

Bandit de Puelasoif

{3}{B}

Créature : goblin et gredin

U

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 goblin 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bandit de Puelasoif

{3}{B}

Créature : goblin et gredin

U

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 goblin 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bandit de Puelasoif

{3}{B}

Créature : goblin et gredin

U

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 goblin 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bandit de Puelasoif

{3}{B}

Créature : goblin et gredin

U

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 goblin 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret de Lancegrenouille

{1}{B}

Créature : goblin et gredin

C

Célérité

Les sorts de goblin et de gredin que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret de Lancegrenouille

{1}{B}

Créature : goblin et gredin

C

Célérité

Les sorts de goblin et de gredin que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret de Lancegrenouille

{1}{B}

Créature : goblin et gredin

C

Célérité

Les sorts de goblin et de gredin que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret de Lancegrenouille

{1}{B}

Créature : goblin et gredin

C

Célérité

Les sorts de goblin et de gredin que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boggart piquant

{B}

Créature : goblin et gredin

C

Peur

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boggart piquant

{B}

Créature : goblin et gredin

C

Peur

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 combat à un joueur, ce joueur se défait d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeur d'Oona

{1}{B}

Créature : peuple fée et gredin

R

Vol

Défaussez-vous d'une carte : Le Rôdeur d'Oona gagne -2/-0 jusqu'à la fin du tour. N'importe quel joueur peut activer cette capacité.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 combat à un joueur, ce joueur se défait d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltratrice d'Encrebrasse

{UB}{UB}

Créature : ondin et gredin

U

L'Infiltratrice d'Encrebrasse ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltratrice d'Encrebrasse

{UB}{UB}

Créature : ondin et gredin

U

L'Infiltratrice d'Encrebrasse ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltratrice d'Encrebrasse

{UB}{UB}

Créature : ondin et gredin

U

L'Infiltratrice d'Encrebrasse ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltratrice d'Encrebrasse

{UB}{UB}

Créature : ondin et gredin

U

L'Infiltratrice d'Encrebrasse ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal du Vallon d'Elendra

{1}{UB}{UB}{UB}

Créature : peuple fée et chevalier

R

Vol
Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sygg, surineur de rivière

{UB}{UB}

Créature légendaire : ondin et gredin

R

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.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vol de bouffe

{2}{B}{B}

Rituel 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}

Rituel 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}

Rituel 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}

Rituel 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

Cohue notoire

{3}{U}

Rituel tribal : gredin

R

Incursion {5}{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.)
Créez X jetons de créature 1/1 noire Peuple fée et Gredin avec le vol, X étant le nombre de blessures infligées à vos adversaires ce tour-ci. Si le coût d'incursion de ce sort a été payé, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cohue notoire

{3}{U}

Rituel tribal : gredin

R

Incursion {5}{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.)
Créez X jetons de créature 1/1 noire Peuple fée et Gredin avec le vol, X étant le nombre de blessures infligées à vos adversaires ce tour-ci. Si le coût d'incursion de ce sort a été payé, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cohue notoire

{3}{U}

Rituel tribal : gredin

R

Incursion {5}{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.)
Créez X jetons de créature 1/1 noire Peuple fée et Gredin avec le vol, X étant le nombre de blessures infligées à vos adversaires ce tour-ci. Si le coût d'incursion de ce sort a été payé, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : maraisC

{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



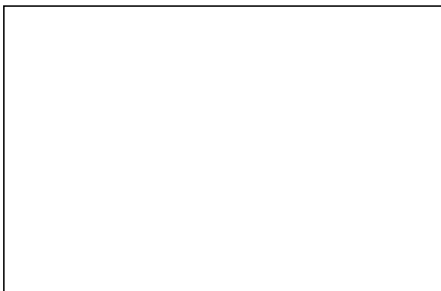
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



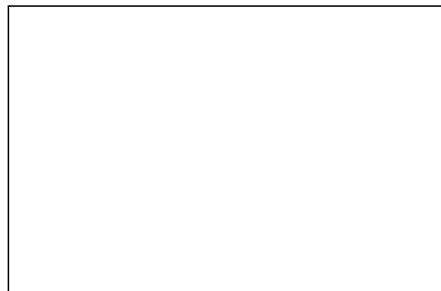
Terrain de base : marais

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



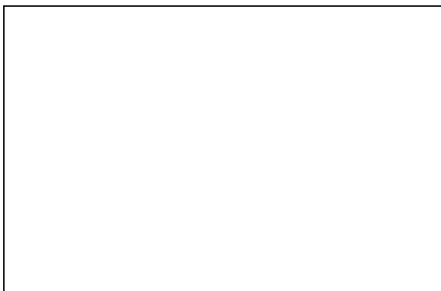
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



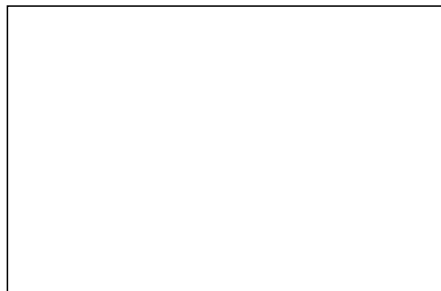
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines englouties



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

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 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}



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}



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}

Artefact tribal : gredin et équipement

U

La créature équipée gagne +2/+0 et a le lincol. (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

Inversion sans nom

{1}{B}

Éphémère tribal : changeforme

C

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

Inversion sans nom

{1}{B}

Éphémère tribal : changeforme

C

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

Inversion sans nom

{1}{B}

Éphémère tribal : changeforme

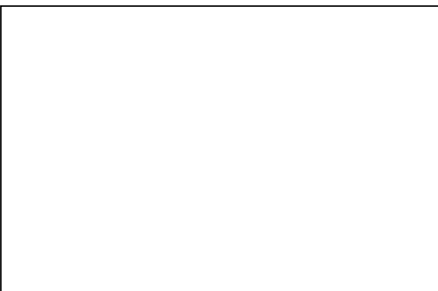
C

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

Fortune des voleurs

{2}{U}



Éphémère tribal : gredin

U

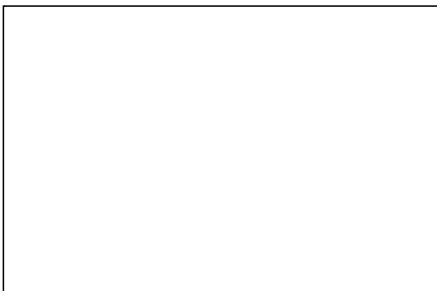
Incursion {U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût d'incursion si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un gredin.)

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fortune des voleurs

{2}{U}



Éphémère tribal : gredin

U

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fortune des voleurs

{2}{U}



Éphémère tribal : gredin

U

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fortune des voleurs

{2}{U}



Éphémère tribal : gredin

U

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

