Bandit de grand chemin {2}{B	}{B}	Habitante de la ruelle des Ombres {E	3}
Créature : humain et mercenaire		Créature : vampire et gredin	_ 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.		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.)	
2/Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2	1/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

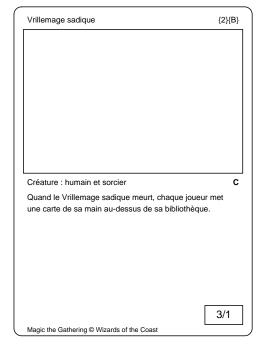
_		
	Filouteuse de taverne	{1}{B}
	Créature : humain et gredin	U
	$\{T\}$ , payez 3 points de vie : Jouez à pile ou face. Si v gagnez, vous gagnez 6 points de vie.	ous
		2/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

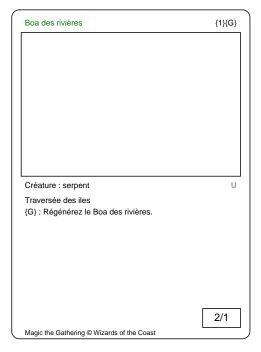
Nécrophage de la Sixième circonscription	{1}{B}	_ ]
Créature : zombie	U	]
Le Nécrophage de la Sixième circonscription gagr pour chaque carte de créature dans les cimetières adversaires.		
	1/1	1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1	

Négociants en cadavres	{3}{B}		Ruffian de la rue d'Ardoise	{2}{B}
Créature : humain et gredin	Ш		Créature : humain et guerrier	
{2}{B}, sacrifiez une créature : Un adversaire ciblé	révèle sa		À chaque fois que le Ruffian de la rue d'Ardois	-
main. Vous y choisissez une carte. Ce joueur se d	léfausse		bloqué, un joueur défenseur se défausse d'une	
de cette carte. N'activez que lorsque vous pourrie un rituel.	z lancer			
un naei.				
	3/3			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Nékrataal	{2}{B}{B}
Créature : humain et assassin	U
Initiative	0
Quand le Nékrataal arrive sur le	e champ de bataille,
détruisez la créature non-artefa	•
créature ne peut pas être régér	nérée.
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

Traqueur de pouls	{B}
Créature : vampire et gredin	С
À chaque fois que le Traqueur de pouls attaq adversaire perd 1 point de vie.	ue, chaque
	1/1
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.

Cobra à camail de mort	{1}{G}	Escogriffe de moisissure {	[3}{G}
Créature : phyrexian et serpent		Créature : fongus et bête	
{1}{G}: Le Cobra à camail de mort acquiert la porte	ée	Kick {1}{G} (Vous pouvez payer {1}{G} supplémentaires	s au
jusqu'à la fin du tour.		moment où vous lancez ce sort.)	
{1){G}: Le Cobra à camail de mort acquiert le cont mortel jusqu'à la fin du tour.	act	Quand l'Escogriffe de moisissure arrive sur le champ d bataille, s'il a été kické, détruisez un permanent	е
		non-créature ciblé.	
	2/2		3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	212	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)/3
magio uno Gathering @ Wizards on the Goast		magic and Gamening & Wizards of the Coast	

Crocodile du canal de pierre	{2}{G}
Créature : crocodile	C
{2}{B}: Le Crocodile du canal de pierre acqu	iert le lien de
vie jusqu'à la fin du tour. (Les blessures infliq créature vous font aussi gagner autant de po	
	,
	3/2

Kudzu fouettevigne	{1}{G}
Créature : plante	R
<i>Toucheterre</i> ? À chaque arrive sur le champ de bataille sous votre un marqueur +1/+1 sur le Kudzu fouettev	contrôle, mettez

Lierre grimpe-porte	{1}{G}	Recluse d'Oran-Rief {2}{G}
Créature : plante	С	Créature : araignée C
Défenseur		Kick {2}{G} (Vous pouvez payer {2}{G} supplémentaires au
Quand le Lierre grimpe-porte arrive sur le cha	•	moment où vous lancez ce sort.)
bataille, vous pouvez chercher dans votre bibl carte de terrain de base ou une carte de porte		Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)
mettre dans votre main puis mélanger.	, ,	Quand la Recluse d'Oran-Rief arrive sur le champ de
		bataille, si elle a été kickée, détruisez une créature avec le
		vol ciblée.
	0/2	1/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lierre (	grimpe-porte	{1}{G}
Créatu	re : plante	С
bataille	eur le Lierre grimpe-porte arrive sur le champ de s, vous pouvez chercher dans votre bibliothèqu e terrain de base ou une carte de porte, la rév	
	dans votre main puis mélanger.	elei, ia
	Γ	0/2
Magic th	o Gathering © Wizards of the Coast	

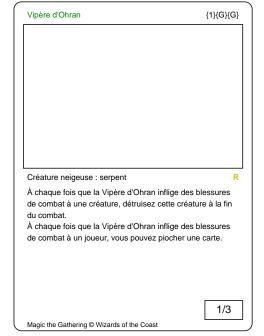
Sanglier peautride

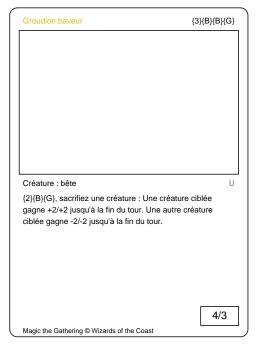
Créature : sanglier

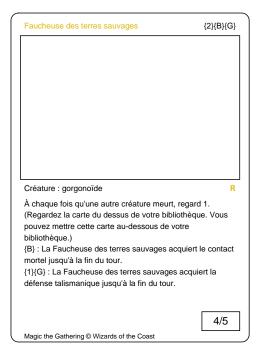
C Piétinement

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Sangsue putride	{B}{G}
Créature : zombie et sangsue	С
Payez 2 points de vie : La Sangsue p jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une	
jusqu'a la lili du toui. Iv activez qu'une	s sedie 1013 par tour.

Chuchotements nocturnes	{1}{B}		Victimes des marécages {E	B}{B}
Rituel	С		Rituel	U
Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de	e vie.		Kick {3} (Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)	
			Les créatures qu'un joueur ciblé contrôle gagnent -1/-1	
			jusqu'à la fin du tour. Si les Victimes des marécages on kickées, ces créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du to	
			la place.	
Maria da Calla i a Calla da Calla Calla			Maria da Orda da Olifa da Orda da Orda	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Nuage hypnotique	{1}{B}
Rituel	С
Kick {4} Un joueur ciblé se défausse d'une carte. Si ce sort a é kické, ce joueur se défausse de trois cartes à la place	

Trouvaille	{B}{G}
Rituel	U
Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dar votre main. Exilez la Trouvaille.	ns
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bois souillé	Forêt
Terrain U	Terrain de
{T}: Ajoutez {C}.	{G}
{T}: Ajoutez {B} or {G}. N'activez que si vous contrôlez un marais.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Ga

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Bois souillé
L	<del>-</del> .
	Terrain U
	<ul><li>{T}: Ajoutez {C}.</li><li>{T}: Ajoutez {B} or {G}. N'activez que si vous contrôlez un</li></ul>
	marais.
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

_	
Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

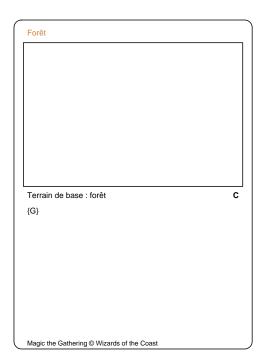


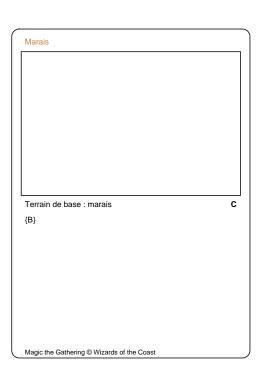




Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Forêt	
Terrain de base : forêt	
	C
(G)	C
	C
	C
	C
	C
	C
	C





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 durining @ Wizurds or die codst

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 durining @ Wizurds or die codst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

	_	
Marais		Passage des malandrins
Terrain de base : marais C {B}		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		Magic the Gathering @ Wizards of the Coast
Marais		Porte de la guilde de Golgari

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari	
Terrain : porte	С
La Porte de la guilde de Golgari arrive sur le champ bataille engagée.	de
T}: Ajoutez {B} ou {G}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vraska l'Inapparente	{3}{B}{G}	Fatale glissade	{B}
Planeswalker légendaire : Vraska	М	Éphémère	С
{+1}: Jusqu'à votre prochain tour, à cha	aque fois qu'une	Une créature ciblée	e gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
créature inflige des blessures de combi	at à Vraska		lt;/i> ? Cette créature gagne -13/-13
l'Inapparente, détruisez cette créature.		jusqu'à la fin du tou tour-ci.	ur à la place si une créature est morte ce
{-3}: Détruisez un permanent non-terrai	in ciblé.	tour-ci.	
{-7}: Créez trois jetons de créature 1/1	noire Assassin avec		
« À chaque fois que cette créature infli			
combat à un joueur, ce joueur perd la p	partie. »		
	5/		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			
		Magic the Gathering ©	Wizards of the Coast

Dernier baiser	{2}{B}
Éphémère	С
Le Dernier baiser inflige 2 blessures à u	une créature ciblée,
et vous gagnez 2 points de vie.	
et vous gagnez 2 points de vie.	

Fatale glissade	{B}
Éphémère	С
Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. <i>Morbidité</i> ? Cette créature gagne -13/ jusqu'à la fin du tour à la place si une créature est mo tour-ci.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{B}

С

Sinistre spectacle	{2}{B}{B}	Blessure d'arme blanche	$\{2\}\{B\}$
Éphémère	С	Enchantement : aura	U
Détruisez une créature non-artefact ciblée. Son		Enchanter : créature	
meule un nombre de cartes égal à la force de c créature.	сетте	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		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Absorption de la force	{1}{B}{G}
Éphémère	С
La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du	
autre créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin de	ı tour.
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 Cathering @ Witnesda of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

