

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

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

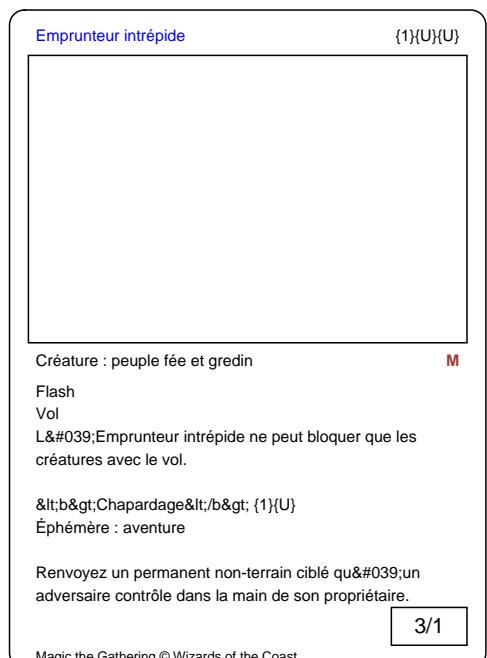
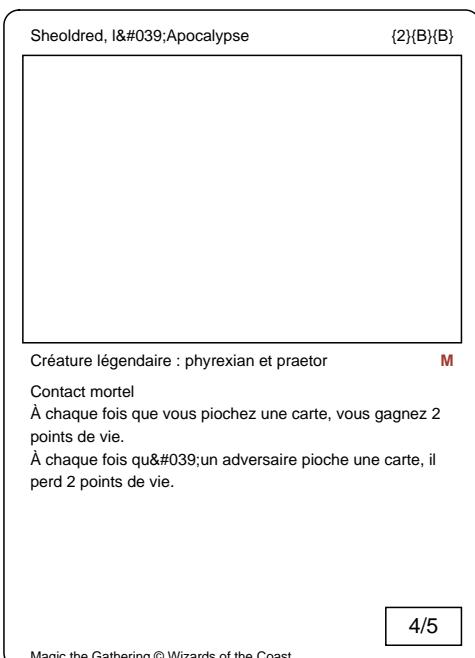
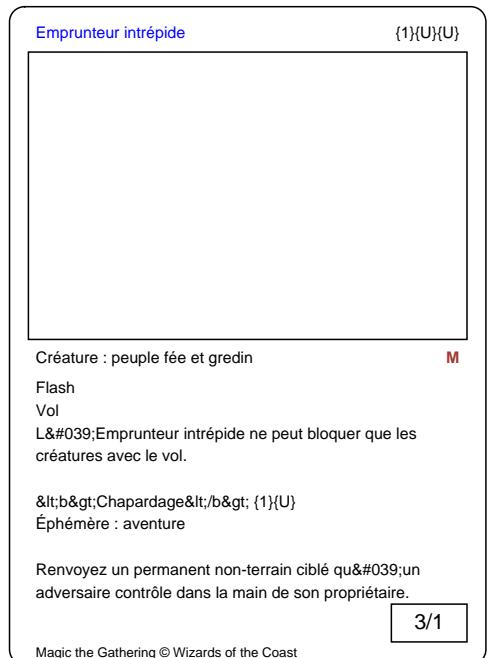
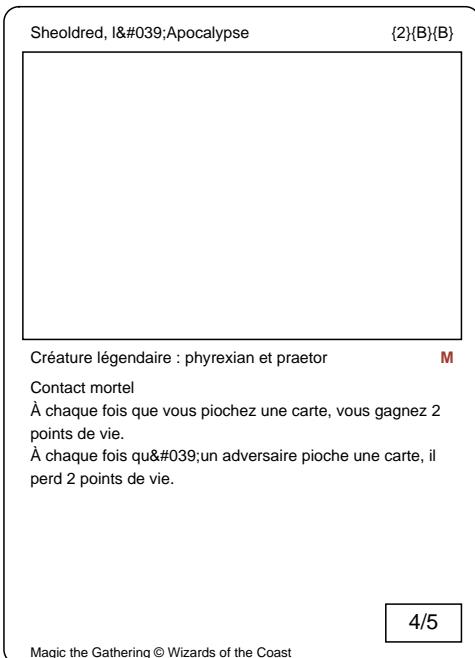
R

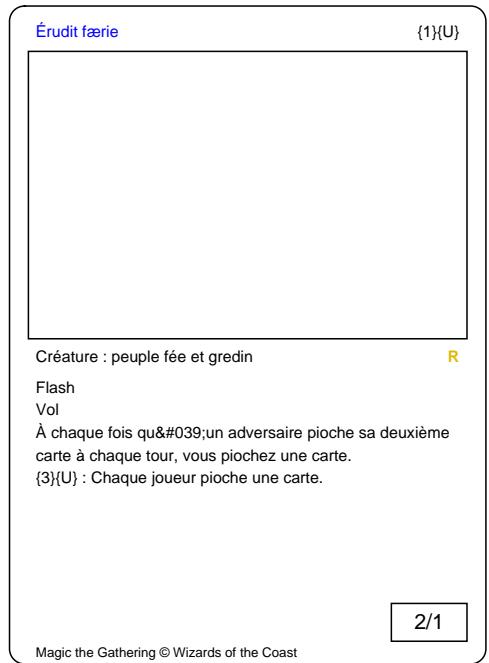
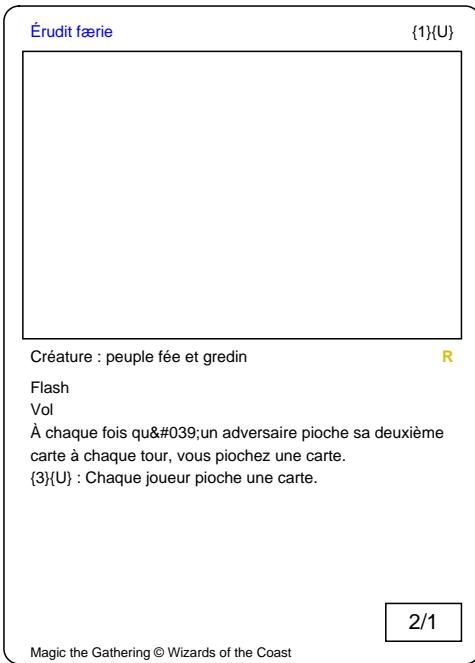
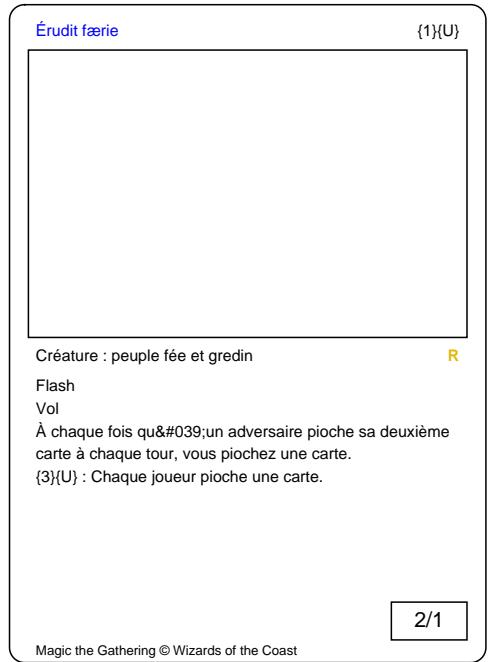
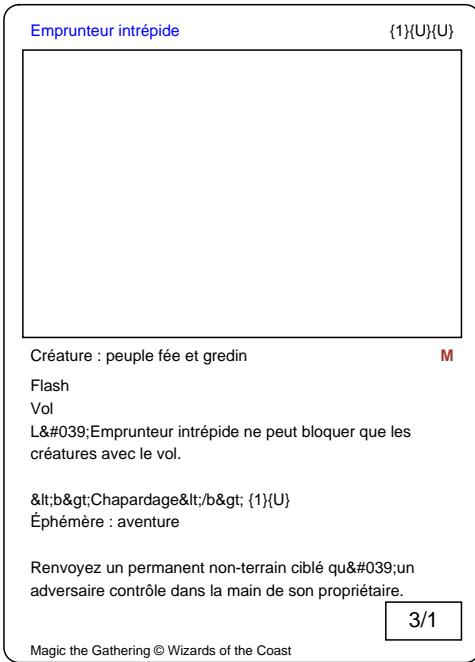
Flash
À chaque fois que l'Argousine de la guilde des voleurs ou un autre gredin arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire meule deux cartes. Tant qu'un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière, l'Argousine de la guilde des voleurs gagne +2/+1 et a le contact mortel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}

Rituel

R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}

Rituel

R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}

Rituel

R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisie des pensées

{B}

Rituel

R

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

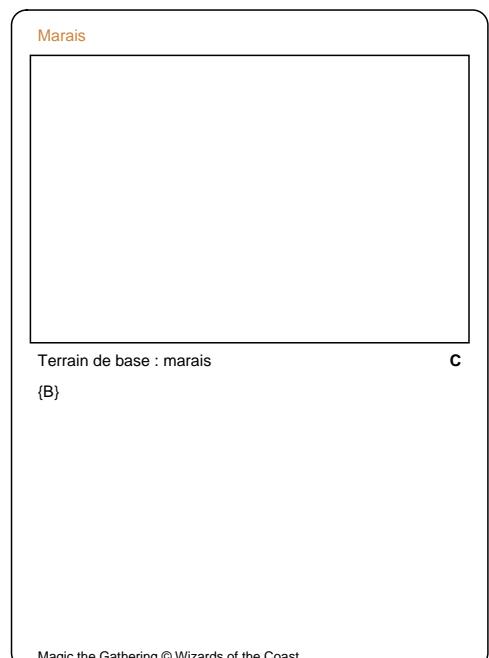
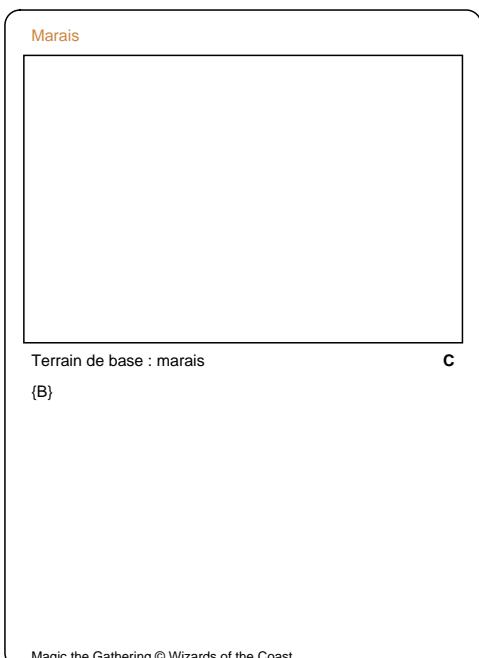
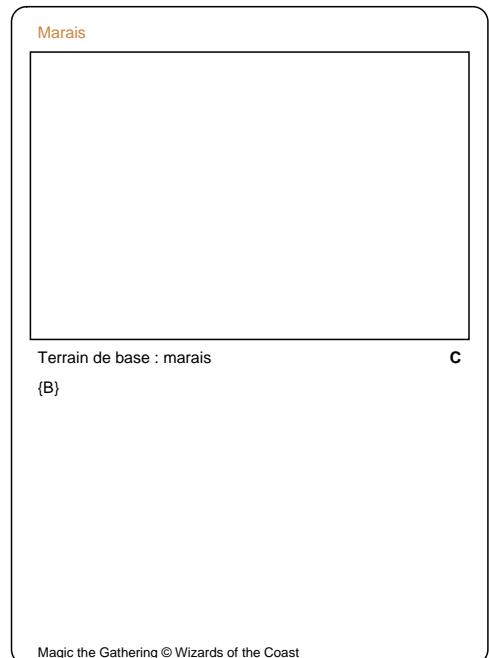
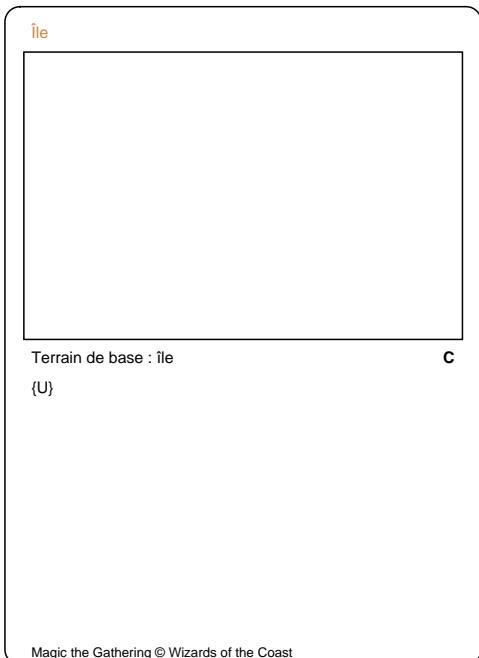
Terrain de base : île

C

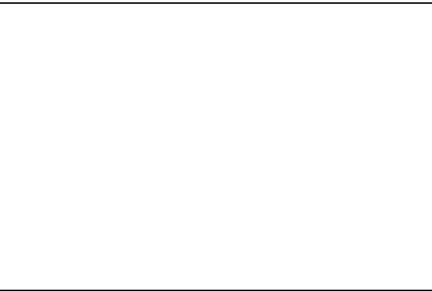
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Otawara, cité aérienne



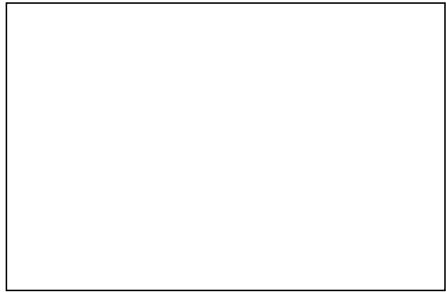
Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {U}.
Transfert ? {3}{U}, défaussez-vous d'Otawara, cité aérienne : Renvoyez une cible, artefact, créature, enchantement ou planeswalker, dans la main de son propriétaire. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclaire



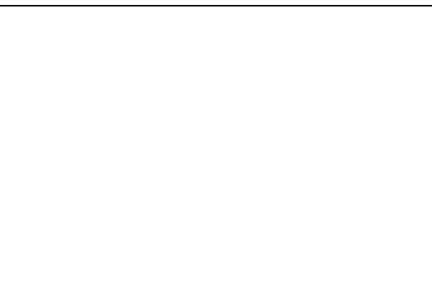
Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclaire



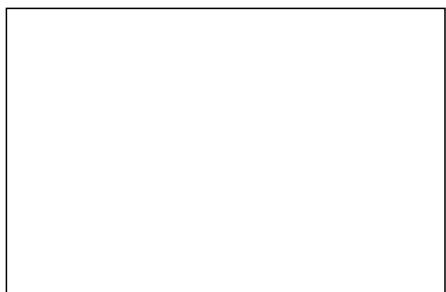
Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclaire



Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclaire



Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages de Nappenoire



Terrain

R

Les Rivages de Nappenoire arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages de Nappenoire



Terrain

R

Les Rivages de Nappenoire arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages de Nappenoire



Terrain

R

Les Rivages de Nappenoire arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivages de Nappenoire



Terrain

R

Les Rivages de Nappenoire arrivent sur le champ de bataille engagés à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière souterraine



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière souterraine



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}. La Rivière souterraine vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique

Terrain : île et marais

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique

Terrain : île et marais

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique

Terrain : île et marais

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kaito Shizuki

{1}{U}{B}

Planeswalker légendaire : Kaito

M

Au début de votre étape de fin, si Kaito Shizuki est arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci, il passe hors phase.

{+1} : Piochez une carte. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous n'ayez attaqué ce tour-ci.

{-2} : Créez un jeton de créature 1/1 bleue Ninja avec « Cette créature ne peut pas être bloquée. »

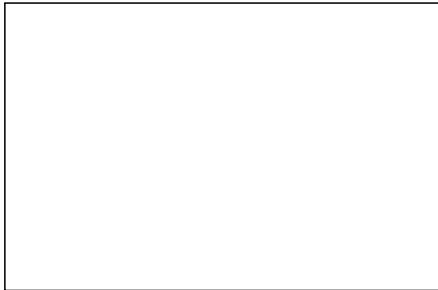
3/

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous jouez une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature bleue ou noire, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kaito Shizuki

{1}{U}{B}



Planeswalker légendaire : Kaito

M

Au début de votre étape de fin, si Kaito Shizuki est arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci, il passe hors phase.

{+1} : Piochez une carte. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous n'ayez attaqué ce tour-ci.

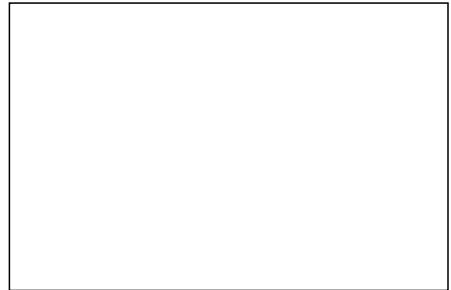
{-2} : Créez un jeton de créature 1/1 bleue Ninja avec « Cette créature ne peut pas être bloquée. »

3/

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous contrôlez une créature que vous cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature bleue ou noire, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. »

Acte cruel

{1}{B}



Éphémère

U

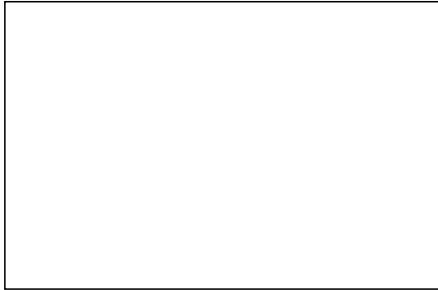
Choisissez l'un —

- Détruisez une créature ciblée sans marqueur sur elle.
- Retirez jusqu'à trois marqueurs d'une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kaito Shizuki

{1}{U}{B}



Planeswalker légendaire : Kaito

M

Au début de votre étape de fin, si Kaito Shizuki est arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci, il passe hors phase.

{+1} : Piochez une carte. Ensuite, défaussez-vous d'une carte à moins que vous n'ayez attaqué ce tour-ci.

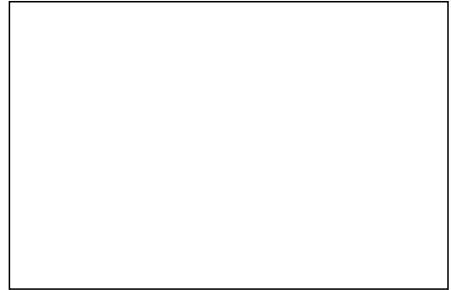
{-2} : Créez un jeton de créature 1/1 bleue Ninja avec « Cette créature ne peut pas être bloquée. »

3/

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous contrôlez une créature que vous cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature bleue ou noire, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. »

Acte cruel

{1}{B}



Éphémère

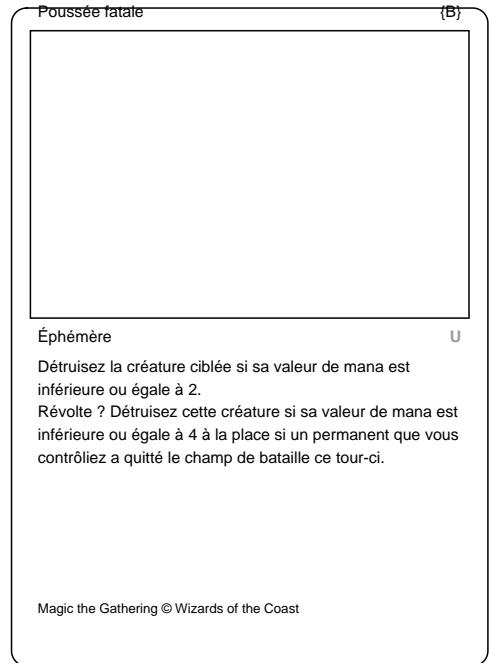
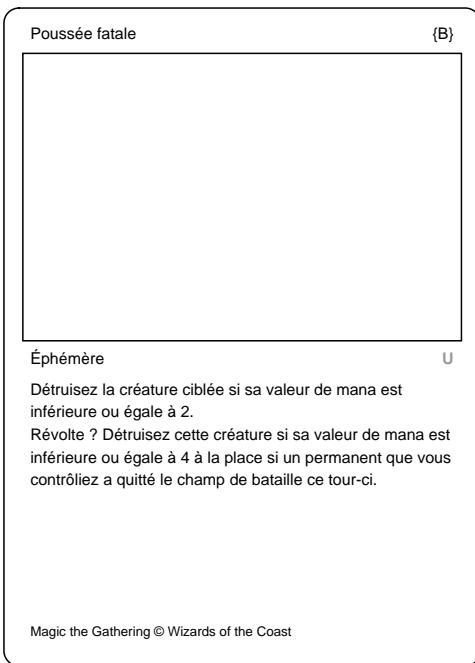
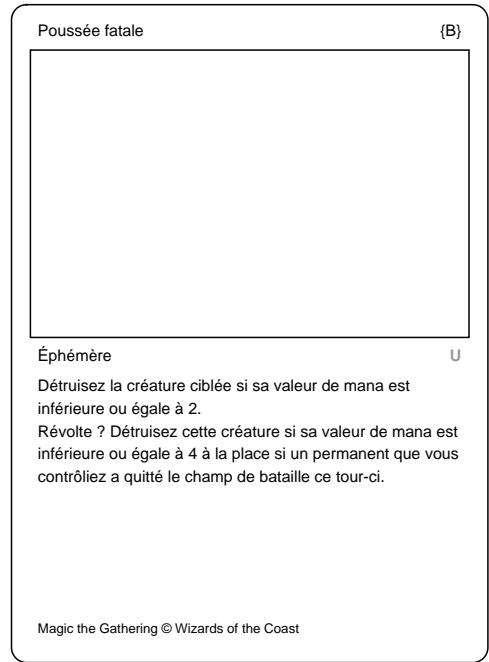
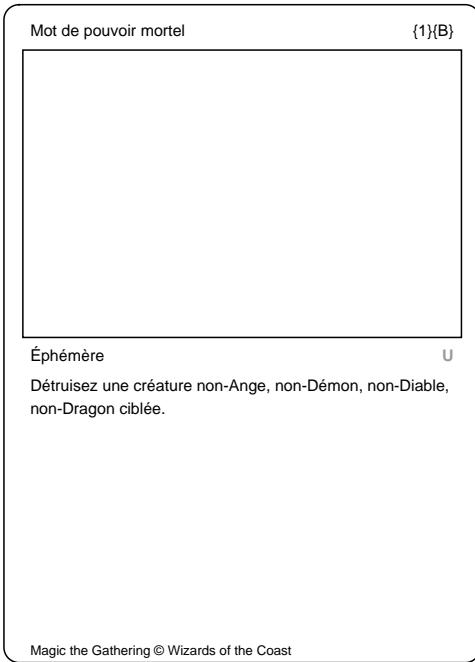
U

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

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

Percesort

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

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

Percesort

{U}

Éphémère

C

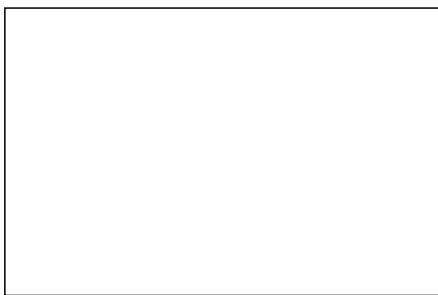
Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

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 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 I'un ?

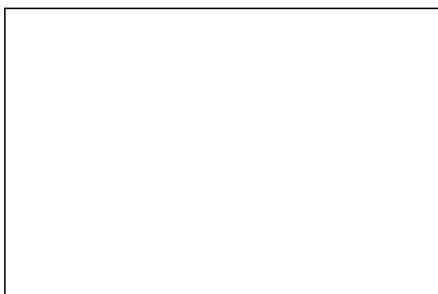
? Contrecarrez un sort ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière de son contrôleur.

? 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 I'un ?

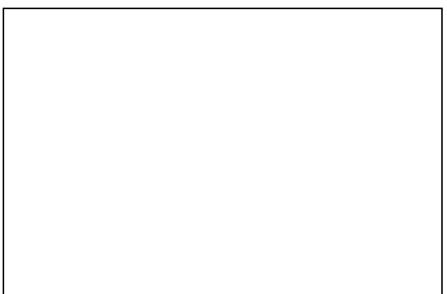
? Contrecarrez un sort ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière de son contrôleur.

? 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

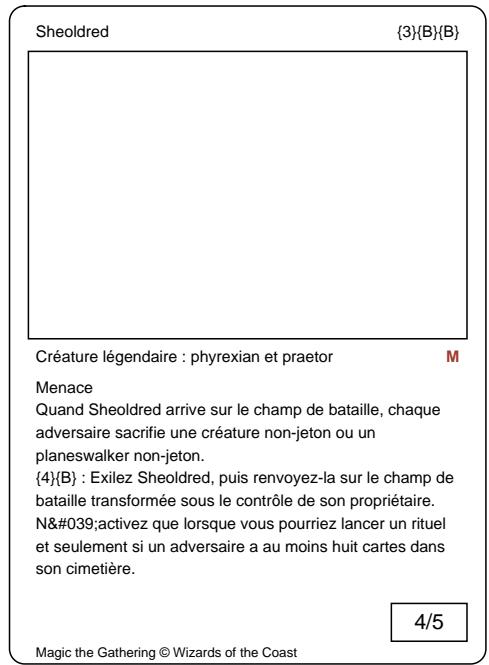
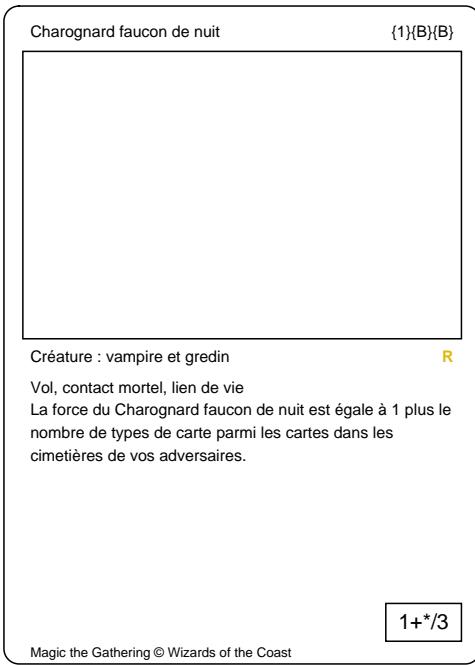
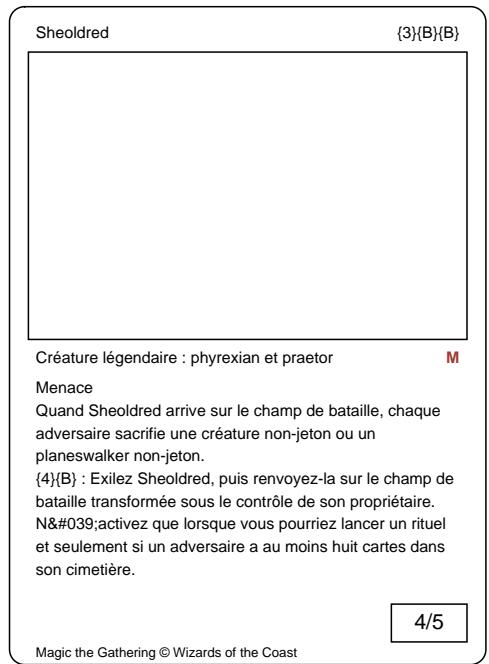
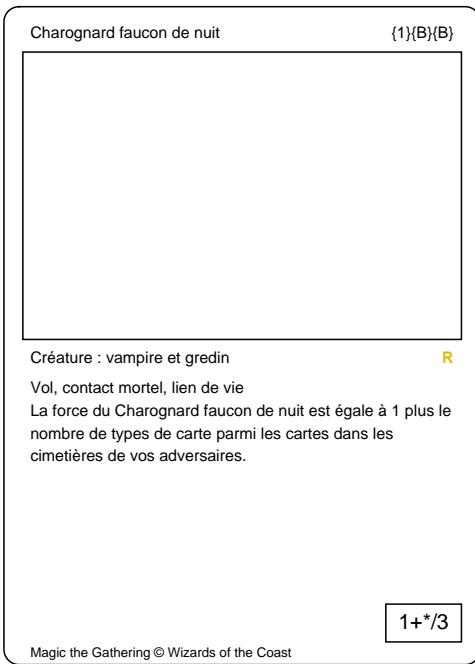
Choisissez I'un ?

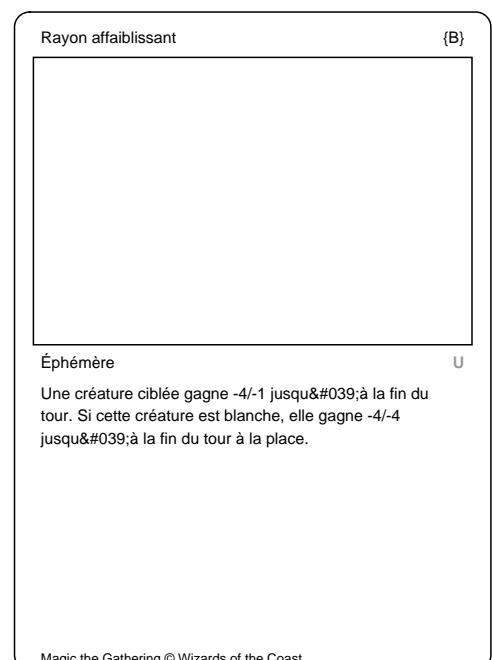
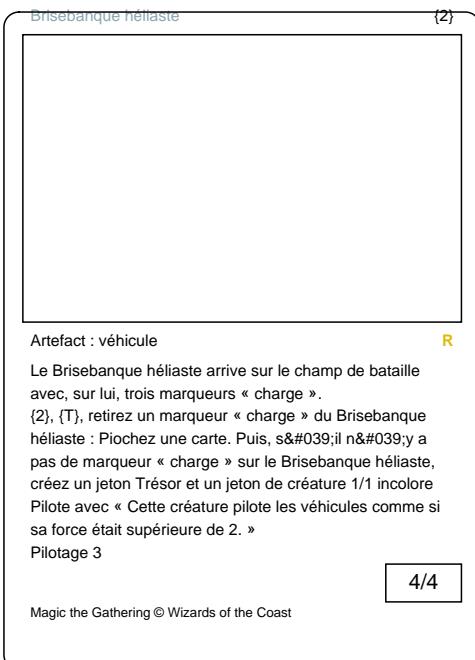
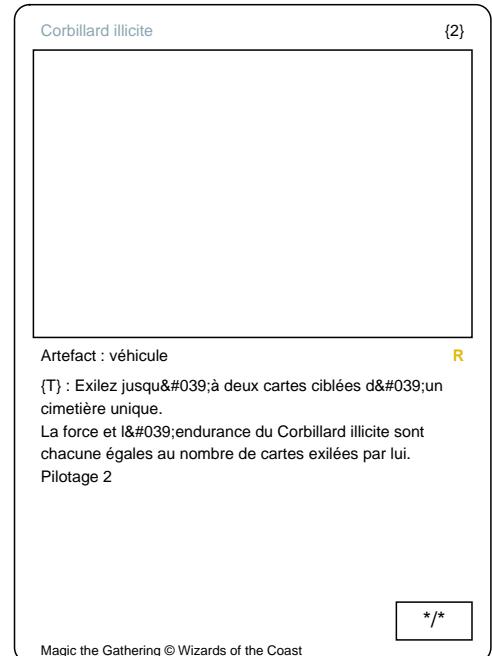
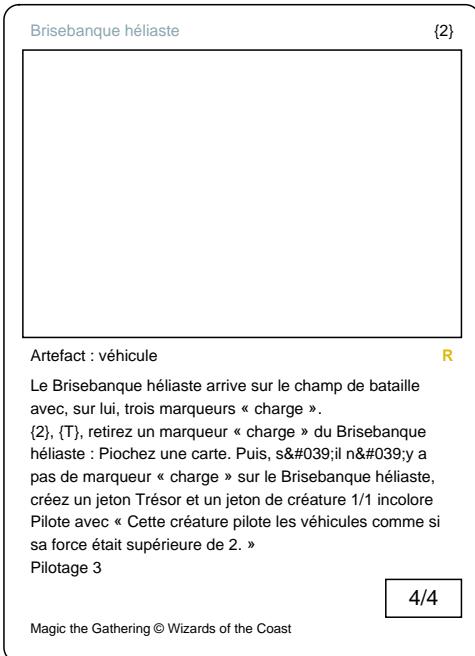
? Contrecarrez un sort ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de cartes dans le cimetière de son contrôleur.

? 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Rayon affaiblissant

{B}



Éphémère

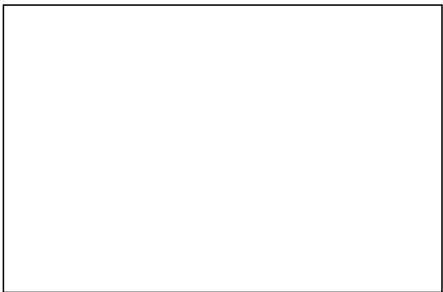
U

Une créature ciblée gagne -4/-1 jusqu'à la fin du tour. Si cette créature est blanche, elle gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayon affaiblissant

{B}



Éphémère

U

Une créature ciblée gagne -4/-1 jusqu'à la fin du tour. Si cette créature est blanche, elle gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayon affaiblissant

{B}



Éphémère

U

Une créature ciblée gagne -4/-1 jusqu'à la fin du tour. Si cette créature est blanche, elle gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changer l'équation

{1}{U}



Éphémère

U

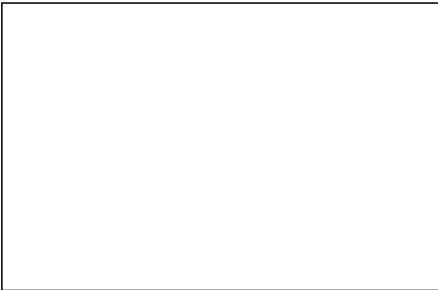
Choisissez l'un ?
? Contrecarrez un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 ciblé.
? Contrecarrez un sort rouge ou vert avec une valeur de mana inférieure ou égale à 6 ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changer l'équation

{1}{U}



Éphémère

U

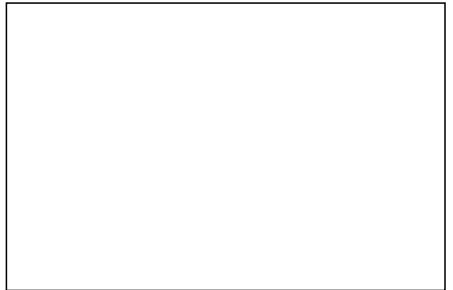
Choisissez un ?

- ? Contrecarez un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2 ciblé.
- ? Contrecarez un sort rouge ou vert avec une valeur de mana inférieure ou égale à 6 ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rafale d'Ether

{1}{U}



Éphémère

U

Choisissez un sort ou un permanent ciblé rouge ou vert. Son propriétaire le met au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rafale d'Ether

{1}{U}



Éphémère

U

Choisissez un sort ou un permanent ciblé rouge ou vert. Son propriétaire le met au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast