

Cytoplaste sangracine

{2}{G}{G}

Créature : élémental et mutant

U

Grefte 4 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle. À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de cette créature sur elle.)

Quand le Cytoplaste sangracine arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle.

{2} : Déplacez un marqueur +1/+1 de la créature ciblée que vous contrôlez sur le Cytoplaste sangracine.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédicateur d'Emrakul

{2}{G}

Créature : humain et horreur

R

{T}, sacrifiez le Prédicateur d'Emrakul et n'importe quel nombre d'autres créatures non-Eldrazi : Créez un jeton de créature 3/2 incolore Eldrazi et Horreur pour chaque créature sacrifiée de cette manière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre avaleuse de mana

{2}{G}

Créature : hydre

R

Piétinement

À chaque fois qu'un joueur lance un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Hydre avaleuse de mana.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scion de la forêt

{1}{G}{G}

Créature : avatar

C

La force et l'endurance du Scion de la forêt sont chacune égale au nombre de créatures que vous contrôlez.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant de l'Écaille

{G}

Créature : humain et soldat

C

Le Servant de l'Écaille arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui.

Quand le Servant de l'Écaille meurt, mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur le Servant de l'Écaille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garnison de Hanweir

{2}{R}

Créature : humain et soldat

R

À chaque fois que la Garnison de Hanweir attaque, créez, engagés et attaquants, deux jetons de créature 1/1 rouge Humain.

(Assimiler avec les Remparts de Hanweir.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-coureurs de Kolaghan

{2}{R}

Créature : humain et berserker

U

Piétinement

La force des Avant-coureurs de Kolaghan est égale au nombre de créatures que vous contrôlez.

Précipitation {2}{R} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et il est renvoyé dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)

\*/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frère d'armes aïnok

{1}{W}

Créature : chien et soldat

C

Résilience {1}{W} {1}{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. N'utilisez la résilience que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a l'initiative.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Borborygmus** {3}{R}{R}{G}{G}



Créature légendaire : cyclope R

Piétinement

À chaque fois que Borborygmus inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

6/7

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

**Chef de guerre vétérane** {1}{G}{W}



Créature : humain et soldat et allié R

La force et l'endurance de la Chef de guerre vétérane sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.

Engagez un autre allié dégagé que vous contrôlez : La Chef de guerre vétérane acquiert, selon votre choix, l'initiative, la vigilance ou le piétinement jusqu'à la fin du tour.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Pillards des Éboulis** {1}{RG}{RG}{RG}



Créature : humain et guerrier R

À chaque fois que les Pillards des Éboulis attaquent, mettez un marqueur +1/+1 sur eux pour chaque créature attaquante que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire éveillé {5}{G}{W}



Créature : élémental U  
Vigilance

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple des voyageurs {1}{G}{W}



Créature : élémental R

La force et l'endurance du Temple des voyageurs sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.  
À chaque fois que le Temple des voyageurs inflige des blessures de combat à un joueur, peuplez.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanglier de l'horizon {2}{R}{G}



Créature : sanglier U

Le Sanglier de l'horizon ne peut pas être bloqué par les créatures de force inférieure ou égale à 2.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple des voyageurs {1}{G}{W}



Créature : élémental R

La force et l'endurance du Temple des voyageurs sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.  
À chaque fois que le Temple des voyageurs inflige des blessures de combat à un joueur, peuplez.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Thoctar laineux** {R}{G}{W}



Créature : bête U

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Bras de terre** {1}{G}

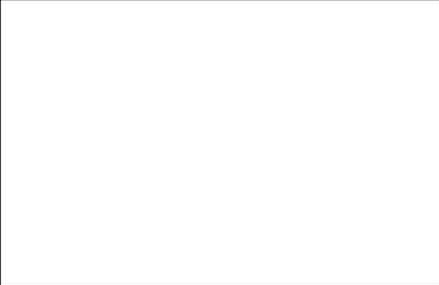


Rituel C

Mettez deux marqueurs +1/+1 sur un permanent ciblé.  
 Éveil 4 ? {6}{G} (Si vous lancez ce sort pour {6}{G}, mettez aussi quatre marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez et il devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Bras de terre** {1}{G}



Rituel C

Mettez deux marqueurs +1/+1 sur un permanent ciblé.  
 Éveil 4 ? {6}{G} (Si vous lancez ce sort pour {6}{G}, mettez aussi quatre marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que vous contrôlez et il devient une créature 0/0 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Chair à dragon** {1}{R}



Rituel C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair à dragon

{1}{R}

Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coude à coude

{2}{W}

Rituel

C

Soutenez 2. (Ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.)  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair à dragon

{1}{R}

Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coude à coude

{2}{W}

Rituel

C

Soutenez 2. (Ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.)  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effort collectif

{1}{W}{W}



Rituel

R

Intensification ? Engagez une créature dégagée que vous contrôlez. (Payez ce coût pour chaque mode choisi après le premier.)

Choisissez l'un ou plus ?

? Détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4.

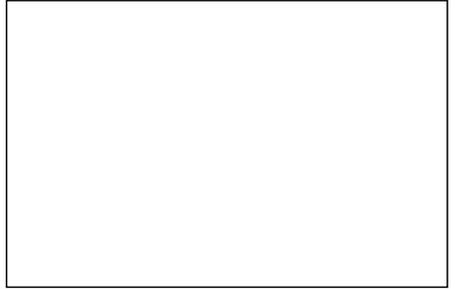
? Détruisez un enchantement ciblé.

? Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du Conclave

{G}{W}



Rituel

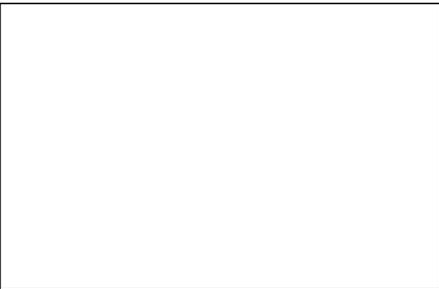
C

Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil des reflets

{W}



Rituel

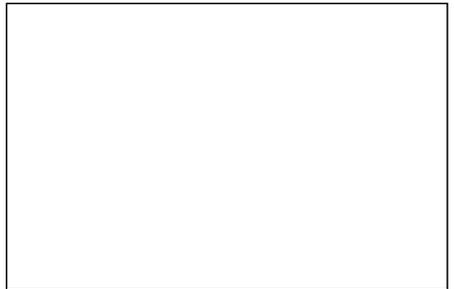
C

Peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du Conclave

{G}{W}



Rituel

C

Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du Conclave

{G}{W}



Rituel

C

Créez un jeton de créature 3/3 verte Centaure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimes aiguilles



Terrain

R

Les Cimes aiguilles arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

{2}{R}{W} : Les Cimes aiguilles deviennent une créature 2/1 rouge et blanche Élémental avec la double initiative jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carrière de pierre



Terrain

U

La Carrière de pierre arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



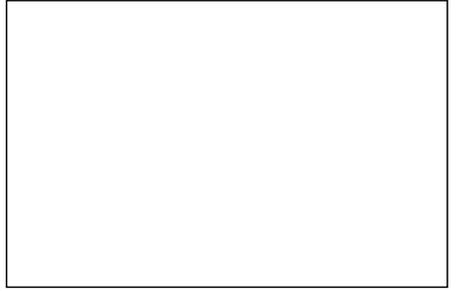
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge du massif



Terrain

C

La Gorge du massif arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



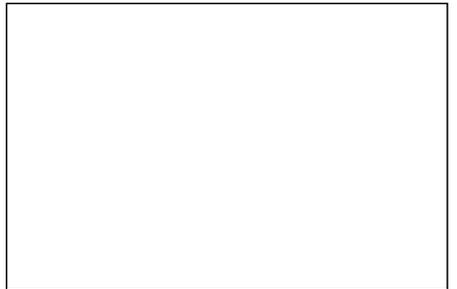
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hautes terres rocailleuses



Terrain

C

Les Hautes terres rocailleuses arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Hautes terres rocailleuses arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité tranquille



Terrain

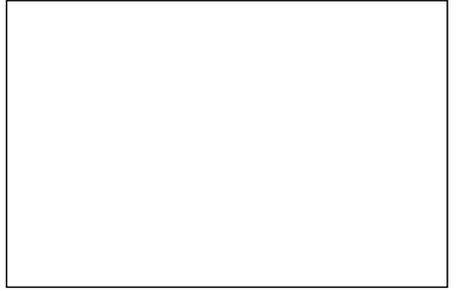
U

L'Immensité tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



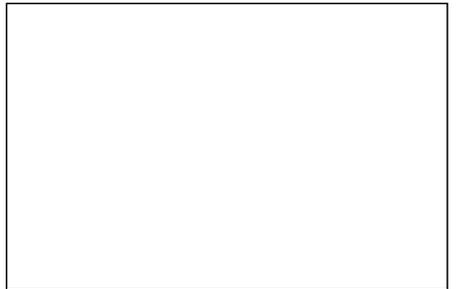
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

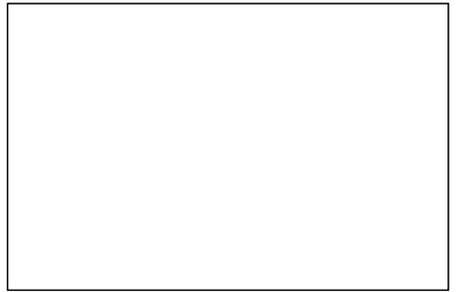


Terrain de base : plaine  
{W}

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

Point de vue exaltant



Terrain

R

Le Point de vue exaltant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Selesnya



Terrain : porte

C

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la jungle



Terrain

U

Le Reliquaire de la jungle arrive sur le champ de bataille engagé.

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

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

Reliquaire de la jungle



Terrain

U

Le Reliquaire de la jungle arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sables verdoyants



Terrain

C

Les Sables verdoyants arrivent sur le champ de bataille engagés.

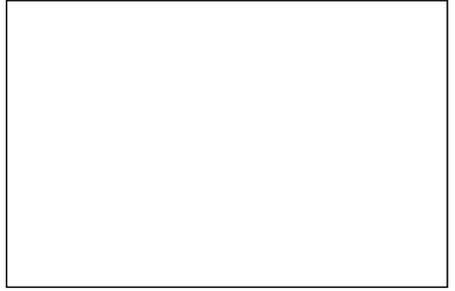
Quand les Sables verdoyants arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Délivrance du druide

{1}{G}



Éphémère

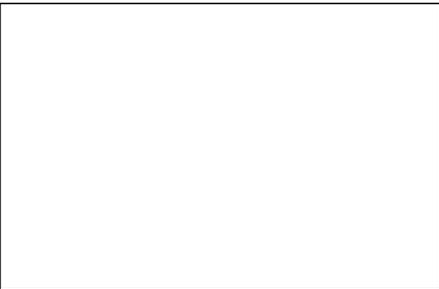
C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient vous être infligées ce tour-ci. Peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arlinn Kord

{2}{R}{G}



Planeswalker légendaire : Arlinn

M

{+1} : Jusqu'à la fin du tour, jusqu'à une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert la vigilance et la célérité.

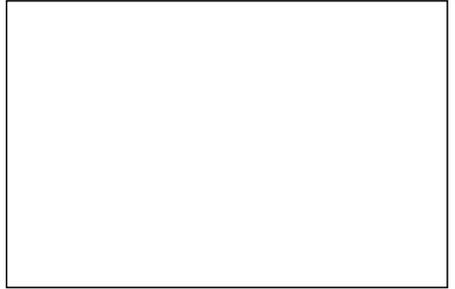
{+0} : Créez un jeton de créature 2/2 verte Loup. Transformez Arlinn Kord.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montrer l'exemple

{1}{G}



Éphémère

C

Soutenez 2. (Ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montrer l'exemple

{1}{G}



Éphémère

C

Soutenez 2. (Ciblez jusqu'à deux créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonner l'alerte

{1}{W}



Éphémère

C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe de bannissement

{5}{W}



Éphémère

U

Mettez un artefact ciblé, une créature ciblée ou un enchantement ciblé au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

Miracle {W} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonner l'alerte

{1}{W}



Éphémère

C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonner l'alerte

{1}{W}



Éphémère

C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance morceleuse

{GW}{GW}



Éphémère

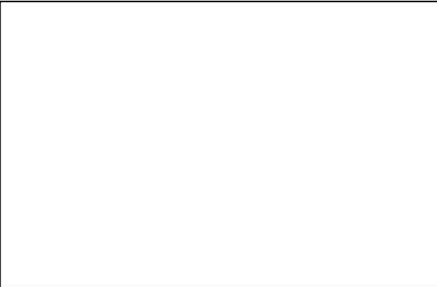
C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement, puis peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonner l'alerte

{1}{W}



Éphémère

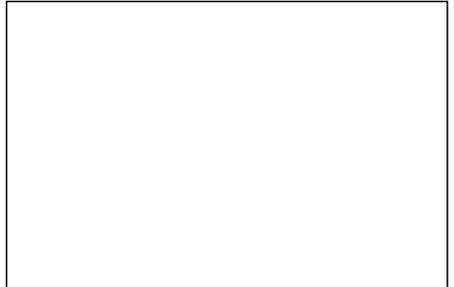
C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aux portes de l'au-delà

{3}{G}



Enchantement

R

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)  
Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 1/1 incolore Eldrazi et Scion. Il a « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {C}. »  
{1}{G}, sacrifiez Aux portes de l'au-delà : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'eldrazi, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enquête pour meurtre

{1}{W}



Enchantement : aura

U

Enchanter : une créature que vous contrôlez  
Quand la créature enchantée meurt, créez X jetons de  
créature 1/1 blanche Soldat, X étant sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast