Agresseur minotaure {6}{R}

Créature : minotaure et berserker U

Initiative, célérité

6/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lézard à soufflets {R}

Créature : lézard C

{1}{R} : Le Lézard à soufflets gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant rixesang {2}{R}{R}

Créature : géant U

Piétinement
Emportement (Vous pouvez faire arriver cette créature sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle ne peut pas bloquer tant qu'elle a un marqueur +1/+1 sur elle.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur de chaînes de la Halle aux viscères {1}{R}

Créature : humain et guerrier C

Emportement (Vous pouvez faire arriver cette créature sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle ne peut pas bloquer tant qu'elle a un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur de chaînes de la Halle aux viscères {1}{R}

Créature : humain et guerrier C

Emportement (Vous pouvez faire arriver cette créature sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle ne peut pas bloquer tant qu'elle a un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure des canyons {3}{R}

Créature : minotaure et guerrier C

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure des canyons {3}{R}

Créature : minotaure et guerrier C

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cingleur du Trou d'enfer {1}{B}{R}

Créature : ogre et guerrier U

Emportement (Vous pouvez faire arriver cette créature sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle ne peut pas bloquer tant qu'elle a un marqueur +1/+1 sur elle.)
{2}{B}{R}, Sacrifiez le Cingleur du Trou d'enfer : Le Cingleur du trou d'enfer inflige un nombre de blessures égales à sa force à une cible, joueur ou planeswalker.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destrier des enfers de la foire {4}{B}{R}

Créature : cauchemar et cheval R

Initiative, célérité
Emportement (Vous pouvez faire que cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle ne peut pas bloquer tant qu'elle a un marqueur +1/+1 sur elle.)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe de l'assassin {4}{B}{B}

Rituel U

Détruisez une créature ciblée. Son contrôleur se défausse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur née des cryptes {1}{BR}{BR}

Créature : horreur R

Piétinement
L'Horreur née des cryptes arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, X marqueurs +1/+1, X étant le total de points de vie perdus par vos adversaires ce tour-ci.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pourrissement cérébral {2}{B}

Rituel C

Le joueur ciblé se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frémissant de peur {1}{B}{B}

Éphémère **C**

Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau paralysant {B}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -1/-1 et ne peut pas bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foret incontrôlé {1}{B}{R}

Éphémère **C**

La créature ciblée gagne +4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau paralysant {B}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -1/-1 et ne peut pas bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jubilation déviante {B}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+1 et a « {R} : Cette créature acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jugement du sang {3}{B}

Enchantement U

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, le contrôleur de cette créature perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast