

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

Boue mitotique

{4}{G}

Créature : limon

R

Quand la Boue mitotique meurt, mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 2/2 verte Limon. Ils ont « Quand cette créature meurt, mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 1/1 verte Limon. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue gloutonne

{2}{G}

Créature : limon

U

Flash

Dévorement 1 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre de créatures de votre choix. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire viridien

{1}{G}

Créature : phyrexien et elfe et éclairé

C

Quand l'Émissaire viridien meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire viridien

{1}{G}

Créature : phyrexian et elfe et éclairéur

C

Quand l'Émissaire viridien meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcassin moucheté

{3}{G}

Créature : sanglier

U

Quand le Marcassin moucheté meurt, créez un jeton de créature 3/3 verte Sanglier.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envahisseur de nid

{1}{G}

Créature : eldrazi et drone

C

Quand l'Envahisseur de nid arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 incolore Eldrazi et Engeance. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcassin moucheté

{3}{G}

Créature : sanglier


U

Quand le Marcassin moucheté meurt, créez un jeton de créature 3/3 verte Sanglier.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de fleurs {1}{G}




Créature : plante et mur U
Défenseur
Quand le Mur de fleurs arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Partisan des annulmages {2}{G}

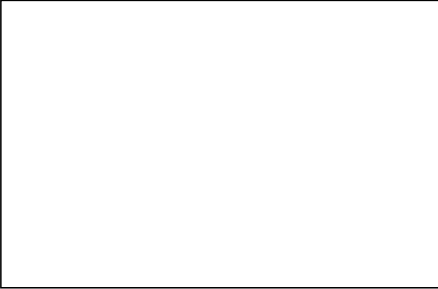


Créature : insecte et druide C
{T} : Renvoyez dans sa main deux cartes ciblées du cimetière d'un adversaire. Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mycloth {3}{G}{G}

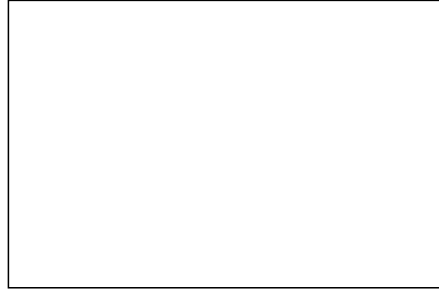


Créature : fungus R
Dévorement 2
Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte pour chaque marqueur +1/+1 sur le Mycloth.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé tukalanguier {G}

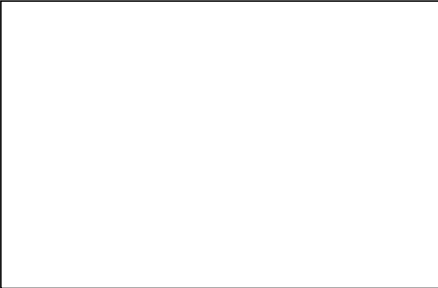


Créature : fungus C
Quand le Thallidé tukalanguier meurt, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé tukalanguier {G}



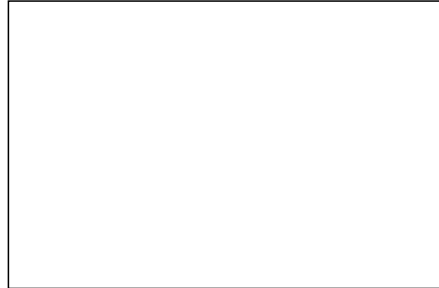
Créature : fongus C

Quand le Thallidé tukalanguier meurt, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef Scarapace {2}{R}{R}




Créature : goblin et guerrier U

Quand le Chef Scarapace arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef Scarapace {2}{R}{R}




Créature : goblin et guerrier U

Quand le Chef Scarapace arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen rosse-éclair {2}{R}



Créature : viashino et guerrier U

Dévoement 3 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre de créatures de votre choix. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec trois fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen rosse-éclair

{2}{R}

Créature : viashino et guerrier

U

Dévorement 3 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre de créatures de votre choix. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec trois fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Iguanar sifflant

{2}{R}

Créature : lézard

C

À chaque fois qu'une autre créature meurt, vous pouvez faire que l'Iguanar sifflant inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon priseproie

{4}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol

Dévorement 2 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre de créatures de votre choix. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)

À chaque fois que le Dragon priseproie attaque, il inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs +1/+1 sur le Dragon priseproie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porteur de torche de Baugebouton

{2}{R}

Créature : goblin et guerrier

C

Quand le Porteur de torche de Baugebouton meurt, il inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porteur de torche de Baugebouton

{2}{R}

Créature : goblin et guerrier

C

Quand le Porteur de torche de Baugebouton meurt, il inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée de la tanière du dragon

{2}{R}{R}{G}{G}

Créature : araignée

R

Portée

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, créez un jeton de créature 1/1 verte Insecte.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Viashino rosse-épine

{3}{R}

Créature : viashino et guerrier

C

Dévoirement 2 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre de créatures de votre choix. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)

{G} : Le Viashino rosse-épine acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progéniture escoufflenfer

{2}{R}{G}

Créature : dragon

U

Dévoirement 1 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre de créatures de votre choix. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.) La Progéniture escoufflenfer a le vol et le piétinement si elle a dévoré une créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thromok l'Insatiable

{3}{R}{G}

Créature légendaire : monstruosité

M

Dévorement X, X étant le nombre de créatures dévorées de cette manière (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre de créatures de votre choix. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle pour chacune de ces créatures.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éruption de monstruosité

{5}{R}

Rituel

R

Sacrifiez toutes les créatures que vous contrôlez, puis créez autant de jetons de créature 4/4 rouge Monstruosité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envahissement

{2}{G}{G}{G}

Rituel

U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marque de mutinerie

{2}{R}

Rituel

U

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle et dégagez-la. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



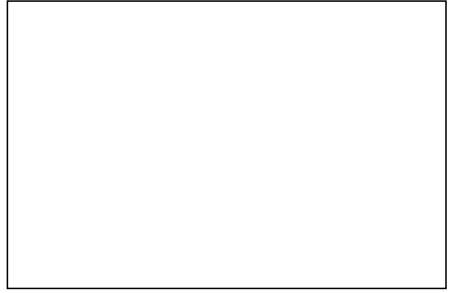
Terrain de base : forêt

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin de Khalni



Terrain C

Le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/1 verte Plante.

{T} : Ajoutez {G}.

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
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge du Kazandou



Terrain

U

Le Refuge du Kazandou arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge du Kazandou arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge du Kazandou



Terrain

U

Le Refuge du Kazandou arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge du Kazandou arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Territoire des Gruul



Terrain

C

Le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {R}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skarrg, les Fosses de rage



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Territoire des Gruul



Terrain

C

Le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {R}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carapace écorchée

{1}



Artefact : équipement

C

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)
La créature équipée gagne +1/+1.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lithoforce fracturée

{2}



Artefact

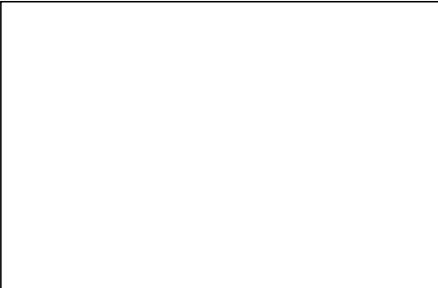
C

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Lancez le dé planaire. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carapace écorchée

{1}



Artefact : équipement

C

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)
La créature équipée gagne +1/+1.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conclusion ardente

{1}{R}



Éphémère

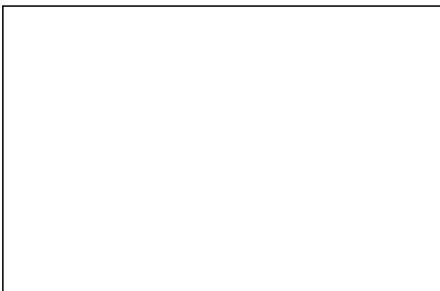
C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
La Conclusion ardente inflige 5 blessures à la créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jet

{1}{R}



Éphémère

C

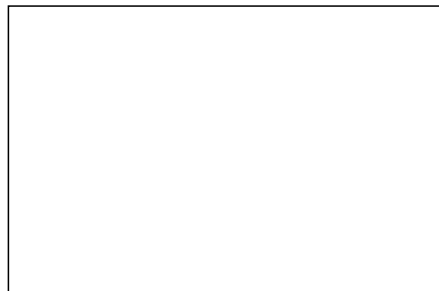
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.

Le Jet inflige un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déferlement de l'orage de guerre

{5}{R}



Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, elle inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal à sa force.

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

Feux de la Yavimaya

{1}{R}{G}



Enchantement

U

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.
Sacrifiez les Feux de la Yavimaya : La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

