Argousine de la guilde des voleurs	{B}	Argousine de la guilde des voleurs	{B}
Créature : humain et gredin	R	Créature : humain et gredin	R
Flash À chaque fois que I'Argousine de la guilde des voleurs ou un autre gredin arrive sur le champ de batail sous votre contrôle, chaque adversaire meule deux carl Tant q'un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière, I'Argousine de la guilde des voleur gagne +2/+1 et a le contact mortel.	es.	Flash À chaque fois que l'Argousine de la guilde des voleurs ou un autre gredin arrive sur le champ de ba sous votre contrôle, chaque adversaire meule deux Tant q'un adversaire a au moins huit cartes de son cimetière, l'Argousine de la guilde des volgagne +2/+1 et a le contact mortel.	ataille cartes. Ians
1. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_	Argousine de la guilde des voleurs	{B}
	Créature : humain et gredin	R
	Flash	
	À chaque fois que I'Argousine de la guilde des voleurs ou un autre gredin arrive sur le champ de batail	le
	sous votre contrôle, chaque adversaire meule deux car	
	Tant q'un adversaire a au moins huit cartes dans son cimetière, l'Argousine de la guilde des voleu	
	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 I'Argousine de la guilde de voleurs ou un autre gredin arrive sur le champ de ba sous votre contrôle, chaque adversaire meule deux Tant q'un adversaire a au moins huit cartes d son cimetière, I'Argousine de la guilde des vo gagne +2/+1 et a le contact mortel.	ataille cartes. ans
Г	1/1

Crabe des ruines {U}		Crabe des ruines	{U}
Créature : crabe U		Créature : crabe	U
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur		Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive su	ur
le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire		le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversa	
meule trois cartes.		meule trois cartes.	
0/3		0/3	,]
			,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Créature : crabe Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain ar le champ de bataille sous votre contrôle, chaque ac meule trois cartes.	
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain ar le champ de bataille sous votre contrôle, chaque ac	
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain ar le champ de bataille sous votre contrôle, chaque ac	
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain ar le champ de bataille sous votre contrôle, chaque ac	
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain ar le champ de bataille sous votre contrôle, chaque ac	
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain ar le champ de bataille sous votre contrôle, chaque ac	
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain ar le champ de bataille sous votre contrôle, chaque ac	
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain ar le champ de bataille sous votre contrôle, chaque ac	
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain ar le champ de bataille sous votre contrôle, chaque ac	
le champ de bataille sous votre contrôle, chaque ac	U
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Crabe des ruines	{U}
Créature : crabe	U
Toucheterre? À chaque fois qu' le champ de bataille sous votre contro meule trois cartes.	

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.

Lurrus de la Tanière des rêves {1}{WB}{WB}	Voleur de pensées aérien {U}{t	B}
Créature légendaire : chat et cauchemar R	Créature : humain et gredin	U
Compagnon ? Chaque carte de permanent de votre deck de départ a un coût converti de mana inférieur ou égal à 2. (Si cette carte est le compagnon de votre choix, vous pouvez la mettre dans votre main depuis l'extérieur de la partie pour {3} lorsque vous pourriez lancer un rituel.) Lien de vie Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort de permanent d'une valeur de mana	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.	
inférieure ou égale à 2 depuis votre cimetière. 3/2 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 carte	
son cimetière, les gredins que vous contrôlez gagr +1/+0.	nent
À chaque fois qu'au moins un gredin que vo	IIIS
contrôlez attaque, chaque adversaire meule deux	
ſ	1 (0
	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 ca	artes dans
son cimetière, les gredins que vous contrôlez g	
+1/+0. À chaque fois qu'au moins un gredin que	
contrôlez attaque, chaque adversaire meule de	
	1/3
	1/3

Voleur de pensées aérien	{U}{B}	Éveil d'Agadeem {X}{B}{B}{B}
Out at one of house in a town die		Bitual
Créature : humain et gredin	U	Rituel
Flash Vol		Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière n'importe quel nombre de cartes de créature ciblées
Tant qu'un adversaire a au moins h son cimetière, les gredins que vous contrô +1/+0.		ayant chacune un coût converti de mana différent inférieur ou égal à X.
À chaque fois qu'au moins un gredi	in que vous	
contrôlez attaque, chaque adversaire meu		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/3	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
magic the dathering @ wizards of the Coast		magic the dathering watzards of the codst

Éveil d'Agadeem	{X}{B}{B}{B}	Unité d&#</th></tr><tr><th></th><th></th><th></th></tr><tr><th>Rituel</th><th>M</th><th>Rituel</th></tr><tr><td>Renvoyez sur le champ de bataille dep n'importe quel nombre de cartes ayant chacune un coût converti de mar ou égal à X.</td><td>de créature ciblées</td><td>Ce sort co créature H Piochez di</td></tr><tr><td>flagic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast</td><td></td><td>Magic the G</td></tr></tbody></table>
-----------------	--------------	--

Unité d'esprit	{2}{U}
Rituel	С
Ce sort coûte {2} de moins à lancer si vous contrôle créature Humain et une créature non-Humain. Piochez deux cartes.	z une
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Essaim du despote tyrann?il		Essaim du despote tyrann?il
Terrain Si vous contrôlez au moins deux autres terrains, I'Essaim du despote tyrann?il arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {B}. {3}{B}: Jusqu'à la fin du tour, I'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.		Terrain Si vous contrôlez au moins deux autres terrains, I'Essaim du despote tyrann?il arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {B}. {3}(B}: Jusqu'à la fin du tour, I'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	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim du despote tyrann?il
Terrain R
Si vous contrôlez au moins deux autres terrains,
I'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	С
{U}	C
(0)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

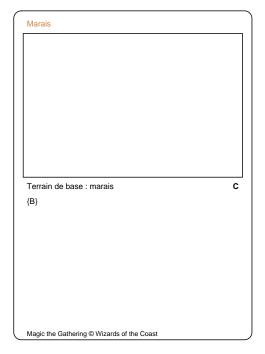


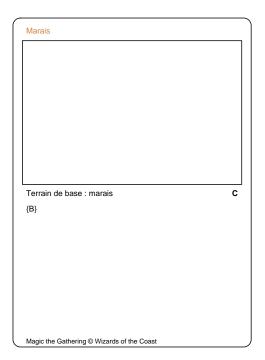


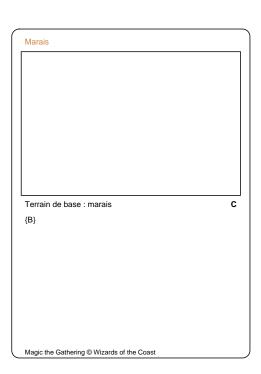




Terrain de base : île	С
{U}	

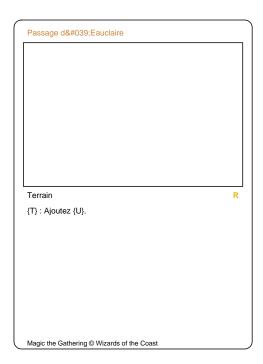


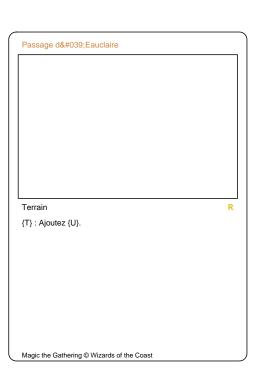




Passage d'Eauclaire	
Terrain	R
{T} : Ajoutez {U}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Passage d'Eauclaire	
Terrain	R
{T} : Ajoutez {U}.	





Passage merveilleux	Passage merveilleux
Terrain {T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagez ce terrain.	Terrain {T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagez ce terrain.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Passage merveilleux	Passage merveilleux
Terrain {T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagez ce terrain.	Terrain {T}, sacrifiez ce terrain: Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagez ce terrain. Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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	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}.	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

Triome de Zagoth	
Terrain marais et forêt et île	R
({T}: Ajoutez {B}, {G} ou {U}.)	
Le Triome de Zagoth arrive sur le champ de bataille	
engagé.	
Recyclage {3}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Mot de pouvoir mortel	{1}{B}
Éphémère	U
Détruisez une créature non-Ange, non-Démon, nor non-Dragon ciblée.	n-Diable,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mot de pouvoir mortel	{1}{B}	Botte dédaigneuse	{1}{U}
É-1- ()	U	Ésh (sa) as	U
Éphémère		Éphémère	
Détruisez une créature non-Ange, non-Dém non-Dragon ciblée.	non, non-Diable,	Contrecarrez un sort avec une valeu ou égale à 4 ciblé.	ır de mana superieure
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coas	st

Mot de pouvoir mortel	{1}{B}
Éab éas à sa	U
Éphémère	
Détruisez une créature non-Ange, non-Démon, non-Dragon ciblée.	non-Diable,

Botte dédaigneuse	{1}{U}
Éphémère	U
Contrecarrez un sort avec une valeur de mana supe ou égale à 4 ciblé.	érieure
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Botte dédaigneuse {1}{U}		Plongeon dans I'histoire {5}{U}-	{U}
Éphémère U		Éphémère	U
Contrecarrez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4 ciblé.		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)	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	rsaire a au
moins sept cartes dans son cimetière. Piochez quatre cartes.	
riochez qualie cartes.	
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 advers moins sept cartes dans son cimetière. Piochez quatre cartes.	saire a au
,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Plongeon dans I'histoire	{5}{U}{U}	Noyade dans le loch	{U}{B
Éphémère	U	Éphémère	
Ce sort coûte {3} de moins à lancer si un a moins sept cartes dans son cimetière. Piochez quatre cartes.	adversaire a au	Choisissez I'un ? ? Contrecarrez un sort ciblé ayant une vinférieure ou égale au nombre de cartes de son contrôleur. ? Détruisez une créature ciblée ayant ur inférieure ou égale au nombre de cartes de son contrôleur.	s dans le cimetière ne valeur de mana
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 cart	es dans le cimetière
de son contrôleur.	
? Détruisez une créature ciblée ayant	
inférieure ou égale au nombre de cart de son contrôleur.	es dans le cimellere
de son controleur.	
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 r	
inférieure ou égale au nombre de cartes dans le c de son contrôleur.	imetière
? Détruisez une créature ciblée ayant une valeur	de mana
inférieure ou égale au nombre de cartes dans le c	imetière
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 mai	
inférieure ou égale au nombre de cartes dans le cime de son contrôleur.	etiere
? Détruisez une créature ciblée ayant une valeur de	mana
inférieure ou égale au nombre de cartes dans le cim- de son contrôleur.	etière
de son controleur.	

Magic the Gathering © Wizards of the Coast