

Bandit de grand chemin

{2}{B}{B}

Créature : humain et mercenaire

C

Quand le Bandit de grand chemin arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Habitante de la ruelle des Ombres

{B}

Créature : vampire et gredin

C

À chaque fois qu’une autre créature noire arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, une créature ciblée acquiert l’intimidation jusqu’à la fin du tour. (Elle ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Filouteuse de taverne

{1}{B}

Créature : humain et gredin

U

{T}, payez 3 points de vie : Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, vous gagnez 6 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécrophage de la Sixième circonscription

{1}{B}

Créature : zombie

U

Le Nécrophage de la Sixième circonscription gagne +1/+1 pour chaque carte de créature dans les cimetières de vos adversaires.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négociants en cadavres
{3}{B}

Créature : humain et gredin
U

{2}{B}, sacrifiez une créature : Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte. Ce joueur se défausse de cette carte. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruffian de la rue d'Ardoise
{2}{B}

Créature : humain et guerrier
C

À chaque fois que le Ruffian de la rue d'Ardoise deviens bloqué, un joueur défenseur se défausse d'une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nékrateaal
{2}{B}{B}

Créature : humain et assassin
U

Initiative  
Quand le Nékrateaal arrive sur le champ de bataille, détruisez la créature non-artefact, non-noire ciblée. Cette créature ne peut pas être régénérée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueur de pouls
{B}

Créature : vampire et gredin
C

À chaque fois que cette créature attaque, chaque adversaire perd 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrillemage sadique

{2}{B}

Créature : humain et sorcier

C

Quand le Vrillemage sadique meurt, chaque joueur met une carte de sa main au-dessus de sa bibliothèque.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boa des rivières

{1}{G}

Créature : serpent

U

Traversée des îles

{G} : Régénérez le Boa des rivières.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amphybane

{2}{G}

Créature : élémental

R

Piétinement

À chaque fois que l'Amphybane inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton qui est une copie de l'Amphybane.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide

{3}{G}{G}

Créature : limon

U

Contact mortel

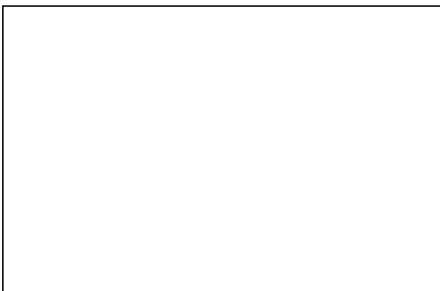
Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobra à camail de mort

{1}{G}



Créature : phyrexian et serpent

C

{1}{G} : Le Cobra à camail de mort acquiert la portée jusqu'à la fin du tour.

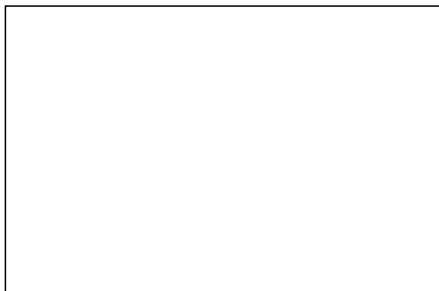
{1}{G} : Le Cobra à camail de mort acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escogriffe de moisissure

{3}{G}



Créature : fongus et bête

C

Kick {1}{G} (Vous pouvez payer {1}{G} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Quand l'Escogriffe de moisissure arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, détruisez un permanent non-créature ciblé.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crocodile du canal de pierre

{2}{G}



Créature : crocodile

C

{2}{B} : Le Crocodile du canal de pierre acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour. (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kudzu fouettevigne

{1}{G}



Créature : plante

R

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Kudzu fouettevigne.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lierre grimpe-porte

{1}{G}

Créature : plante

C

Défenseur

Quand le Lierre grimpe-porte arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de porte, la révéler, la mettre dans votre main puis mélanger.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse d'Oran-Rief

{2}{G}

Créature : araignée

C

Kick {2}{G} (Vous pouvez payer {2}{G} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

Quand la Recluse d'Oran-Rief arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, détruisez une créature avec le vol ciblée.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lierre grimpe-porte

{1}{G}

Créature : plante

C

Défenseur

Quand le Lierre grimpe-porte arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base ou une carte de porte, la révéler, la mettre dans votre main puis mélanger.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanglier peautride

{3}{G}

Créature : sanglier

C

Piétinement

Morbidité ? Le Sanglier peautride arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui si une créature est morte ce tour-ci.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère d'Ohran
{1}{G}{G}

Créature neigeuse : serpent
R

À chaque fois que la Vipère d'Ohran inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature à la fin du combat.

À chaque fois que la Vipère d'Ohran inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Groudion baveur
{3}{B}{B}{G}

Créature : bête
U

{2}{B}{G}, sacrifiez une créature : Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Une autre créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheuse des terres sauvages
{2}{B}{G}

Créature : gorgonoïde
R

À chaque fois qu'une autre créature meurt, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

{B} : La Faucheuse des terres sauvages acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

{1}{G} : La Faucheuse des terres sauvages acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangsue putride
{B}{G}

Créature : zombie et sangsue
C

Payez 2 points de vie : La Sangsue putride gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Chuchotements nocturnes

 $\{1\}\{B\}$ 

Rituel

**C**

Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Nuage hypnotique

 $\{1\}\{B\}$ 

## Rituel

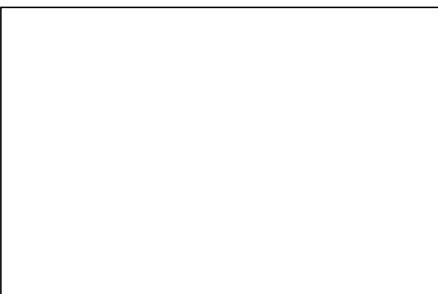
C

Kick {4}

Un joueur ciblé se défausse d'une carte. Si ce sort a été kické, ce joueur se défausse de trois cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Chuchotements nocturnes

 $\{1\}\{B\}$ 

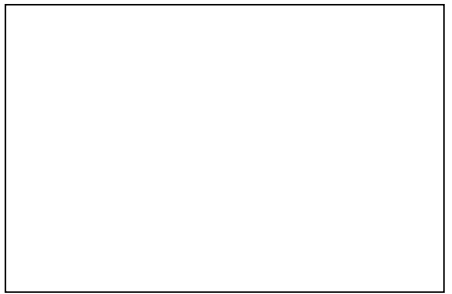
Rituel

C

Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## ~~Victimes des marécages~~

~~{B}{B}~~

## Rituel

U

Kick {3} (Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Les créatures qu'au#039;un joueur ciblé contrôle gagnent -1/-1 jusqu'au#039;à la fin du tour. Si les Victimes des marécages ont été kickées, ces créatures gagnent -2/-2 jusqu'au#039;à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trouvaille

{B}{G}

Rituel

U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Exilez la Trouvaille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bois souillé

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.  
{T} : Ajoutez {B} or {G}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bois souillé

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.  
{T} : Ajoutez {B} or {G}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



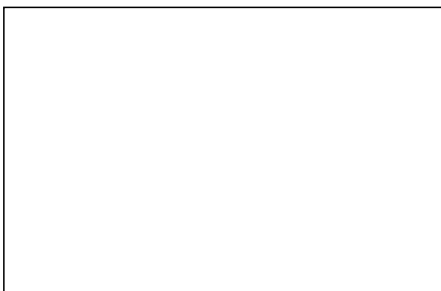
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



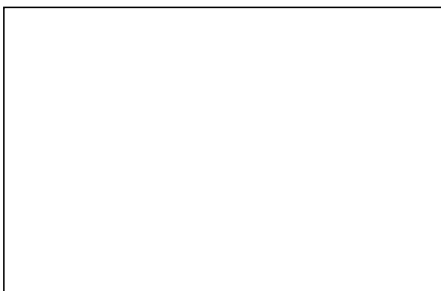
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

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



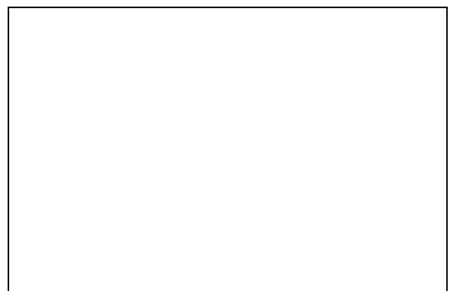
Terrain de base : marais

**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

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

Passage des malandrins



Terrain

**U**

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des mandrins



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vraska l'Inapparente

{3}{B}{G}



Planeswalker légendaire : Vraska

M

{+1}: Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat à Vraska l'Inapparente, détruisez cette créature.

{-3}: Détruisez un permanent non-terrain ciblé.

{-7}: Créez trois jetons de créature 1/1 noire Assassin avec « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la partie. »

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dernier baiser

{2}{B}



Éphémère

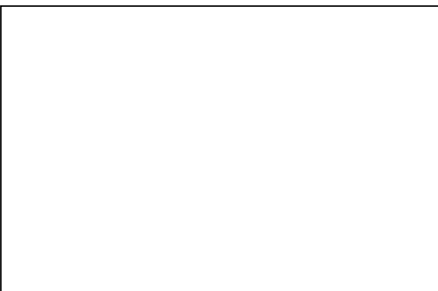
C

Le Dernier baiser inflige 2 blessures à une créature ciblée, et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatale glissade

{B}



Éphémère

C

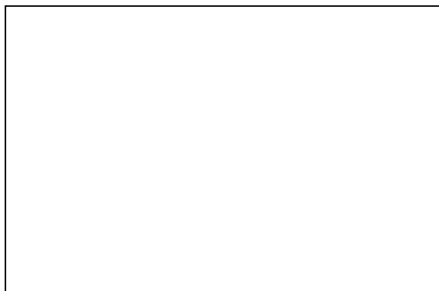
Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

Morbidité ? Cette créature gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre spectacle

{2}{B}{B}



Éphémère

C

Détruisez une créature non-artefact ciblée. Son contrôleur meule un nombre de cartes égal à la force de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatale glissade

{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

Morbidité ? Cette créature gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption de la force

{1}{B}{G}



Éphémère

C

La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Une autre créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blessure d'arme blanche

{2}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne -2/-2.

Au début de l'entretien du contrôleur de la créature enchantée, ce joueur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connexions avec la pègre

{1}{B}{B}

Enchantement : aura

R

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté a « {T}, payez 1 point de vie : Piochez une carte. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast