Bandit de Puelasoif	{3}{B}	Bandit de Puelasoif {3}{	8}
Créature : gobelin et gredin	U	Créature : gobelin et gredin	U
Incursion {1}{B} (Vous pouvez lancer cette coût d'incursion si vous avez infligé des bli combat à un joueur ce tour-ci avec un gob gredin.) À chaque fois qu'un gredin que vous contr qu'il n'est pas bloqué, il gagne +2/+1 jusqu	essures de elin ou un ôlez attaque et	Incursion {1}{B} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût d'incursion si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un gobelin ou un gredin.) À chaque fois qu'un gredin que vous contrôlez attaque et qu'il n'est pas bloqué, il gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tour.	
	2/1	2/1	_
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bandit de Puelasoif	(3)(B)
Créature : gobelin et gredin	U
Incursion {1}{B} (Vous pouvez lancer cette carte p coût d'incursion si vous avez infligé des blessures combat à un joueur ce tour-ci avec un gobelin ou gredin.)	de
gredin:)  A chaque fois qu'un gredin que vous contrôlez att qu'il n'est pas bloqué, il gagne +2/+1 jusqu'à la fin	
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

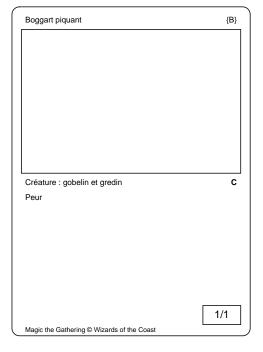
Bandit de Puelasoif (3)	{B}
Créature : gobelin et gredin	U
Incursion {1}{B} (Vous pouvez lancer cette carte pour soi coût d'incursion si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un gobelin ou un gredin.)	1
À chaque fois qu'un gredin que vous contrôlez attaque et qu'il n'est pas bloqué, il gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tou	
2/′ Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1

U

Banneret de Lancegrenouille	{1}{B}		Banneret de Lancegrenouille	{1}{B}
Créature : gobelin et gredin	С		Créature : gobelin et gredin	С
Célérité			Célérité	
Les sorts de gobelin et de gredin que vous lance	z coûtent		Les sorts de gobelin et de gredin que vous la	ncez coûtent
{1} de moins à lancer.			{1} de moins à lancer.	
	1/1			1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Banneret de Lancegrenouille	{1}{B}
Créature : gobelin et gredin	С
Célérité Les sorts de gobelin et de gredin que vous lancez {1} de moins à lancer.	coûtent
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Banneret de Lancegrenouille	{1}{B}
Créature : gobelin et gredin	С
Célérité Les sorts de gobelin et de gredin que vou {1} de moins à lancer.	s lancez coûtent
	1/1



Garde noire d'Oona	{1}{B}
Créature : peuple fée et gredin	U
Vol	
Chaque autre créature Gredin que vous contrôlez	arrive sur
le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.	
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez	avec un
marqueur +1/+1 sur elle inflige des blessures de c un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.	ombat à
un joueur, ce joueur se delausse à une carte.	
	1/1
Magic the Cathering @ Wizerde of the Coast	1/1

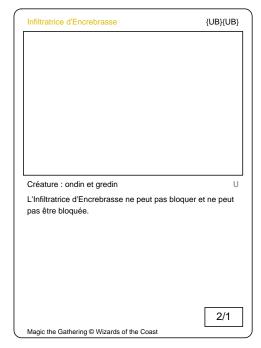
Boggart piquant	{B}
Cufatura i mahalin at avadin	С
Créature : gobelin et gredin Peur	C
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

Garde noire d'Oona	{1}{B}
Créature : peuple fée et gredin	U
Vol	
Chaque autre créature Gredin que vous contrô le champ de bataille avec un marqueur +1/+1	lez arrive sur
supplémentaire sur elle.	
À chaque fois qu'une créature que vous contrô marqueur +1/+1 sur elle inflige des blessures c	
un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

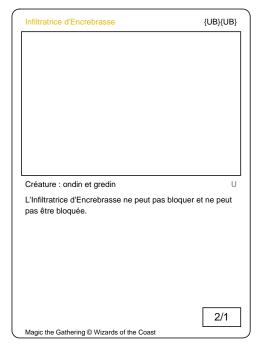
Garde noire d'Oona	{1}{B}		Rôdeur d'Oona	{1}{B}
Créature : peuple fée et gredin	U		Créature : peuple fée et gredin	R
Vol Chaque autre créature Gredin que vous contrôlez arr le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle. À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez av marqueur +1/+1 sur elle inflige des blessures de com un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.	ec un		Vol Défaussez-vous d'une carte : Le Rôdeur d'( -2/-0 jusqu'à la fin du tour. N'importe quel jo activer cette capacité.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/1
		,		

Garde noire d'Oona	{1}{B}
Créature : peuple fée et gredin	U
Vol  Chaque autre créature Gredin que vous contrôlez ar le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.	rive sur
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez av marqueur +1/+1 sur elle inflige des blessures de cor un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.	
Magic the Catherina @ Wizards of the Coast	1/1

Infiltratrice d'Encrebrasse	{UB}{UB}
	(- )(- )
Créature : ondin et gredin	U
L'Infiltratrice d'Encrebrasse ne peut pas blo pas être bloquée.	quer et ne peut
	2/1



Infiltratrice d'Encrebrasse	{UB}{UB}
Cufatura candinat anadin	U
Créature : ondin et gredin	_
L'Infiltratrice d'Encrebrasse ne peut pa pas être bloquée.	as bloquer et ne peut
	0/4
	2/1



Noble féal du Vallon d'Elendra	{1}{UB}{UB}{UB}
Créature : peuple fée et chevalier	R
Vol	
Les autres créatures bleues que vous +1/+1.	contrôlez gagnent
Les autres créatures noires que vous +1/+1.	contrôlez gagnent

_				
	Sygg, surineur de rivière {UB}{UB}		Vol de bouffe {2}{B}{I	3}
	Créature légendaire : ondin et gredin R		Rituel tribal : gredin	С
	Au début de chaque étape de fin, si un adversaire a perdu au moins 3 points de vie ce tour-ci, vous pouvez piocher une carte. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)  Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Incursion {1}{B} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût d'incursion si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un gredin.) Un joueur ciblé perd 3 points de vie et vous gagnez 3 points de vie. Si le coût d'incursion de ce sort a été payé, piochez une carte.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	Vol de bouffe {2}{B}{B}		Vol de bouffe {2}{B}{t	3}
Γ		Γ		_

_		
_	Vol de bouffe {2	2}{B}{B}
L	Rituel tribal : gredin	С
	Incursion {1}{B} (Vous pouvez lancer cette carte pou	•
	coût d'incursion si vous avez infligé des blessures de	
	combat à un joueur ce tour-ci avec un gredin.) Un joueur ciblé perd 3 points de vie et vous gagnez :	2
	points de vie. Si le coût d'incursion de ce sort a été p	
	piochez une carte.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Nituel tribal : gredin

C
Incursion {1}{B} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût d'incursion si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un gredin.)
Un joueur ciblé perd 3 points de vie et vous gagnez 3 points de vie. Si le coût d'incursion de ce sort a été payé, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vol de bouffe	{2}{B}{B}	Cohue notoire	{3}{U}
Rituel tribal: gredin	c	Rituel tribal : gredin	R
Incursion {1}{B} (Vous pouvez lancer coût d'incursion si vous avez infligé c combat à un joueur ce tour-ci avec u Un joueur ciblé perd 3 points de vie e points de vie. Si le coût d'incursion di piochez une carte.	les blessures de n gredin.) et vous gagnez 3	Incursion {5}{U} (Vous pouvez lar coût d'incursion si vous avez inflig combat à un joueur ce tour-ci ave Créez X jetons de créature 1/1 nc avec le vol, X étant le nombre de adversaires ce tour-ci. Si le coût o payé, jouez un tour supplémentai	gé des blessures de ec un gredin.) pire Peuple fée et Gredin blessures infligées à vos d'incursion de ce sort a été
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ® Wizards of the C	coast

Cohue notoire	{3}{U}
Rituel tribal : gredin	R
Incursion {5}{U} (Vous pouvez lancer cette car	•
coût d'incursion si vous avez infligé des blessu combat à un joueur ce tour-ci avec un gredin.)	res de
Créez X jetons de créature 1/1 noire Peuple fé	
avec le vol, X étant le nombre de blessures inf adversaires ce tour-ci. Si le coût d'incursion de	-
payé, jouez un tour supplémentaire après celu	i-ci.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cohue notoire	{3}{U}
Rituel tribal : gredin	R
Incursion {5}{U} (Vous pouvez lancer cette carte p coût d'incursion si vous avez infligé des blessures combat à un joueur ce tour-ci avec un gredin.) Créez X jetons de créature 1/1 noire Peuple fée e avec le vol, X étant le nombre de blessures infligé adversaires ce tour-ci. Si le coût d'incursion de ce payé, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.	t Gredin es à vos sort a été
Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast	,

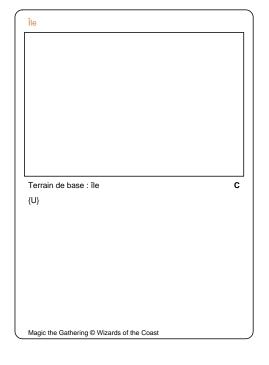
{3}{U}

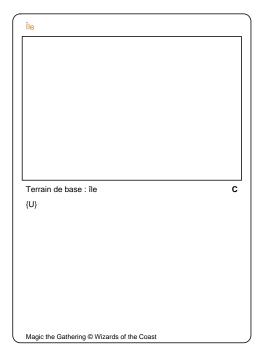


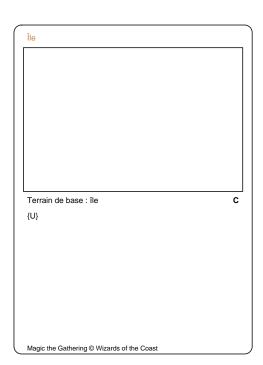


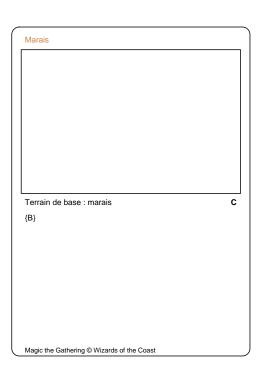












Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are Garrening @ Wizurds or die Godst

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		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	Marécage aux piranhas
Terrain de base : marais C {B}	Terrain  C  Le Marécage aux piranhas arrive sur le champ de bataille engagé.  Quand le Marécage aux piranhas arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé perd 1 point de vie.  {T}: Ajoutez {B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Marécage aux piranhas	Marécage aux piranhas
Terrain C  Le Marécage aux piranhas arrive sur le champ de bataille engagé.  Quand le Marécage aux piranhas arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé perd 1 point de vie.  {T}: Ajoutez {B}.	Terrain C  Le Marécage aux piranhas arrive sur le champ de bataille engagé.  Quand le Marécage aux piranhas arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé perd 1 point de vie.  {T}: Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines englouties	La cape et la dague {2}
Terrain R	Artefact tribal : gredin et équipement U
{T}: Ajoutez {C}. {UB}, {T}: Ajoutez {U}{U}, {U}{B}, ou {B}{B}.	La créature équipée gagne +2/+0 et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.) À chaque fois qu'une créature Gredin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher La cape et la dague. Équipement {3}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La cape et la dague	{2}
Artefact tribal : gredin et équipement	U
La créature équipée gagne +2/+0 et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)	
À chaque fois qu'une créature Gredin arrive sur le cham	
de bataille, vous pouvez lui attacher La cape et la dague Équipement {3}	).
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
<u> </u>	

La cape et la dague	{2}
Artefact tribal : gredin et équipement	U
La créature équipée gagne +2/+0 et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.) À chaque fois qu'une créature Gredin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher La cape et la dague Équipement {3}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

La cape et la dague	2}	Inversion sans nom {1}{	러}
Artefact tribal : gredin et équipement	U	Éphémère tribal : changeforme	c
La créature équipée gagne +2/+0 et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.) À chaque fois qu'une créature Gredin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher La cape et la dague. Équipement {3}		Changelin (Cette carte a tous les types de créature.) Une créature ciblée gagne +3/-3 et perd tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

$\bigcap$	Inversion sans nom	{1}{B}
	Éphémère tribal : changeforme	С
	Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)	
	Une créature ciblée gagne +3/-3 et perd tous les type	s de
	créature jusqu'à la fin du tour.	

Inversion sans nom	{1}{B}
Éphémère tribal : changeforme	С
Changelin (Cette carte a tous les types de créature.) Une créature ciblée gagne +3/-3 et perd tous les type créature jusqu'à la fin du tour.	es de
Maria de Calacia de Mira de Aldre Cara	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fortune des voleurs	{2}{U}	Fortune des voleurs	{2}{U}
<u> </u>		<u></u>	
Éphémère tribal : gredin	U	Éphémère tribal : gredin	U
Incursion {U} (Vous pouvez lancer cette carte pou		Incursion {U} (Vous pouvez lancer cette carte pour s	
d'incursion si vous avez infligé des blessures de d	combat a	d'incursion si vous avez infligé des blessures de com	ıbat a
un joueur ce tour-ci avec un gredin.) Regardez les quatre cartes du dessus de votre		un joueur ce tour-ci avec un gredin.) Regardez les quatre cartes du dessus de votre	
bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main	ot la reste	bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et	la rasta
au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de		au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de vo	
choix.	7 10.10	choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the eathering of Mizarde of the eedet		magic the cuttoming of Mizardo of the Code.	

Éphémère tribal : gredin U Incursion (U) (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût
Incursion {U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût
d'incursion si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un gredin.) Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Fortune des voleurs	{2}{U}
Éphémère tribal : gredin	U
Incursion {U} (Vous pouvez lancer cette carte p	our son coût
d'incursion si vous avez infligé des blessures de un joueur ce tour-ci avec un gredin.)	e combat à
Regardez les quatre cartes du dessus de votre	
bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre ma	in et le reste
au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de choix.	de votre
CHOIX.	

