Chauves-souris des échauguettes {3}{B}

Créature : chauve-souris **C**

Vol

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éteigneur de réverbères {4}{B}

Créature : horreur **C**

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauves-souris des échauguettes {3}{B}

Créature : chauve-souris **C**

Vol

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant de Lotleth {6}{B}

Créature : zombie et géant **C**

Maquis ? Quand le Géant de Lotleth arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à un adversaire ciblé pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mille-pattes spinal {2}{B}

Créature : insecte **C**

Quand le Mille-pattes spinal meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mille-pattes spinal {2}{B}

Créature : insecte **C**

Quand le Mille-pattes spinal meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mille-pattes spinal {2}{B}

Créature : insecte **C**

Quand le Mille-pattes spinal meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillard kraul {2}{B}

Créature : insecte et guerrier **C**

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillard kraul {2}{B}

Créature : insecte et guerrier **C**

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillard kraul {2}{B}

Créature : insecte et guerrier **C**

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillard kraul {2}{B}

Créature : insecte et guerrier **C**

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Butineurs krauls {4}{G}

Créature : insecte et éclaireur **C**

Maquis ? Quand les Butineurs krauls arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cératok sauvage {3}{G}

Créature : rhinocéros C

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissidente des Devkarin {1}{G}

Créature : elfe et guerrier C

{4}{G} : La Dissidente des Devkarin gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchoteur de bête {2}{G}{G}

Créature : elfe et druide R

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

2/3

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

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

Shamane scintispore {B}{G}

Créature : elfe et shamane U

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.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de l'Essaim {B}{G}

Créature : elfe et shamane U

{4}{B}, {T} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent la menace jusqu'à la fin du tour. (Elles ne peuvent pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)
{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 champ de bataille, meulez trois cartes. Vous pouvez mettre une carte de terrain depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suivante de Vraska {1}{B}{G}

Créature : zombie et soldat U

Quand la Suivante de Vraska meurt, si vous contrôlez un planeswalker Vraska, vous gagnez un nombre de points de vie égal à la force de la Suivante de Vraska.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suivante de Vraska {1}{B}{G}

Créature : zombie et soldat U

Quand la Suivante de Vraska meurt, si vous contrôlez un planeswalker Vraska, vous gagnez un nombre de points de vie égal à la force de la Suivante de Vraska.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suivante de Vraska {1}{B}{G}

Créature : zombie et soldat U

Quand la Suivante de Vraska meurt, si vous contrôlez un planeswalker Vraska, vous gagnez un nombre de points de 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 C

Maquis ? Le Titubeur à rhizomes arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titubeur à rhizomes {2}{B}{G}

Créature : fongus et zombie **C**

Maquis ? Le Titubeur à rhizomes arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur chassé {G}

Rituel **C**

Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur chassé {G}

Rituel **C**

Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard pétrifficateur de Vraska {4}{B}{G}

Rituel **R**

Détruisez la créature ciblée. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à son endurance. Vous pouvez chercher 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 bibliothèque de cette manière, mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard pétrificateur de Vraska {4}{B}{G}

Rituel R

Détruisez la créature ciblée. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à son endurance. Vous pouvez chercher 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 bibliothèque de cette manière, mélangez.

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**

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 **C**

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari

Terrain : porte **C**

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari

Terrain : porte **C**

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. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Cette créature acquiert la menace jusqu'à la fin du tour.

{-3} : Détruisez une créature ciblée.

{-10} : Pour chaque carte de créature dans votre cimetière, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de puissance {4}{G}{G}

Éphémère R

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poids mort {B}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -2/-2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poids mort {B}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -2/-2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poids mort {B}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -2/-2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast