Cadavre ambulant {1}{B}

Créature : zombie **C**

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadavre ambulant {1}{B}

Créature : zombie **C**

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadavre ambulant {1}{B}

Créature : zombie **C**

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin de Daguedrome {1}{B}

Créature : diablotin **C**

Vol
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin de Daguedrome {1}{B}

Créature : diablotin **C**

Vol
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule née du voile {4}{B}

Créature : zombie U

La Goule née du voile ne peut pas bloquer.
À chaque fois qu'un marais arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer la Goule née du voile depuis votre cimetière dans votre main.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheur des quartiers pauvres {3}{B}

Créature : horreur U

Quand le Faucheur des quartiers pauvres arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie une créature.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre du terrus {6}{B}

Créature : zombie et guivre **C**

Récupération {6}{B} ({6}{B}, exilez cette carte de votre cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Limon ingurgitateur {4}{G}

Créature : limon U

{G}, sacrifiez une autre créature : mettez un marqueur +1/+1 sur le Limon ingurgitateur.

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

Sauvage maîtresse des bêtes {2}{G}

Créature : humain et shamane R

À chaque fois que la Sauvage maîtresse des bêtes attaque, chaque autre créature que vous contrôlez gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la force de la Sauvage maîtresse des bêtes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scarabée servile {1}{G}

Créature : insecte **C**

Récupération {5}{G} ({5}{G}, exilez cette carte de votre cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surveillant de Korozda {2}{G}{G}

Créature : lézard **C**

Piétinement
Récupération {5}{G}{G} ({5}{G}{G}, exilez cette carte de votre cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scarabée servile {1}{G}

Créature : insecte **C**

Récupération {5}{G} ({5}{G}, exilez cette carte de votre cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surveillant de Korozda {2}{G}{G}

Créature : lézard **C**

Piétinement
Récupération {5}{G}{G} ({5}{G}{G}, exilez cette carte de votre cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchiqueteur boueux {1}{B}{G}

Créature : plante et zombie U

Célérité
Récupération {3}{B}{G} ({3}{B}{G}, exilez cette carte de votre cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheux des golgari {3}{BG}{BG}

Créature : insecte C

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheux des golgari {3}{BG}{BG}

Créature : insecte C

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Korozda {B}{G}

Créature : elfe et shamane U

{1}{B}{G} : Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert l'intimidation jusqu'à la fin du tour.
{2}{B}{G}, Sacrifiez une créature non-jeton : Créez X jetons de créature 1/1 verte Saprobionte, X étant l'endurance de la créature sacrifiée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Menace guidecorps {2}{B}{G}

Créature : fongus U

Si au moins un marqueur +1/+1 devait être placé sur une créature que vous contrôlez, placez deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle à la place.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampetête {BG}

Créature : plante et zombie U

Récupération {0} ({0}, exilez cette carte de votre cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampetête {BG}

Créature : plante et zombie U

Récupération {0} ({0}, exilez cette carte de votre cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scorpion des écluses {2}{B}{G}

Créature : scorpion C

Contact mortel
Récupération {1}{B}{G} ({1}{B}{G}, Éxilez cette carte de votre cimetière : Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur la créature ciblée. Ne récupérez qu'à tout moment où vous pourriez lancez un rituel.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défouissage {B}

Rituel C

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

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

Sacres des moissons {4}{B}{G}

Rituel U

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. Une autre créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

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

Porte de la guilde de Golgari

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runeclé de Golgari {3}

Artefact U

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.
{B}{G} : La Runeclé de Golgari devient une créature-artefact 2/2 noire et verte Insecte avec le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faire le lancement {3}{B}

Éphémère C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Détruisez une créature ciblée. Son contrôleur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runeclé de Golgari {3}

Artefact U

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.
{B}{G} : La Runeclé de Golgari devient une créature-artefact 2/2 noire et verte Insecte avec le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faire le lancement {3}{B}

Éphémère C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Détruisez une créature ciblée. Son contrôleur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homicide {1}{B}{B}

Éphémère **C**

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don du serpent {2}{G}

Éphémère **C**

Une créature ciblée acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour. (Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cycle alimentaire aérien {2}{G}

Éphémère **C**

Détruisez une créature avec le vol ciblée. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horrible récupération {B}{G}

Éphémère **C**

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de créature ou terrain parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast