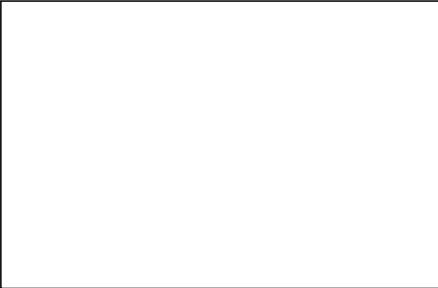


Carapace de nantuko {2}{B}



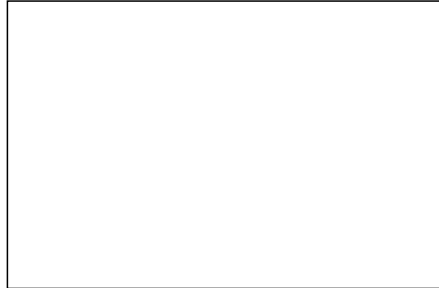
Créature : zombie et insecte **C**

Sacrifiez une créature : La Carapace de nantuko gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée aiguafille {1}{G}



Créature : araignée et mutant **C**


Greffe 2

{G} : Une créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert la portée jusqu'à la fin du tour.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couée ténébreuse {4}{B}{B}



Créature : horreur **R**


Vol

Quand la Couée ténébreuse arrive sur le champ de bataille, détruisez la créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

3/3

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

Fertilide {2}{G} C



Créature : élémental


Le Fertilide arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.

{1}{G}, retirez un marqueur +1/+1 du Fertilide : Un joueur ciblé cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille engagée, puis mélange.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reine des frelons {4}{G}{G}{G} R



Créature : insecte

Vol

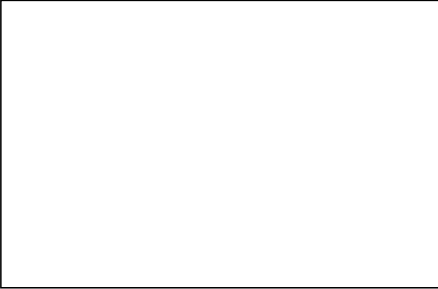
Contact mortel

Quand le Spécimen 73 arrive sur le champ de bataille, créez quatre jetons de créature 1/1 verte Insecte avec le vol et le contact mortel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse mortelle {1}{G} C



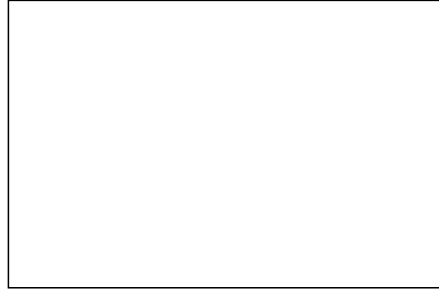
Créature : araignée

Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force céleste {5}{W}{W}{W} R



Créature : élémental

Au début de chaque entretien, vous gagnez 3 points de vie.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moine réaliste {1}{W}

Créature : humain et moine et clerc C

Quand le Moine réaliste arrive sur le champ de bataille, détruisez un enchantement ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Golgari {BG}{BG}

Créature : elfe et shaman U

{4}{B}, sacrifiez une créature : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

{4}{G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghaveh, gourou des spores {2}{B}{G}{W}

Créature légendaire : fongus et shaman M

Ghaveh, gourou des spores arrive sur le champ de bataille avec cinq marqueurs +1/+1 sur lui.

{1}, retirez un marqueur +1/+1 d'une créature que vous contrôlez : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

{1}, sacrifiez une créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonie du Conclave {4}{G}{G}{W}{W}

Créature légendaire : dryade R

Traversée des forêts

En tant que coût supplémentaire pour lancer les sorts de créature, vous pouvez payer n'importe quelle quantité de mana. Si vous faites ainsi, cette créature arrive sur le champ de bataille avec ce même nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires sur elle.

3/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karador, chef de clan fantôme

{5}{W}{B}{G}

Créature légendaire : centaure et esprit

R

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort de créature depuis votre cimetière.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}

Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maléfice hexagonal

{4}{B}{B}

Rituel

R

Détruisez six créatures ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation

{2}{G}{G}

Rituel

U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Menace bestiale

{3}{G}{G}

Rituel

U

Créez un jeton de créature 1/1 verte Serpent, un jeton de créature 2/2 verte Loup et un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure du jugement

{4}{W}{W}{W}

Rituel

R

Convocation (Vos créatures peuvent vous aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Détruisez toutes les créatures non-jeton.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alliance des armes

{W}

Rituel

R

Union des forces ? En commençant par vous, chaque joueur peut payer n'importe quelle quantité de mana. Chaque joueur crée X jetons de créature 1/1 blanche Soldat, X étant la quantité totale de mana payée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutation mortelle

{6}{B}{G}

Rituel

U

Détruisez la créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Créez X jetons de créature 1/1 verte Saprobionte, X étant le coût converti de mana de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilique d'Orzhov



Terrain

C

La Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferme à putréfaction des Golgari



Terrain

C

La Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis 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

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
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande stérile



Terrain

U

La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B}.

Recyclage {B} ((B), défaussez-vous de cette carte :
Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Orzhov

{2}



Artefact

{1}, {T} : Ajoutez {W}{B}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Golgari

{2}



Artefact

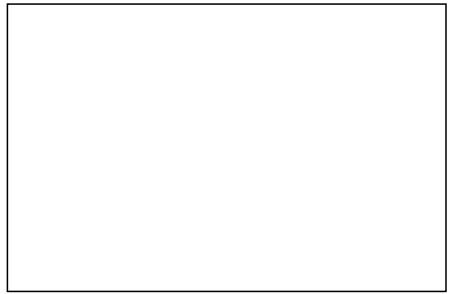
U

{1}, {T} : Ajoutez {B}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : équipement

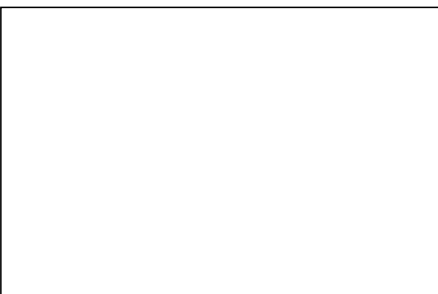
U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catapulte à glands

{4}



Artefact

R

{1}, {T} : La Catapulte à glands inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. Le contrôleur de ce permanent ou ce joueur crée un jeton de créature 1/1 verte Ecureuil.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lingot de sombracier

{3}



Artefact

U

Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festin de Piedfond

{2}{B}

Éphémère

C

Mettez n'importe quel nombre de cartes de créature ciblées de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège à némésis

{4}{B}{B}

Éphémère : piège

U

Si une créature blanche attaque, vous pouvez payer {B}{B} à la place du coût de mana de ce sort. Exilez une créature attaquante ciblée. Créez un jeton qui est une copie de cette créature. Exilez-le au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège aux cobras

{4}{G}{G}

Éphémère : piège

U

Si un permanent non-créature sous votre contrôle a été détruit ce tour-ci par un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôlait, vous pouvez payer {G} à la place du coût de mana de ce sort. Créez quatre jetons de créature 1/1 verte Serpent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destin posthume

{2}{W}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Son contrôleur crée un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attrition

{1}{B}{B}

Enchantement

R

{B}, sacrifiez une créature : Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification

{1}{W}{B}

Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poings de ferbois

{1}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand les Poings de ferbois arrivent sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

La créature enchantée a le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zone d'éveil

{2}{G}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous pouvez créer un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échardes d'aura

{1}{G}{W}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez détruire un artefact ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}

Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécrogénèse

{B}{G}

Enchantement

U

{2} : Exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière. Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

