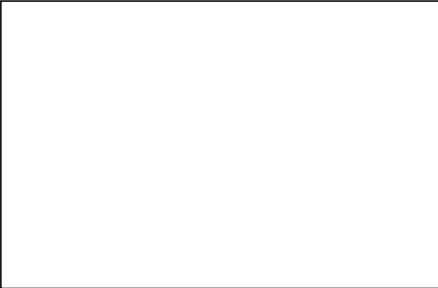


Chauves-souris des échauguettes {3}{B}

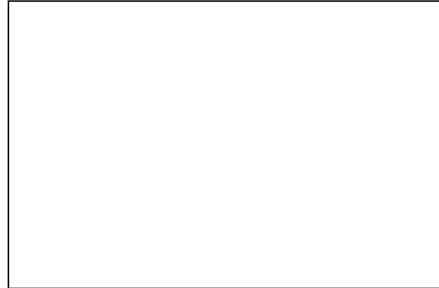


Créature : chauve-souris **C**
Vol

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**

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

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}

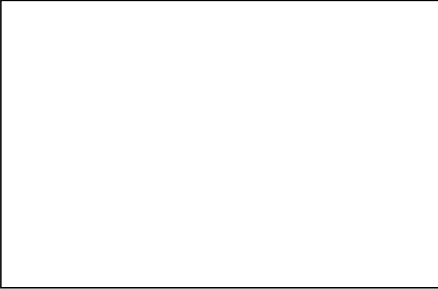


Créature : insecte et guerrier **C**
Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillard kraul {2}{B}

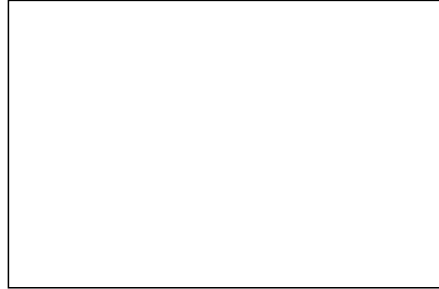


Créature : insecte et guerrier **C**
Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 éclairéur

C

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

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

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 shaman

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

Shamane scintispore

{B}{G}

Créature : elfe et shaman

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

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

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

Suivante de Vraska

{1}{B}{G}



Créature : zombie et soldat

U

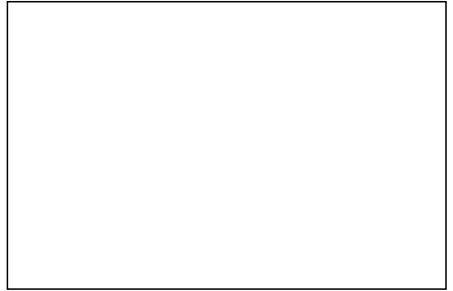
Quand la Suivante de Vraska meurt, si vous contrôlez un planeswalker Vraska, vous gagnez un nombre de points de vie égal à la force de la Suivante de Vraska.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari



Terrain : porte

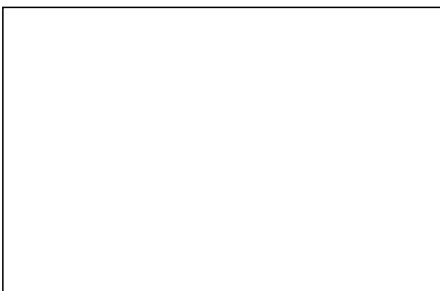
C

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

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

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

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

Porte de la guilde de Golgari



Terrain : porte

C

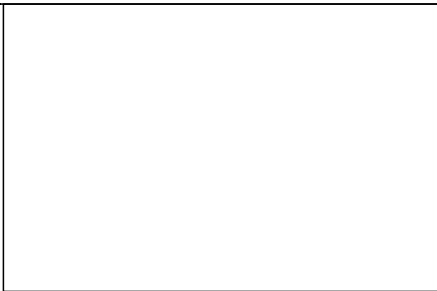
La Porte de la guilde de Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poids mort

{B}



Enchantement : aura


C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne -2/-2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

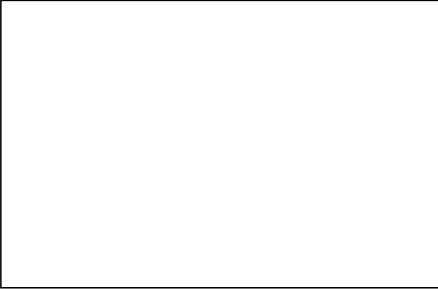
Poids mort {B}



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