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

Faucon de nuit vampire {1}{B}{B}

Créature : vampire et shamane U

Vol
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couvée ténébreuse {4}{B}{B}

Créature : horreur R

Vol
Quand la Couvée 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

Hurlegueule {4}{B}

Créature : élémental U

Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)
Quand le Hurlegueule arrive sur le champ de bataille, détruisez la créature non-artefact, non-noire ciblée.
Évocation {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amphybane {2}{G}

Créature : élémental R

Piétinement
À chaque fois que l'Amphybane inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton qui est une copie de l'Amphybane.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée aiguafile {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

Ancêtre de la tribu Sakura {1}{G}

Créature : Snake Shaman C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épix nourricier {1}{G}{G}

Créature : epix U

L'Épix nourricier arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.
{2}, retirez un marqueur +1/+1 de l'Épix nourricier : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
Retirez un marqueur +1/+1 de l'Épix nourricier : Vous gagnez 2 points de vie.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre symbiotique {5}{G}{G}{G}

Créature : guivre R

Quand la Guivre symbiotique meurt, créez sept jetons de créature 1/1 verte Insecte.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fertilide {2}{G}

Créature : élémental C

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

Limon nécrophage {1}{G}

Créature : limon R

{G} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négociante en vents {3}{G}

Créature : négociant U

{2} : La Négociante en vents inflige 1 blessure à chaque créature avec le vol et à chaque joueur. N'importe quel joueur peut activer cette capacité.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Créature : insecte M

Vol, contact mortel
Quand la Reine des frelons arrive, 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}

Créature : araignée C

Portée, contact mortel

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vieux sage de la Yavimaya {1}{G}{G}

Créature : humain et druide C

Quand le Vieux sage de la Yavimaya meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main et mélanger.
{2}, sacrifiez le Vieux sage de la Yavimaya : Piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force céleste {5}{W}{W}{W}

Créature : élémental R

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

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine aux sigilles {1}{G}{W}{W}

Créature : rhinocéros et soldat U

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si cette créature est 1/1, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle.

3/3

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

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

Créature légendaire : fongus et shamane 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage de Golgari {BG}{BG}

Créature : elfe et shamane 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

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

Ghildmage de Selesnya {GW}{GW}

Créature : elfe et sorcier U

{3}{G} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

{3}{W} : Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédicatrice de Selesnya {G}{W}

Créature : elfe et shamane **C**

{1}, {T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vish Kal, arbitre de sang {4}{W}{B}{B}

Créature légendaire : vampire **R**

Vol, lien de vie
Sacrifiez une créature : Mettez X marqueurs +1/+1 sur Vish Kal, arbitre de sang, X étant la force de la créature sacrifiée.
Retirez tous les marqueurs +1/+1 de Vish Kal : Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque marqueur +1/+1 retiré de cette manière.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Teneb, le moissonneur {3}{W}{B}{G}

Créature légendaire : dragon **R**

Vol
À chaque fois que Teneb, le moissonneur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{B}. Si vous faites ainsi, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière.

6/6

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphonner la chair {4}{B}

Rituel U

Chaque autre joueur sacrifie une créature. Vous créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie pour chaque créature sacrifiée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation {2}{G}{G}

Rituel U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture {2}{G}

Rituel C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez 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

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

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

Troupeau des tempêtes {8}{W}{W}

Rituel R

Créez X jetons de créature 1/1 blanche Pégase avec le vol, X étant votre total de points de vie.

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basilique d'Orzhov

Terrain U

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

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

Bosquet éclatant

Terrain U

Le Bosquet éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.
{T} : Ajoutez {G}.
{T}, retirez un marqueur « charge » du Bosquet éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

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

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

Halliers tranquilles

Terrain **C**

Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés.
{T} : Ajoutez {G}.
Recyclage {G} ({G}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

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

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

Marécage éclatant

Terrain U

Le Marécage éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.
{T} : Ajoutez {B}.
{T}, retirez un marqueur « charge » du Marécage éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Selesnya

Terrain U

Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie éclatante

Terrain U

La Prairie éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.
{T} : Ajoutez {W}.
{T}, retirez un marqueur « charge » de la Prairie éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes retirées

Terrain **C**

Les Steppes retirées arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {W}.
Recyclage {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de la Rupture

Terrain C

La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement

Terrain C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Orzhov {2}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Selesnya {2}

Artefact C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Golgari {2}

Artefact C

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

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

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

Pincecrâne {1}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/-1.
À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.
Équipement {1}

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

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

Hommage à la forêt {1}{G}

Éphémère U

Chaque adversaire sacrifie un artefact ou un enchantement.

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

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

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

V?u de malice {2}{B}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2, a l'intimidation et elle ne peut pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

V?u de sauvagerie {2}{G}

Enchantement : aura **U**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +3/+3, a le piétinement et elle ne peut pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet spirituel {W}

Enchantement U

{W}, sacrifiez le Collet spirituel : Exilez une créature ciblée qui vous attaque ou qui attaque un planeswalker que vous contrôlez.

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

V?u de devoir {2}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2, a la vigilance et elle ne peut pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast