

Mille-pattes spinal	{2}{B}	Mille-pattes spinal	{2
Créature : insecte	С	Créature : insecte	
Quand le Mille-pattes spinal meurt, mette		Quand le Mille-pattes spinal m	
+1/+1 sur une créature ciblée que vous co	ontrôlez.	+1/+1 sur une créature ciblée	que vous contrôlez.
	3/2		3/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the	e Coast

_		
	Mille-pattes spinal	{2}{B}
	Créature : insecte	С
	Quand le Mille-pattes spinal meurt, mettez un marqu +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.	eur
	Г	3/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0,2

Pillard kraul	{2}{B}
Créature : insecte et guerrier	С
Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée par deux créatures ou plus.)	e excepté
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{2}{B}

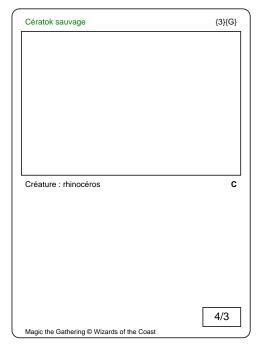
С

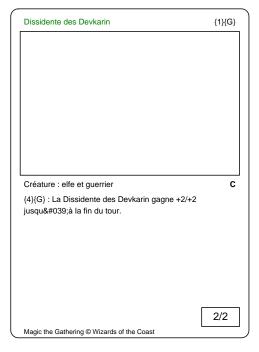
3/2

Pillard kraul	{2}{B}		Pillard kraul {	(2){B}
Créature : insecte et guerrier	С		Créature : insecte et guerrier	С
Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée ex	cepté		Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée exce	pté
par deux créatures ou plus.)			par deux créatures ou plus.)	
	2/3		2	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

١.	Pillard kraul	{2}{B}
	Créature : insecte et guerrier	С
	Créature : insecte et guerrier Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée et par deux créatures ou plus.)	_
	Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée ex	_
	Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée ex	_
	Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée ex	_
	Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée ex	_
	Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée ex	_
	Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée ex	_

Butineurs krauls	{4}{G}
Créature : insecte et éclaireur	С
Maquis ? Quand les Butineurs krau de bataille, vous gagnez 1 point de de créature dans votre cimetière.	•





Chuchoteur de bête

{2}{G}{G}

Créature: elfe et druide

R

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, piochez une carte.

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Scarabée à carapace de fer {1}{G}

Créature : insecte C

Quand le Scarabée à carapace de fer arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scarabée à carapace de fer	{1}{G}	Shamane scintispore {B}{G}
Créature : insecte	С	Créature : elfe et shamane U
Quand le Scarabée à carapace de fer arrive de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur la ciblée.	sur le champ	Quand la Shamane scintispore arrive sur le champ de bataille, meulez trois cartes. Vous pouvez mettre une carte de terrain depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Ghildmage de I'Essaim	{B}{G}
Créature : elfe et shamane	U
{4}{B}, {T}: Les créatures que vous contrôle +1/+0 et acquièrent la menace jusqu' (Elles ne peuvent pas être bloquée excepté créatures ou plus.)	à la fin du tour.
{1}{G}, {T}: Vous gagnez 2 points de vie.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Shamane scintispore	{B}{G}
Créature : elfe et shamane	U
Quand la Shamane scintispore arrive sur le bataille, meulez trois cartes. Vous pouvez n de terrain depuis votre cimetière au-dessus bibliothèque.	nettre une carte
	3/1

Suivante de Vraska	{1}{B}{G}	Suivante de Vraska	{1}{B}{G}
Créature : zombie et soldat	U	Créature : zombie et soldat	U
Quand la Suivante de Vraska meurt, si vo planeswalker Vraska, vous gagnez un no vie égal à la force de la Suivante de Vras	ous contrôlez un ombre de points de	Quand la Suivante de Vraska meurt, si vous planeswalker Vraska, vous gagnez un noml vie égal à la force de la Suivante de Vraska	s contrôlez un bre de points de
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	3/3	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3

Suivante de Vraska	{1}{B}{G}
Créature : zombie et soldat	U
Quand la Suivante de Vraska meurt, si vous cor planeswalker Vraska, vous gagnez un nombre d	
vie égal à la force de la Suivante de Vraska.	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Titubeur à rhizomes	{2}{B}{G}
Créature : fongus et zombie	С
Maquis ? Le Titubeur à rhizomes arrive bataille avec, sur lui, un nombre de mar au nombre de cartes de créature dans	rqueurs +1/+1 égal
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Titubeur à rhizomes {2}{B}{	G}	Chasseur chassé	{G}
	\neg		
Créature : fongus et zombie	c	Rituel	С
Maquis ? Le Titubeur à rhizomes arrive sur le champ de		Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre un	
bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 éga		créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune in	
au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.		un nombre de blessures égal à sa force à l'autre	.)
	_		
2/2		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			

Chasseur chassé	{G
Rituel	(
Une créature ciblée que vous cont créature ciblée que vous ne contrô	rôlez se bat contre une blez pas. (Chacune inflige
Une créature ciblée que vous cont	rôlez se bat contre une blez pas. (Chacune inflige
Une créature ciblée que vous cont créature ciblée que vous ne contrô	rôlez se bat contre une blez pas. (Chacune inflige
Une créature ciblée que vous cont créature ciblée que vous ne contrô	rôlez se bat contre une blez pas. (Chacune inflige

Regard pétrificateur de Vraska	{4}{B}{G}
Rituel	R
Détruisez la créature ciblée. Vous gagnez un non points de vie égal à son endurance. Vous pouvez dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une appelée Vraska, gorgone royale, la révéler et la n dans votre main. Si vous cherchez dans votre bib de cette manière, mélangez.	chercher carte nettre
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Regard pétrificateur de Vraska {4}-	(B){G}		Forêt	
Rituel	R		Terrain de base : forêt	С
Détruisez la créature ciblée. Vous gagnez un nombre points de vie égal à son endurance. Vous pouvez che dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Vraska, gorgone royale, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothe de cette manière, mélangez.	rcher e		(G)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		_
′	Forêt	,
	Terrain de base : forêt C	
	{G}	
	Maria the Catherine @ Wilnesde of the Coast	
$\overline{}$	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
(G)	Ū
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

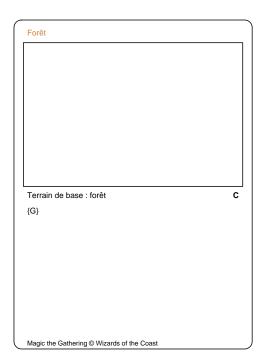


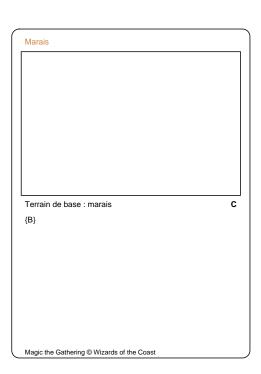




Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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	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

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

Porte de la guilde de Golgari	
Terrain : porte	С
Ce terrain arrive engagé. {T}: Ajoutez {B} ou {G}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Porte de la guilde de Golgari		Porte de la guilde de Golgari	
Terrain : porte C		Terrain : porte	С
Ce terrain arrive engagé. {T}: Ajoutez {B} ou {G}.		Ce terrain arrive engagé. {T}: Ajoutez {B} ou {G}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Porte de la guilde de Golgari	
Terrain : porte	С
Ce terrain arrive engagé.	
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vraska, gorgone royale	{5}{B}{G}
Planeswalker légendaire : Vraska	M
{+2} : Ciblez jusqu'à une créature. N marqueur +1/+1 sur elle. Cette créature ac jusqu'à la fin du tour.	
{-3} : Détruisez une créature ciblée.	
{-10}: Pour chaque carte de créature dans mettez un marqueur +1/+1 sur chaque cré contrôlez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/

Don de puissance {4}{G}	{G}		Poids mort	{B}
Éphémère	R		Enchantement : aura	С
Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.			Enchanter : créature La créature enchantée gagne -2/-2.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Poids mort	{B}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne -2/-2.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Poids mort	{B}
Enchantement : aura	
Enchanter : créature	Ū
La créature enchantée gagne -2/-2.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

