de mana inférieur ou égal à 2. Si ce sort a été kické, à la place détruisez une cible, créature ou planeswalker.			{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

-	
Soif de la chef de sang	{B}
D'.	
Rituel	U
Kick {2}{B} (Vous pouvez payer {2}{B} supplément moment où vous lancez ce sort.)	aires au
Détruisez une cible, créature ou planeswalker, ave	ec un coût
converti de mana inférieur ou égal à 2. Si ce sort a	a été
kické, à la place détruisez une cible, créature ou planeswalker.	
platieswalker.	
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	

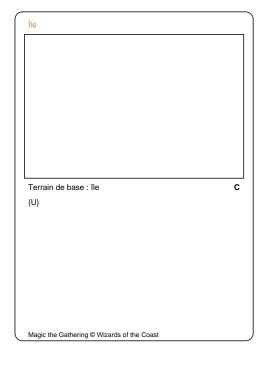
Île	
Terrain de base : île	С
{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

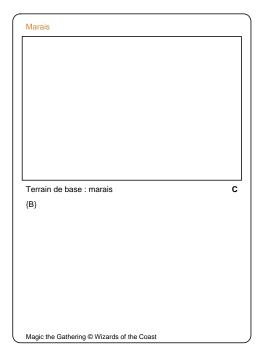


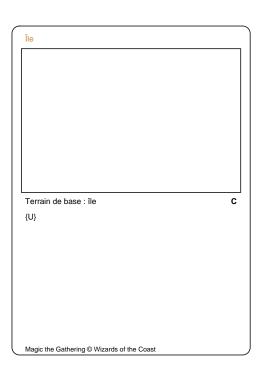


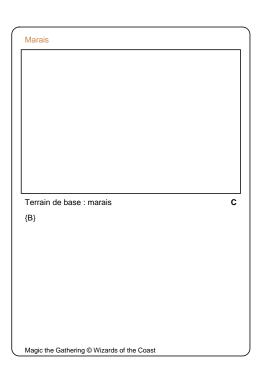












Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are Garrening @ Wizurds or die Godst

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

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

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

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marigot lugubre	
Terrain	С
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	Marigot lugubre
Terrain C Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {U} ou {B}.	Terrain C Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {U} ou {B}.
Marigot lugubre	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast Temple de la tromperie

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

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}.

Temple de la tromperie	Temple de la tromperie
Terrain 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}.	Terrain 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
Temple de la tromperie	Kaito, ombre dansante {2}{U
Terrain	Dispersional de la Constantina del Constantina de la Constantina del Constantina de la Constantina de
Terrain R	Planeswalker légendaire : Kaito

Ce terrain arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

carte au-dessous.) {T}: Ajoutez {U} ou {B}.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du

dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette

Planeswalker légendaire : Kaito

 $\{2\}\{U\}\{B\}$

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez renvoyer l'une d'elles dans la main de son propriétaire. Si vous faites ainsi, vous pouvez activer les capacités de loyauté de Kaito deux fois ce tour-ci au lieu d'une.

{+1}: Jusqu'à une créature ciblée ne peut ni attaquer ni bloquer jusqu'à votre prochain tour.

{+0} : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast Creez un jeton de Creature-affetact 2/2 incolore Drone

avec le contact mortel et « Quand cette créature quitte le champ de bataille, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie. »

Renaissance de Malakir	{B}
Éphémère	U
·	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 I'un —	
 Détruisez une créature ciblée sans marqueur sur el 	le.
Retirez jusqu'à trois marqueurs	
d'une créature ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Acte cruel	{1}{B}
Éphémère Choisissez l'un — • Détruisez une créature ciblée sans marqueur sur • Retirez jusqu'à trois marqueurs d'une créature ciblée.	U elle.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éliminer (1){B}
Éphémère
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}	Noyade dans le loch {U	}{B}
Éphémère	U	Éphémère	U
Détruisez une cible, créature ou planeswal converti de mana est inférieur ou égal à 3.	ker, dont le coût	Choisissez I'un ? ? Contrecarrez un sort ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetièr de son contrôleur. ? Détruisez une créature ciblée ayant une valeur de mar inférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetièr de son contrôleur.	na
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Noyade dans le loch	{U}{B}
Éphémère	U
Choisissez I'un ?	
? Contrecarrez un sort ciblé ayant une valeur de mainférieure ou égale au nombre de cartes dans le cim	
de son contrôleur.	ellere
? Détruisez une créature ciblée ayant une valeur de	
inférieure ou égale au nombre de cartes dans le cim de son contrôleur.	etière
de son controleur.	
Maria II. Out aire Office of the Ocean	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Noyade dans le loch	{U}{B}
Éphémère	U
Choisissez I'un ?	
? Contrecarrez un sort ciblé ayant une valeur de l inférieure ou égale au nombre de cartes dans le c	
de son contrôleur.	
? Détruisez une créature ciblée ayant une valeur	
inférieure ou égale au nombre de cartes dans le c de son contrôleur.	ameuere
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

choisissez l'un ? Contrecarrez un sort ciblé ayant une valeur de mana oférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière e son contrôleur. Détruisez une créature ciblée ayant une valeur de mana oférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière e son contrôleur.	Noyade dans le loch	{U}{B}
choisissez l'un ? Contrecarrez un sort ciblé ayant une valeur de mana oférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière e son contrôleur. Détruisez une créature ciblée ayant une valeur de mana oférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière e son contrôleur.		
choisissez l'un ? Contrecarrez un sort ciblé ayant une valeur de mana oférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière e son contrôleur. Détruisez une créature ciblée ayant une valeur de mana oférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière e son contrôleur.		
choisissez l'un ? Contrecarrez un sort ciblé ayant une valeur de mana oférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière e son contrôleur. Détruisez une créature ciblée ayant une valeur de mana oférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière e son contrôleur.		
choisissez l'un ? Contrecarrez un sort ciblé ayant une valeur de mana oférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière e son contrôleur. Détruisez une créature ciblée ayant une valeur de mana oférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière e son contrôleur.		
choisissez l'un ? Contrecarrez un sort ciblé ayant une valeur de mana oférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière e son contrôleur. Détruisez une créature ciblée ayant une valeur de mana oférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière e son contrôleur.		
choisissez l'un ? Contrecarrez un sort ciblé ayant une valeur de mana oférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière e son contrôleur. Détruisez une créature ciblée ayant une valeur de mana oférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière e son contrôleur.		
choisissez l'un ? Contrecarrez un sort ciblé ayant une valeur de mana oférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière e son contrôleur. Détruisez une créature ciblée ayant une valeur de mana oférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière e son contrôleur.		
choisissez l'un ? Contrecarrez un sort ciblé ayant une valeur de mana oférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière e son contrôleur. Détruisez une créature ciblée ayant une valeur de mana oférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière e son contrôleur.		
choisissez l'un ? Contrecarrez un sort ciblé ayant une valeur de mana oférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière e son contrôleur. Détruisez une créature ciblée ayant une valeur de mana oférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière e son contrôleur.		
choisissez l'un ? Contrecarrez un sort ciblé ayant une valeur de mana oférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière e son contrôleur. Détruisez une créature ciblée ayant une valeur de mana oférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière e son contrôleur.		
choisissez l'un ? Contrecarrez un sort ciblé ayant une valeur de mana oférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière e son contrôleur. Détruisez une créature ciblée ayant une valeur de mana oférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière e son contrôleur.	Éphémère	U
Contrecarrez un sort ciblé ayant une valeur de mana lférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière e son contrôleur. Détruisez une créature ciblée ayant une valeur de mana lférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière e son contrôleur.	•	
nférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière le son contrôleur. Détruisez une créature ciblée ayant une valeur de mana nférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière le son contrôleur.	•	mana
Détruisez une créature ciblée ayant une valeur de mana nférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière e son contrôleur.	•	
nférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière le son contrôleur.	de son contrôleur.	
le son contrôleur.	? Détruisez une créature ciblée ayant une valeur	de mana
	•	cimetière
	de son contrôleur.	
logic the Cathering @ Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Envoûteur d'Encrebrasse	{1}{UB}
Créature : ondin et sorcier	U
Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée ex des créatures-artefacts et/ou des créatures noires	
{2}{U}{B}: Chaque créature non-bloquée a une for endurance de base de 4/1 jusqu'à la fin du	
endurance de base de 4/1 jusqu',a la lili du	tour.
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

′	Ombresage de Skemfar	{3}{B}
	Créature : elfe et clerc Quand I'Ombresage de Skemfar arrive sur l de bataille, choisissez I'un ? ? Chaque adversaire perd X points de vie, X étant grand nombre de créatures que vous contrôlez qu type de créature en commun. ? Vous gagnez X points de vie, X étant le plus gra nombre de créatures que vous contrôlez qui ont ur créature en commun.	le plus i ont un
		2/5
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Affres du remords	{1}{B}
Rituel	U
Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y o carte non-terrain ou une carte de son cimeti- carte. Vous perdez 1 point de vie.	

Brume pestiférée	{1}{B}{B}		Contrainte	{B}
Rituel	U		Rituel	С
Choisissez I'un ?			Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisis	
? Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu tour.	u'à la fin du		carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défau cette carte.	usse de
? Retirez deux marqueurs « loyauté » à c	hague		cette carte.	
planeswalker.				
Mania the Cothesian @ Winauda of the Count			Maria the Catherine & Winauda of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Contrainte	{B
Rituel	(
Un adversaire ciblé révèle sa main. Vou	e v choisissez una
carte non-créature non-terrain. Ce joueu	
carte non-créature non-terrain. Ce joueu	
carte non-créature non-terrain. Ce joueu	

Domination de I'ataraxmage	{X}{U}{U}{U}
Rituel	U
Ce sort coûte {3} de moins à lancer s&#C créature dont le contrôleur a au moins hu cimetière.</td><td></td></tr><tr><td>Acquérez le contrôle d'une créatul coût converti de mana de X.</td><td>re ciblée avec un</td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>	

S'agripper à la poussière	{B}	S'agripper à la poussière {B}
Éphémère	U	Éphémère U
Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c' une carte de créature, vous gagnez 3 points de vie. Sir 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.)	non,	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		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
S'agripper à la poussière	{B}	Négation {1}{U}
		

ſ	S'agripper à la poussière	{B}	
	Éphémère	U	
	xilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était ne carte de créature, vous gagnez 3 points de vie. Sinon, ous 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}
Éabéasàsa	
Éphémère Contrecarrez un sort non-créature ciblé.	С
Controcarrez un sort non-creature cibie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Négation	{1}{U}		Plongeon dans I'histoire {5}{U}	{U}
Éphémère			Éphémère	U
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.			Ce sort coûte {3} de moins à lancer si un adversaire a au	ı
			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 I'histoire	{5}{U}{U}
Éphémère	U
Ce sort coûte (3) de moins à lancer si un adve	ersaire a au
moins sept cartes dans son cimetière. Piochez quatre cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	