

Automate évolutif {3}



Créature-artefact : construction R

Au moment où l'Automate évolutif arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.  
L'Automate évolutif a le type choisi en plus de ses autres types.  
Les autres créatures que vous contrôlez du type choisi gagnent +1/+1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Automate évolutif {3}



Créature-artefact : construction R

Au moment où l'Automate évolutif arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.  
L'Automate évolutif a le type choisi en plus de ses autres types.  
Les autres créatures que vous contrôlez du type choisi gagnent +1/+1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Automate évolutif {3}



Créature-artefact : construction R

Au moment où l'Automate évolutif arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.  
L'Automate évolutif a le type choisi en plus de ses autres types.  
Les autres créatures que vous contrôlez du type choisi gagnent +1/+1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Automate évolutif {3}



Créature-artefact : construction R

Au moment où l'Automate évolutif arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.  
L'Automate évolutif a le type choisi en plus de ses autres types.  
Les autres créatures que vous contrôlez du type choisi gagnent +1/+1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée de la pénombre {2}{G}{G}



Créature : araignée **C**

Portée

Quand l'Araignée de la pénombre meurt, créez un jeton de créature 2/4 noire Araignée avec la portée.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée de la pénombre {2}{G}{G}



Créature : araignée **C**

Portée

Quand l'Araignée de la pénombre meurt, créez un jeton de créature 2/4 noire Araignée avec la portée.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée de la pénombre {2}{G}{G}



Créature : araignée **C**

Portée

Quand l'Araignée de la pénombre meurt, créez un jeton de créature 2/4 noire Araignée avec la portée.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée de la pénombre {2}{G}{G}



Créature : araignée **C**

Portée

Quand l'Araignée de la pénombre meurt, créez un jeton de créature 2/4 noire Araignée avec la portée.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée fouettesoie {3}{G}{G}



Créature : araignée R

Portée  
{X}{G}{G} : L'Araignée fouettesoie inflige X blessures à chaque créature avec le vol.

2/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée fouettesoie {3}{G}{G}



Créature : araignée R

Portée  
{X}{G}{G} : L'Araignée fouettesoie inflige X blessures à chaque créature avec le vol.

2/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée fouettesoie {3}{G}{G}



Créature : araignée R

Portée  
{X}{G}{G} : L'Araignée fouettesoie inflige X blessures à chaque créature avec le vol.

2/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée fouettesoie {3}{G}{G}



Créature : araignée R

Portée  
{X}{G}{G} : L'Araignée fouettesoie inflige X blessures à chaque créature avec le vol.

2/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fileuse arachnus

{5}{G}



Créature : araignée

U

Portée

Engagez une araignée dégagée que vous contrôlez :  
Cherchez dans votre cimetière et/ou votre bibliothèque une  
carte appelée Toile d'arachnus et mettez-la sur le champ  
de bataille attachée à une créature ciblée. Si vous  
cherchez dans votre bibliothèque de cette manière,  
mélangez.

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fileuse arachnus

{5}{G}



Créature : araignée

U

Portée

Engagez une araignée dégagée que vous contrôlez :  
Cherchez dans votre cimetière et/ou votre bibliothèque une  
carte appelée Toile d'arachnus et mettez-la sur le champ  
de bataille attachée à une créature ciblée. Si vous  
cherchez dans votre bibliothèque de cette manière,  
mélangez.

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fileuse arachnus

{5}{G}



Créature : araignée

U

Portée

Engagez une araignée dégagée que vous contrôlez :  
Cherchez dans votre cimetière et/ou votre bibliothèque une  
carte appelée Toile d'arachnus et mettez-la sur le champ  
de bataille attachée à une créature ciblée. Si vous  
cherchez dans votre bibliothèque de cette manière,  
mélangez.

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fileuse arachnus

{5}{G}



Créature : araignée

U

Portée

Engagez une araignée dégagée que vous contrôlez :  
Cherchez dans votre cimetière et/ou votre bibliothèque une  
carte appelée Toile d'arachnus et mettez-la sur le champ  
de bataille attachée à une créature ciblée. Si vous  
cherchez dans votre bibliothèque de cette manière,  
mélangez.

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse mortelle {1}{G}

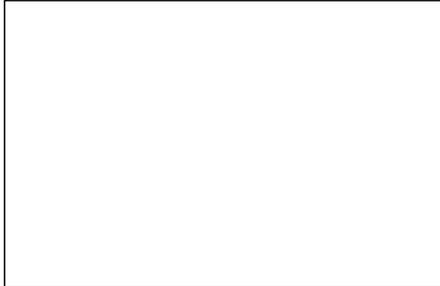


Créature : araignée C  
Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse mortelle {1}{G}

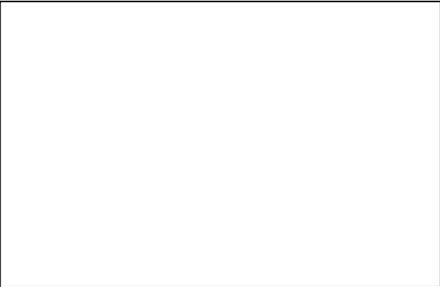


Créature : araignée C  
Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse mortelle {1}{G}

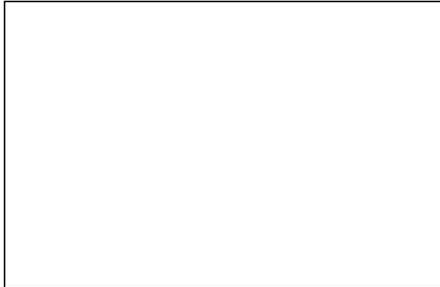


Créature : araignée C  
Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse mortelle {1}{G}



Créature : araignée C  
Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veuve obscure {2}{G}



Créature : araignée U  
Portée  
La Veuve obscure ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veuve obscure {2}{G}



Créature : araignée U  
Portée  
La Veuve obscure ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veuve obscure {2}{G}



Créature : araignée U  
Portée  
La Veuve obscure ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veuve obscure {2}{G}



Créature : araignée U  
Portée  
La Veuve obscure ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceau de Gaia



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceau de Gaia



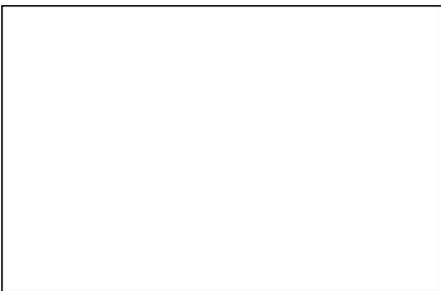
Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceau de Gaia



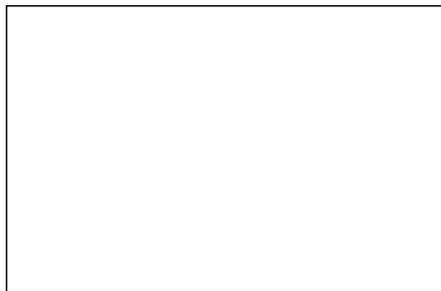
Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



Terrain

**M**

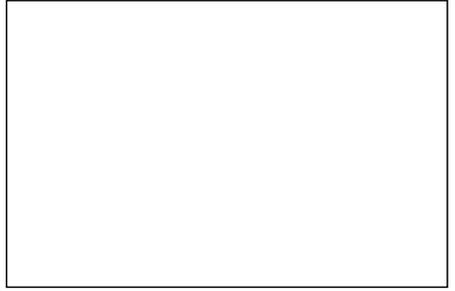
Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



Terrain

**M**

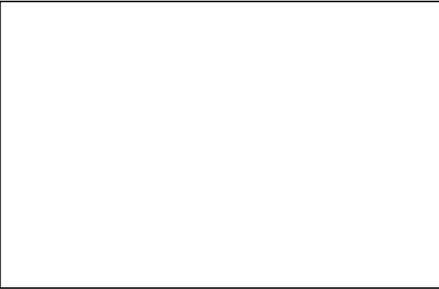
Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



Terrain

**M**

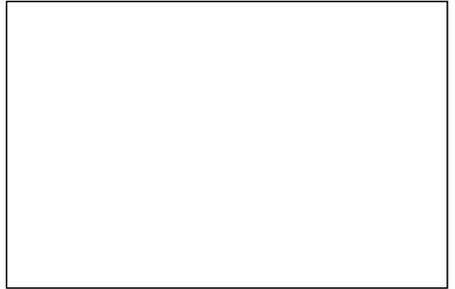
Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



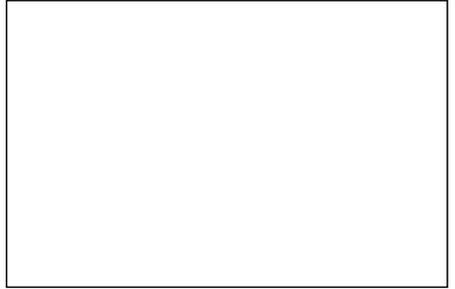
Terrain de base : forêt

**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

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

Grouillette



Terrain

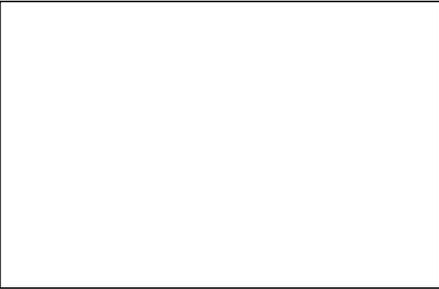
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Régénérez un insecte, un rat, une araignée ou un écureuil ciblé. (La prochaine fois qu'il devrait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



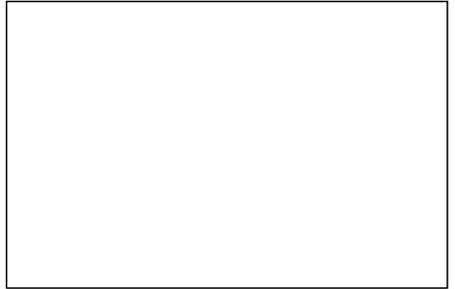
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grouillette



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Régénérez un insecte, un rat, une araignée ou un écureuil ciblé. (La prochaine fois qu'il devrait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grouillette



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Régénérez un insecte, un rat, une araignée ou un écureuil ciblé. (La prochaine fois qu'il devrait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blason

{5}



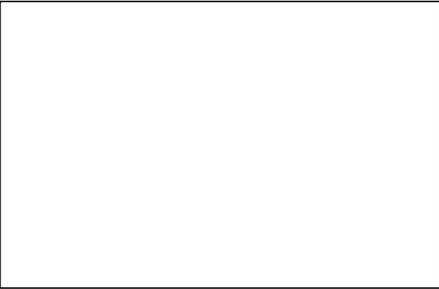
Artefact

R

Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grouillette



Terrain

R

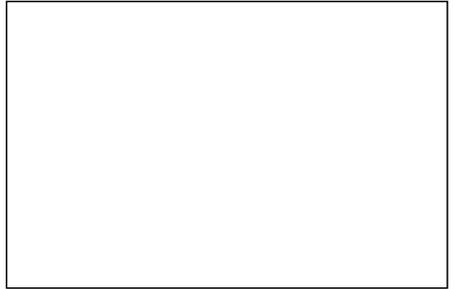
{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Régénérez un insecte, un rat, une araignée ou un écureuil ciblé. (La prochaine fois qu'il devrait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blason

{5}



Artefact

R

Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blason

{5}



Artefact

R

Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détissage de l'Æther

{1}{G}



Éphémère

U

Choisissez une cible, artefact ou enchantement. Son propriétaire le mélange à sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détissage de l'Æther

{1}{G}



Éphémère

U

Choisissez une cible, artefact ou enchantement. Son propriétaire le mélange à sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détissage de l'Æther

{1}{G}



Éphémère

U

Choisissez une cible, artefact ou enchantement. Son propriétaire le mélange à sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détissage de l'Æther

{1}{G}

Éphémère

U

Choisissez une cible, artefact ou enchantement. Son propriétaire le mélange à sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combat dans la fosse

{1}{RG}

Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combat dans la fosse

{1}{RG}

Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combat dans la fosse

{1}{RG}

Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combat dans la fosse

{1}{RG}



Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toile d'arachus

{2}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Au début de l'étape de fin, si la force de la créature enchantée est supérieure ou égale à 4, détruisez la Toile d'arachus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toile d'arachus

{2}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Au début de l'étape de fin, si la force de la créature enchantée est supérieure ou égale à 4, détruisez la Toile d'arachus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toile d'arachus

{2}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Au début de l'étape de fin, si la force de la créature enchantée est supérieure ou égale à 4, détruisez la Toile d'arachus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toile d'arachnus

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Au début de l'étape de fin, si la force de la créature enchantée est supérieure ou égale à 4, détruisez la Toile d'arachnus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée à toile acide

{3}{G}{G}

Créature : araignée

U

Portée

Quand l'Araignée à toile acide arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire un équipement ciblé.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée à toile acide

{3}{G}{G}

Créature : araignée

U

Portée

Quand l'Araignée à toile acide arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire un équipement ciblé.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée à toile acide

{3}{G}{G}

Créature : araignée

U

Portée

Quand l'Araignée à toile acide arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire un équipement ciblé.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée à toile acide

{3}{G}{G}



Créature : araignée

U

Portée

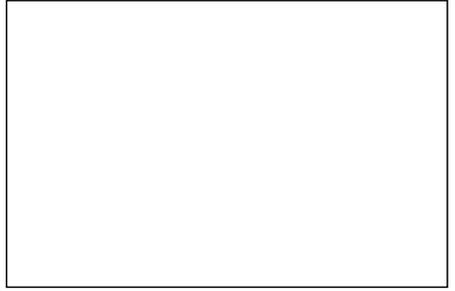
Quand l'Araignée à toile acide arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire un équipement ciblé.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée lance-dard

{4}{G}



Créature : araignée

U

Portée

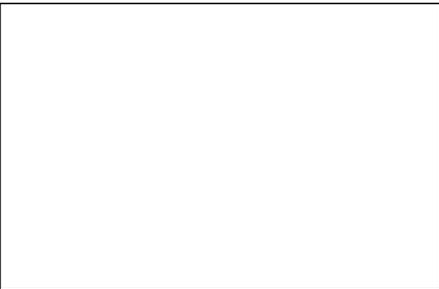
Quand l'Araignée lance-dard arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une créature ciblée avec le vol.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée lance-dard

{4}{G}



Créature : araignée

U

Portée

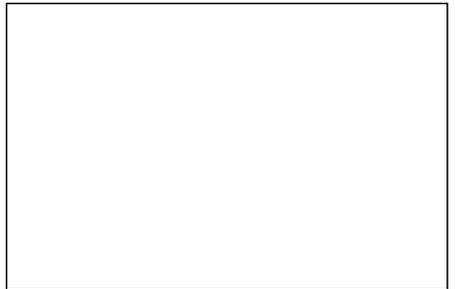
Quand l'Araignée lance-dard arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une créature ciblée avec le vol.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée lance-dard

{4}{G}



Créature : araignée

U

Portée

Quand l'Araignée lance-dard arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une créature ciblée avec le vol.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée lance-dard

{4}{G}



Créature : araignée

U

Portée

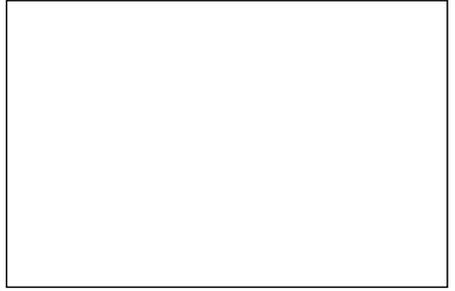
Quand l'Araignée lance-dard arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une créature ciblée avec le vol.

2/5

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

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

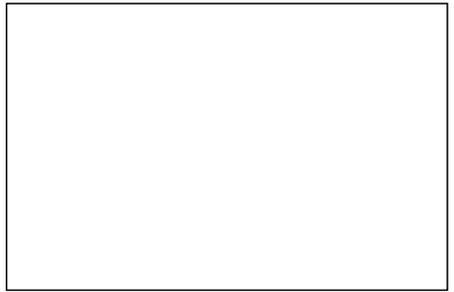
C

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

Bombe à rochet

{2}



Artefact

R

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Bombe à rochet.

{T}, sacrifiez la Bombe à rochet : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Bombe à rochet.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à rochet

{2}



Artefact

R

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Bombe à rochet.

{T}, sacrifiez la Bombe à rochet : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Bombe à rochet.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à rochet

{2}



Artefact

R

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Bombe à rochet.

{T}, sacrifiez la Bombe à rochet : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Bombe à rochet.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

