

Bande guerrière nacatl

{3}{G}{G}{G}



Créature : chat et guerrier

U

La Bande guerrière nacatl doit être bloquée par exactement une créature si possible.

À chaque fois que la Bande guerrière nacatl attaque, créez X jetons qui sont des copies de la Bande guerrière nacatl et qui sont engagés et attaquants, X étant le nombre de créatures que le joueur défenseur contrôle. Exilez les jetons au début de la prochaine étape de fin.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brise cages de Kessig

{4}{G}

Brise cages de Kessig



Créature : humain et gredin

R

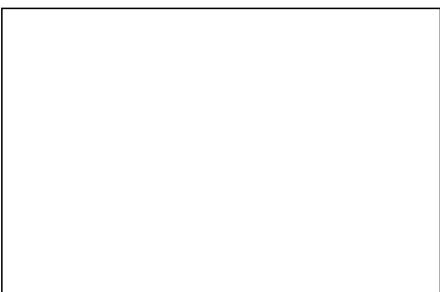
À chaque fois que les Brise cages de Kessig attaquent, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup, engagé et attaquant, pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue mitotique

{4}{G}



Créature : limon

R

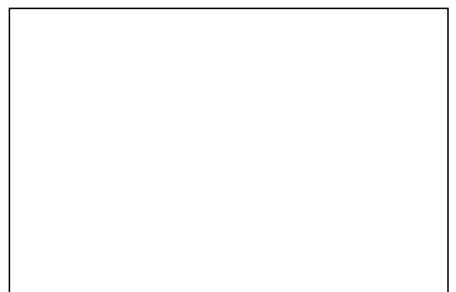
Quand la Boue mitotique meurt, mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 2/2 verte Limon. Ils ont « Quand cette créature meurt, mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 1/1 verte Limon. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchoteur de bête

{2}{G}{G}



Créature : elfe et druide

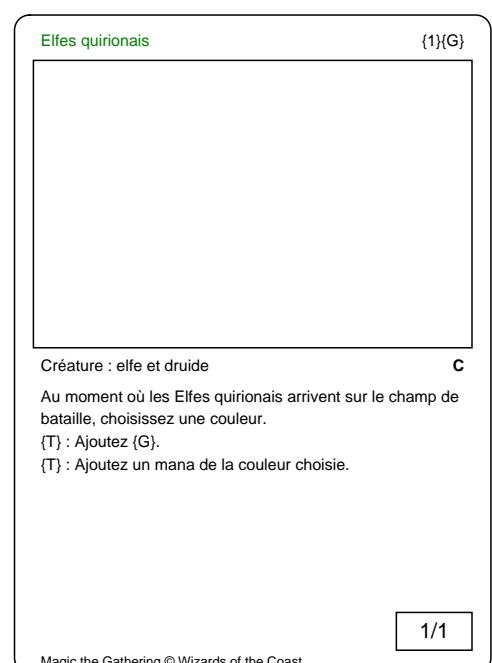
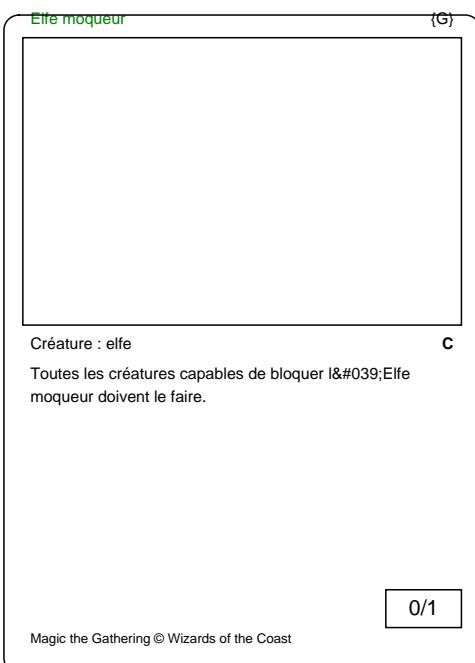
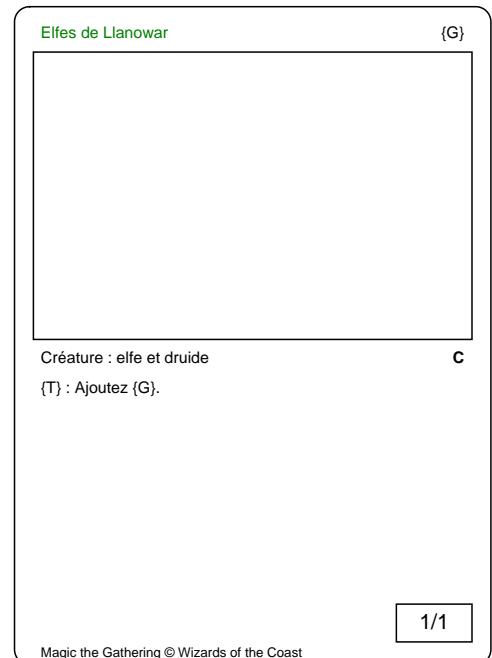
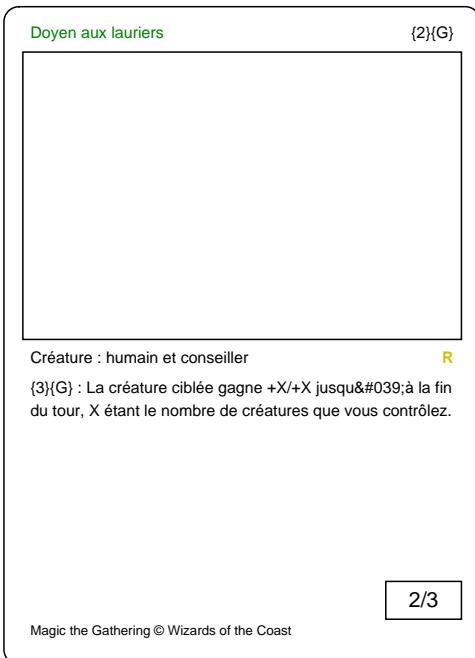
R

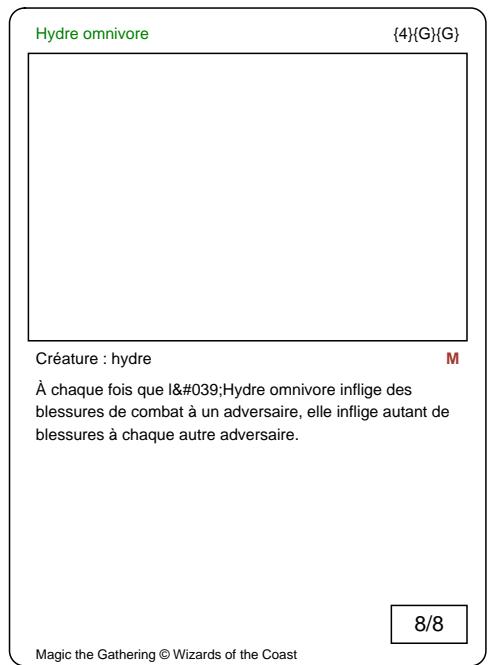
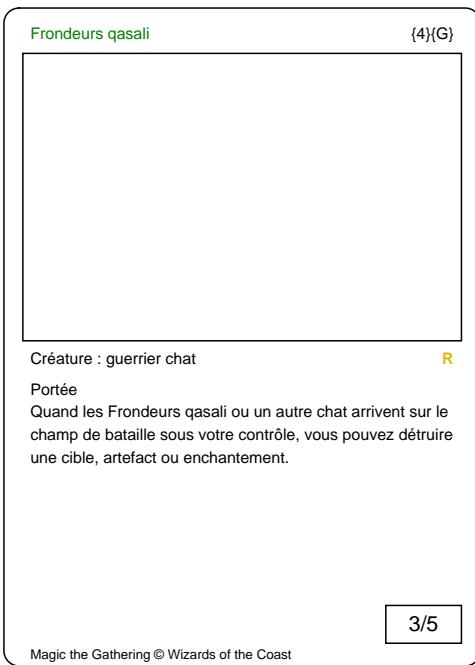
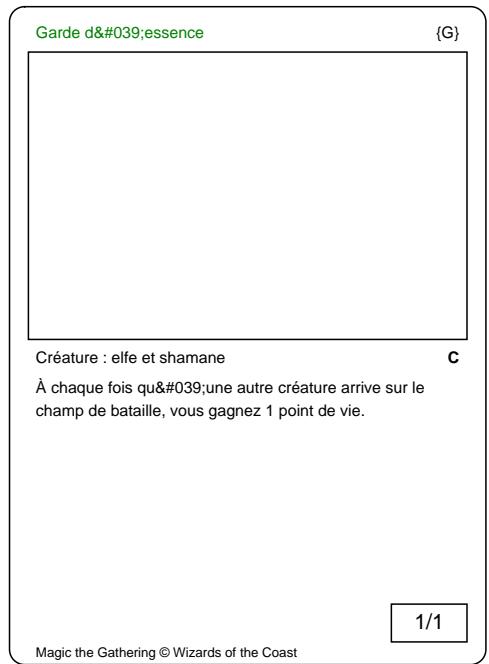
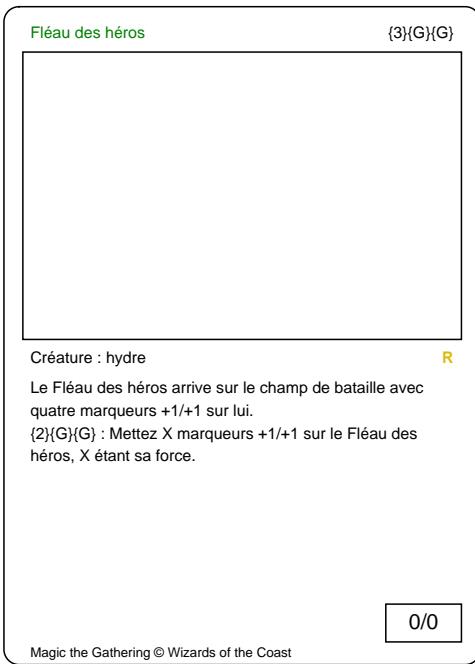
À chaque fois que vous lancez un sort de créature, piochez une carte.

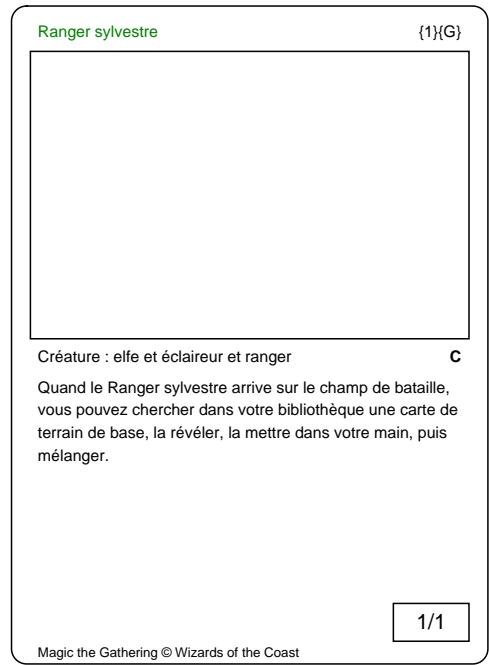
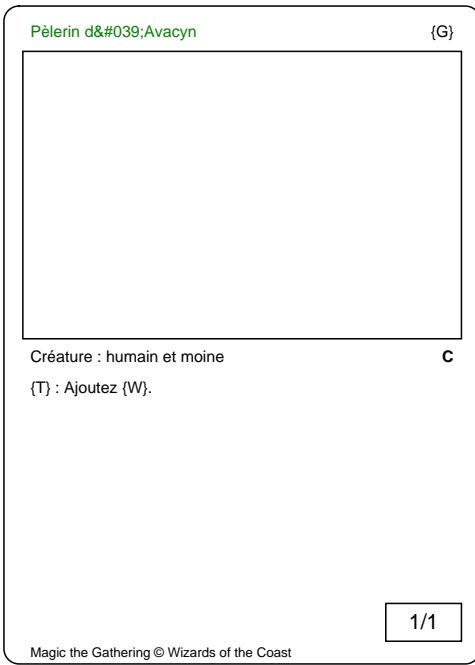
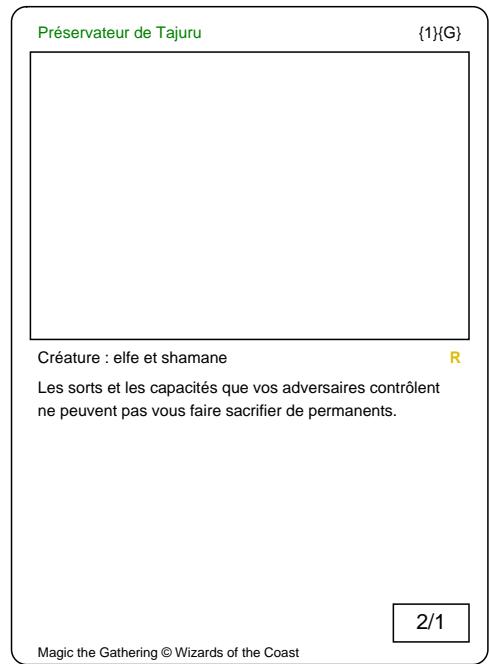
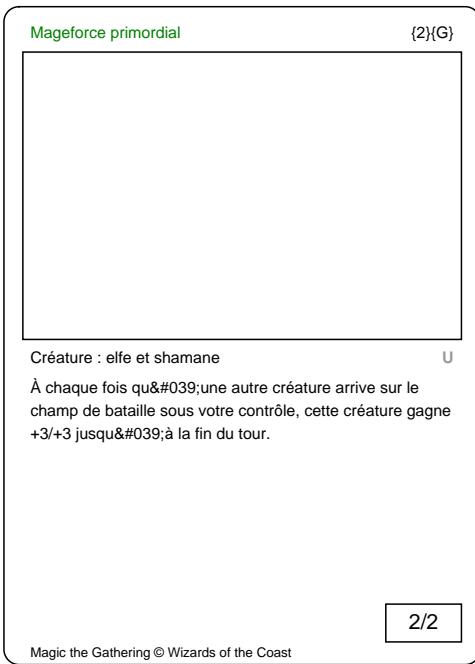
2/3

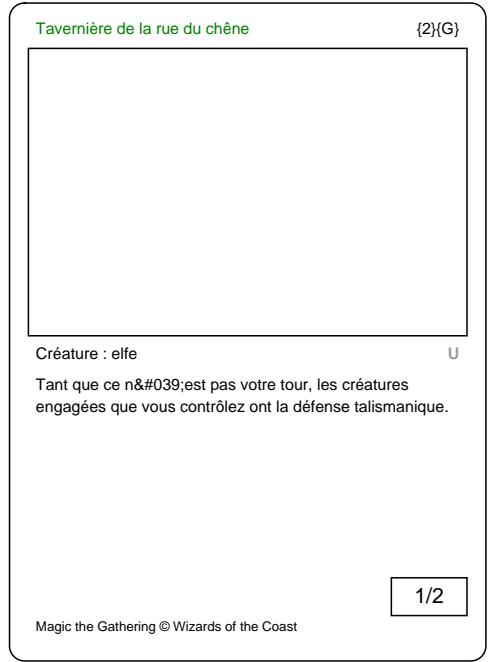
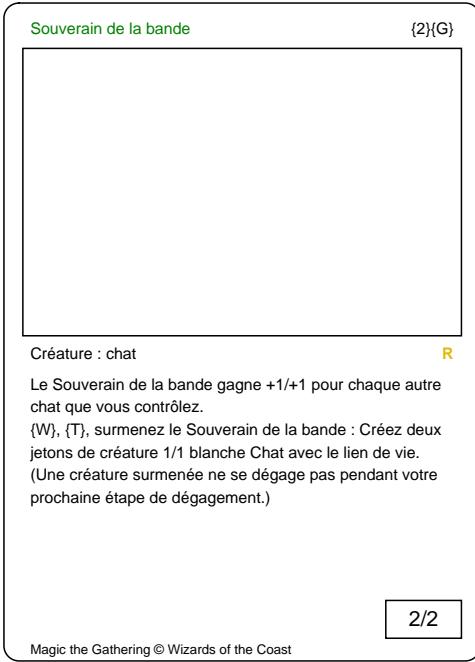
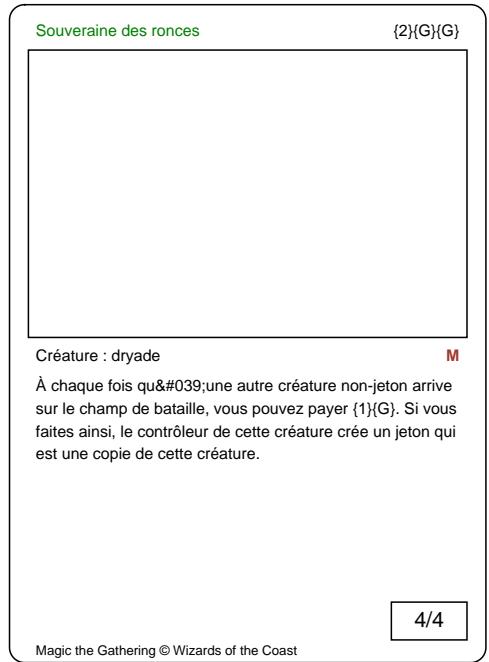
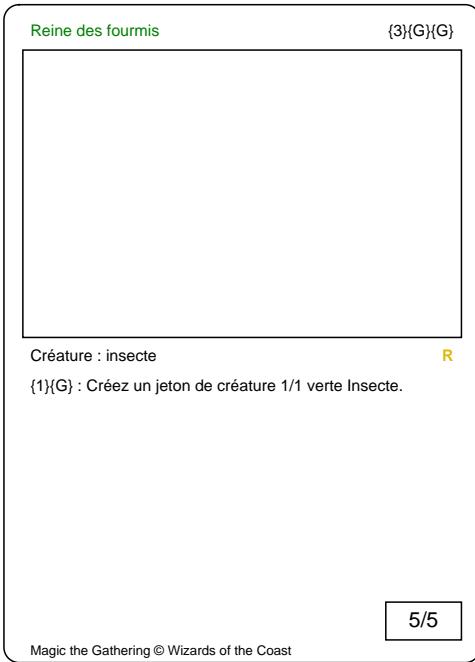
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

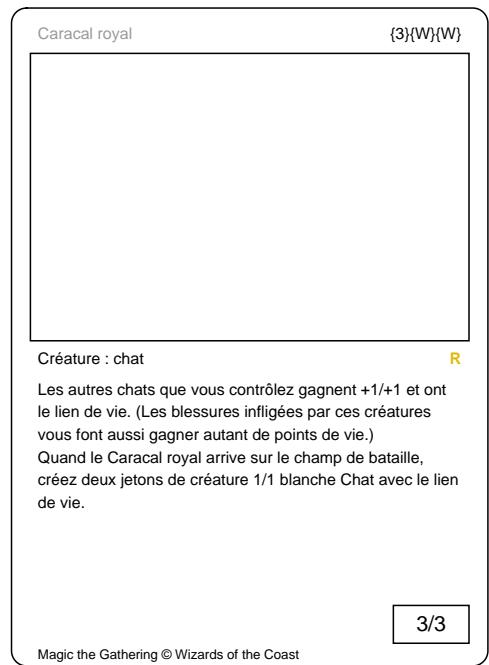
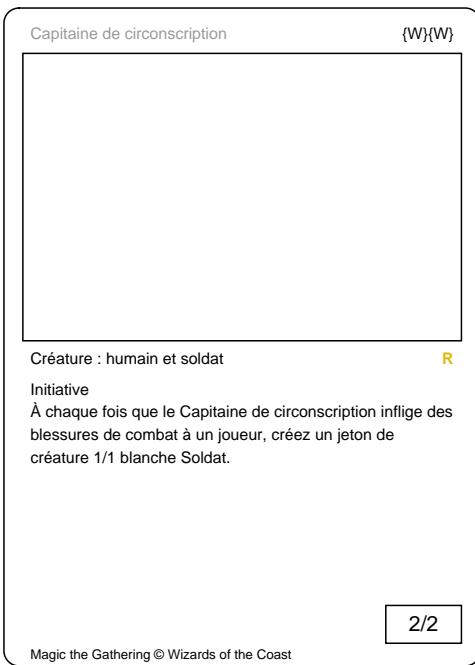
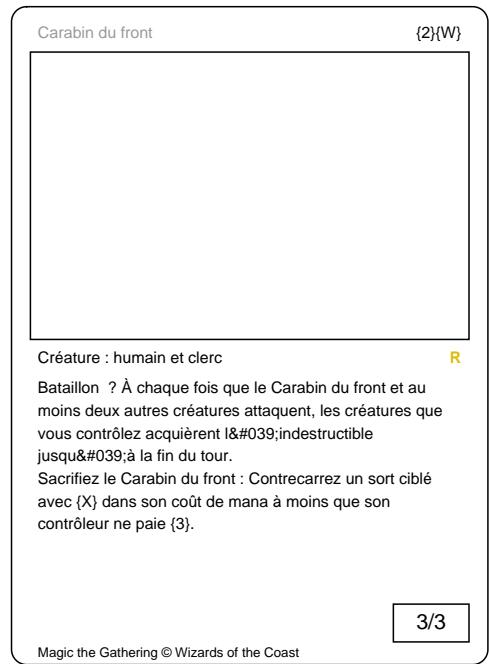
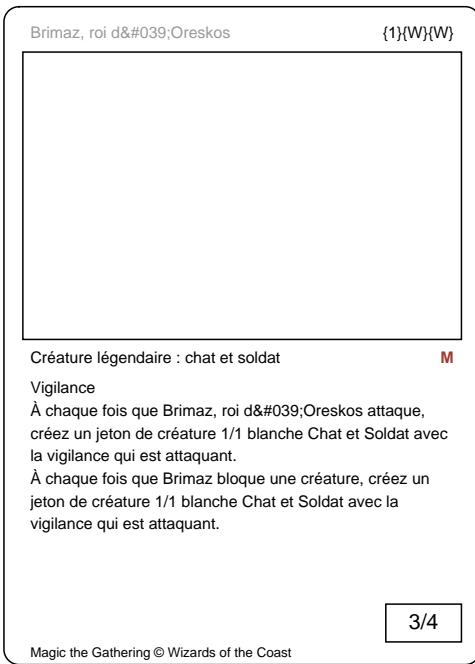
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

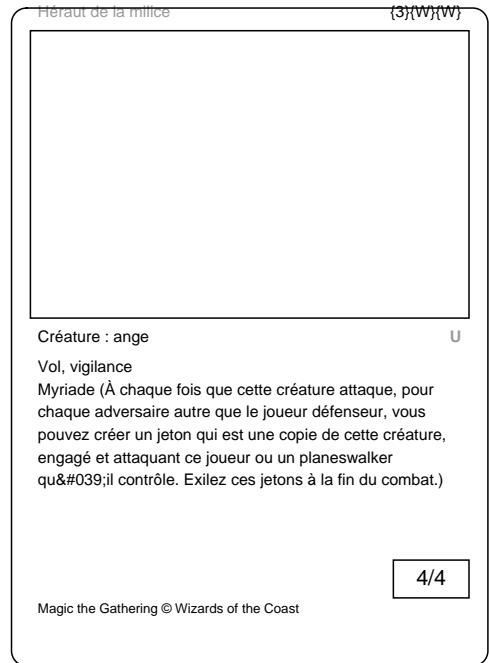
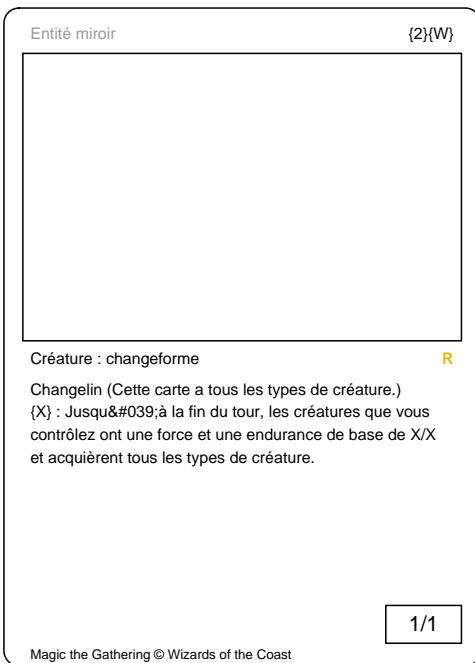
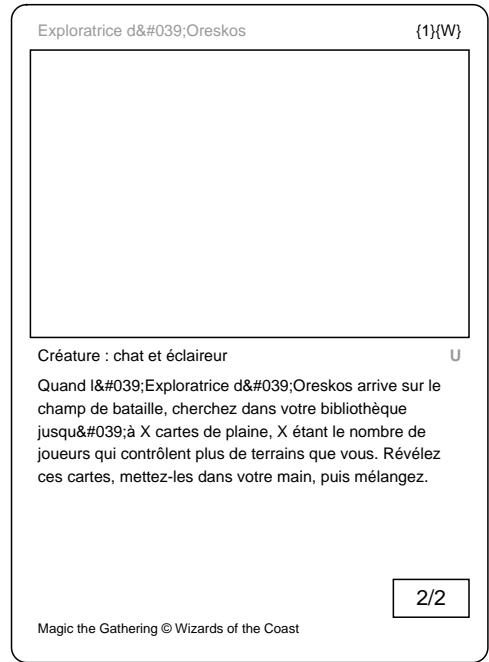
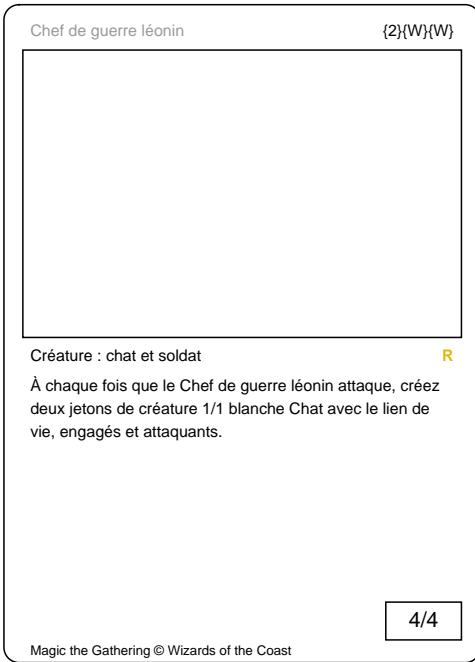


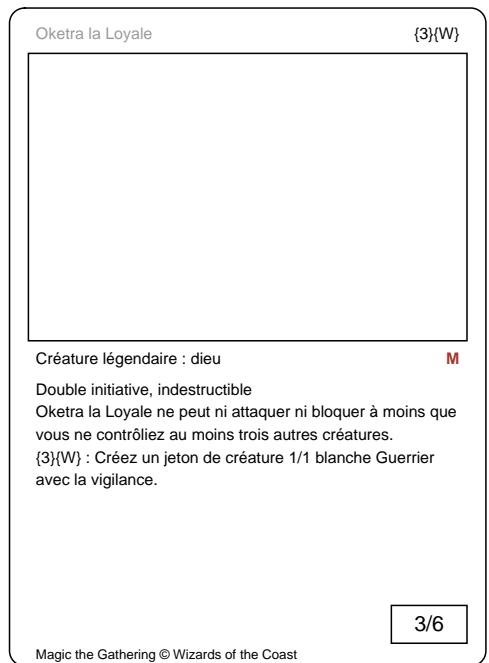
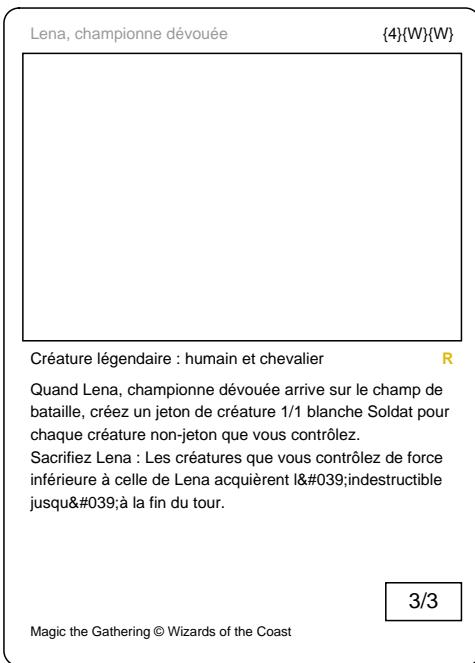
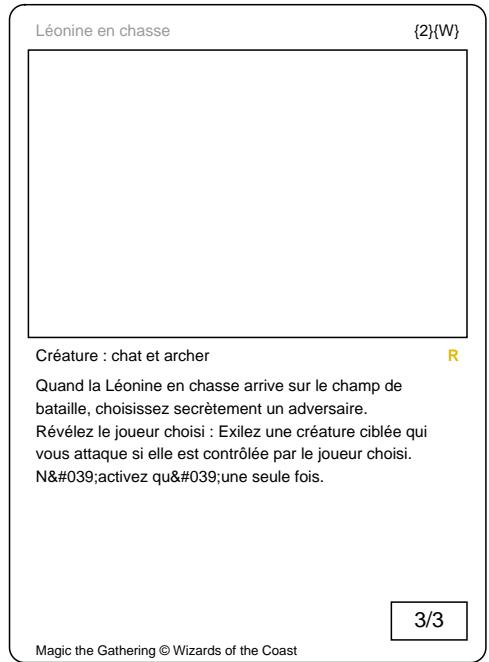
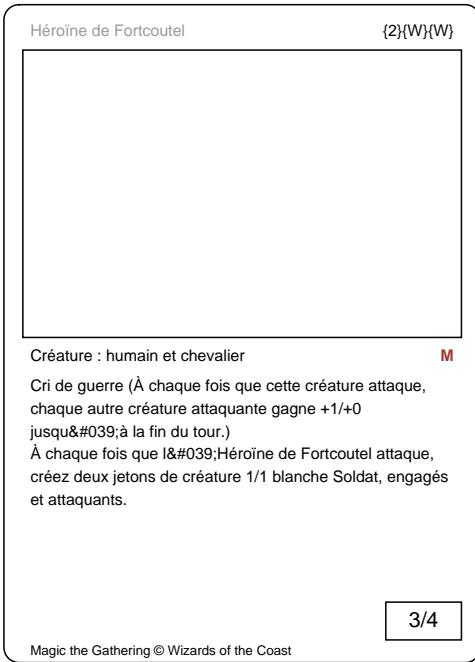


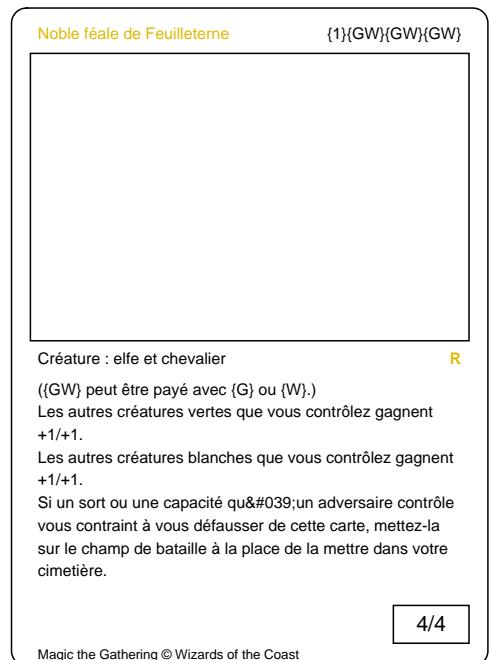
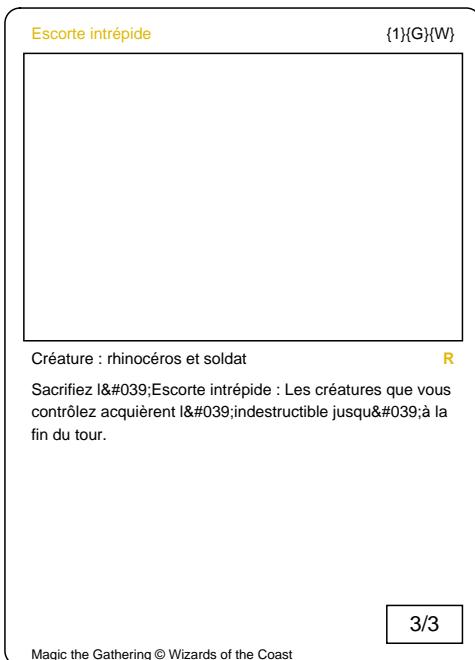
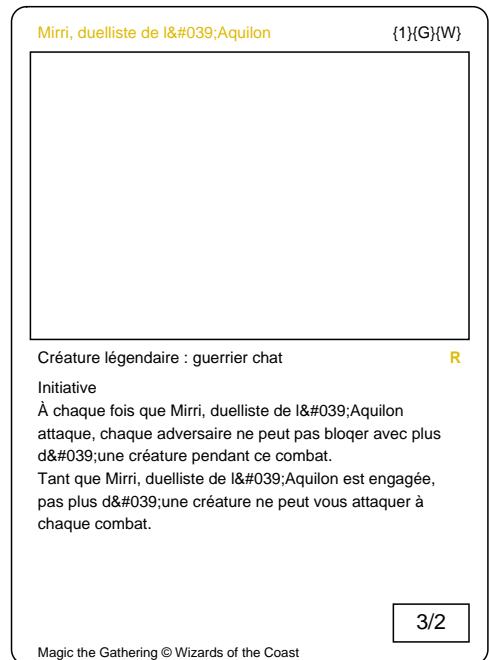
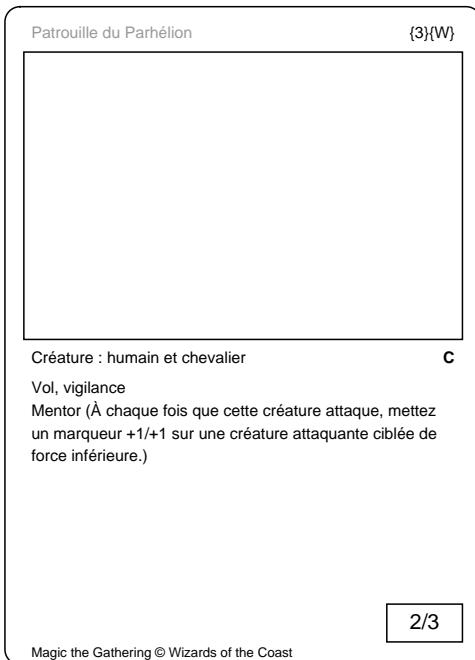


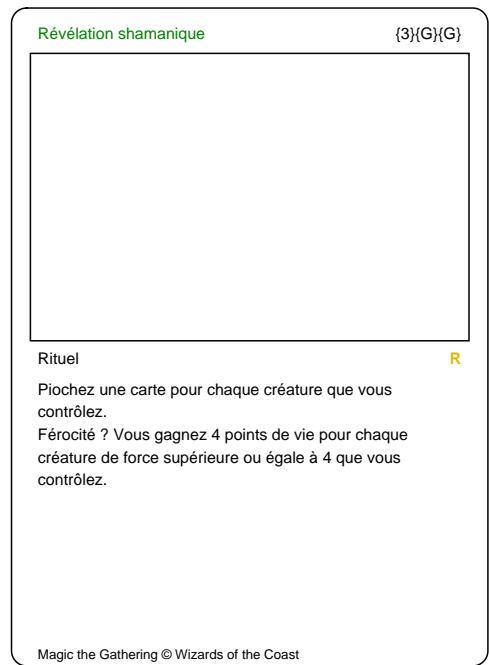
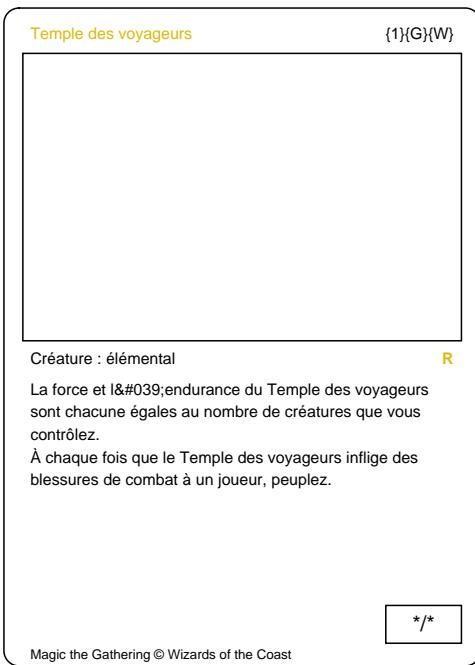
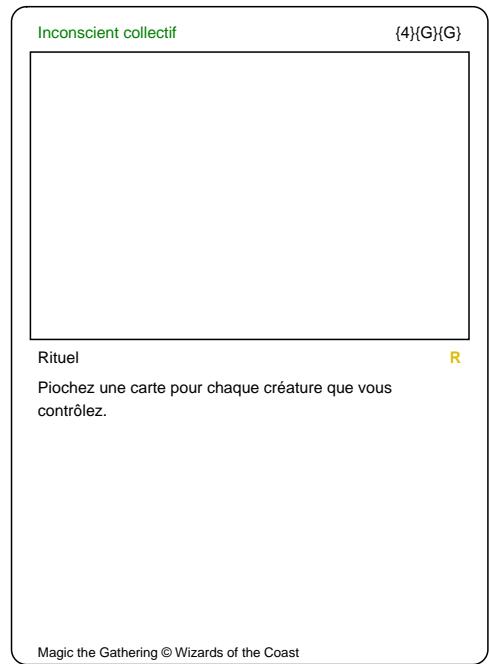
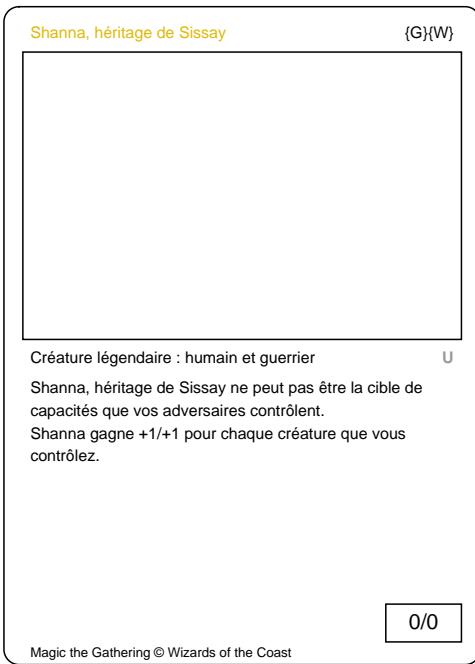


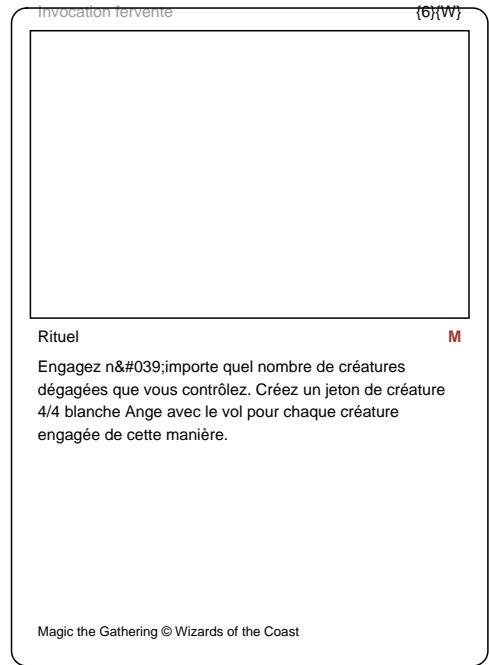
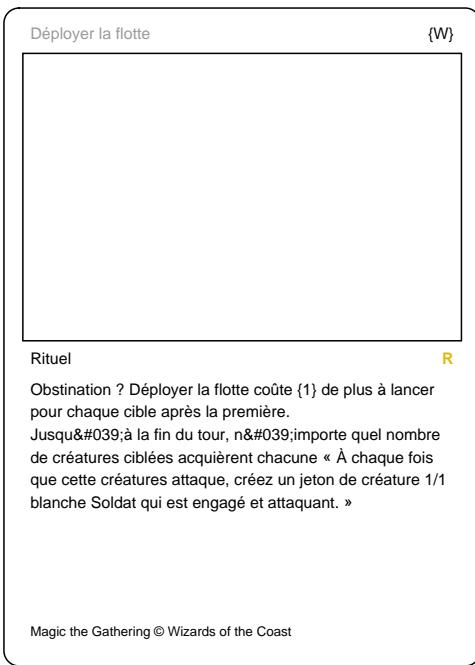
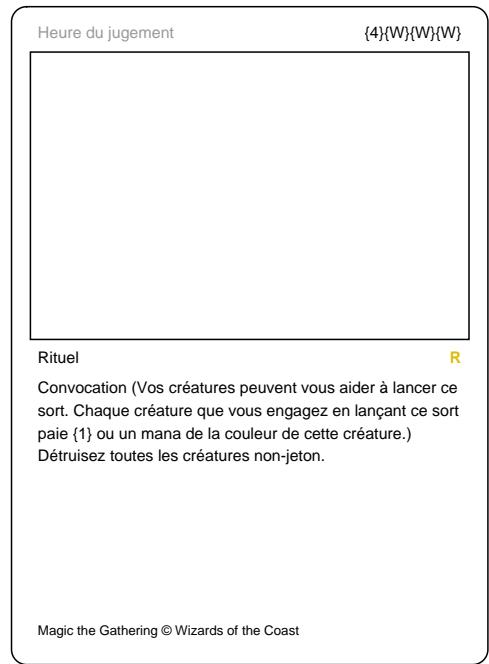
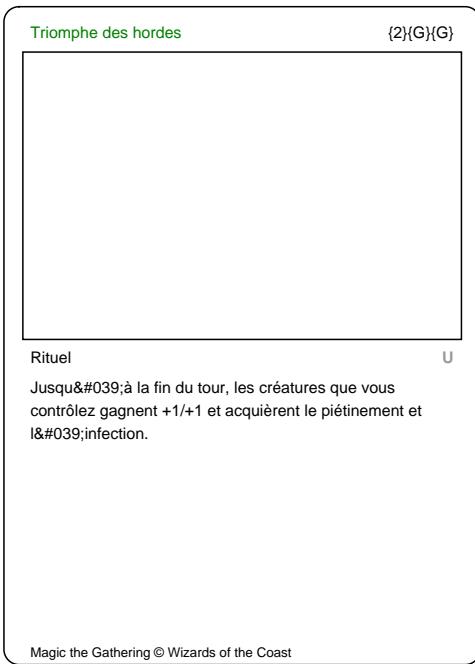


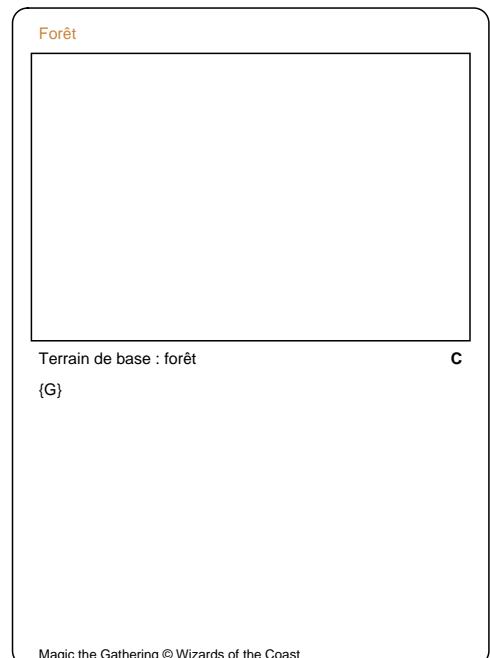
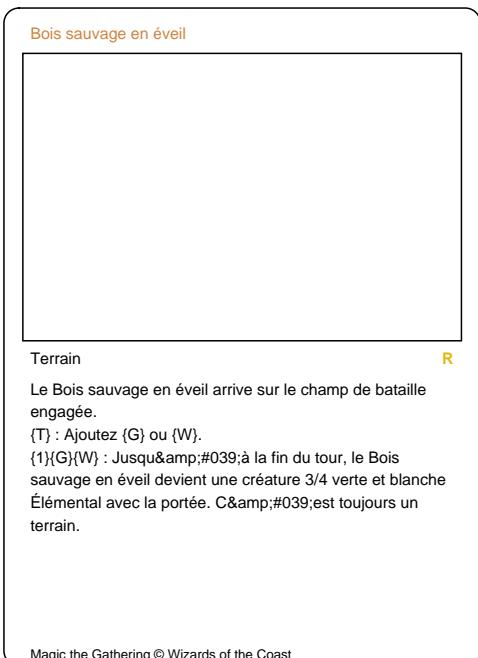
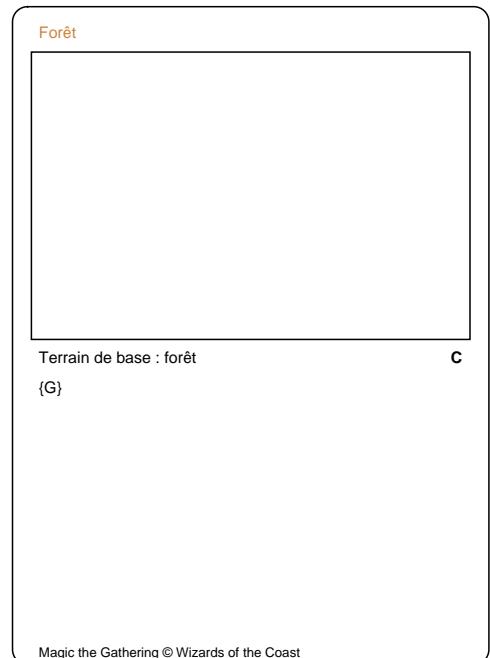
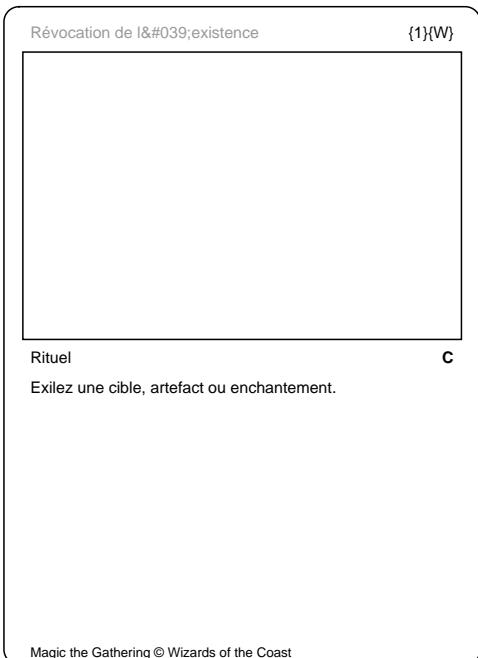




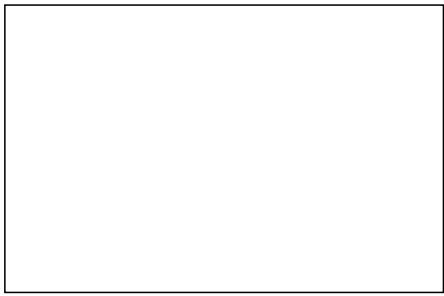








Forêt



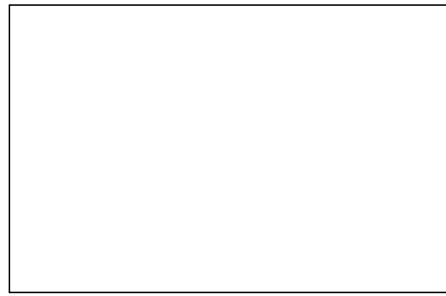
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



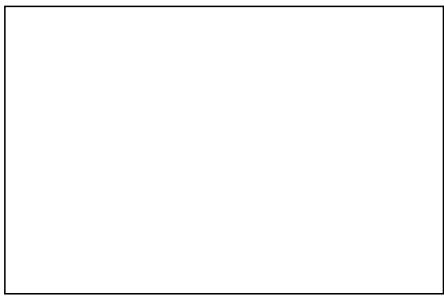
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



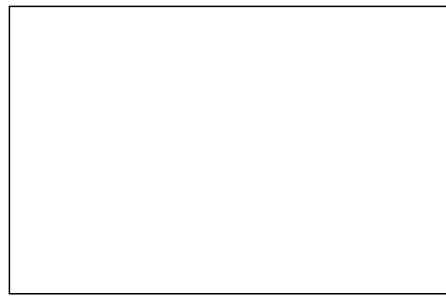
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

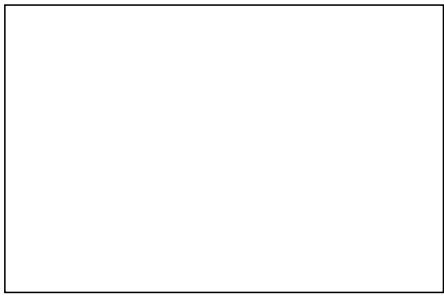
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



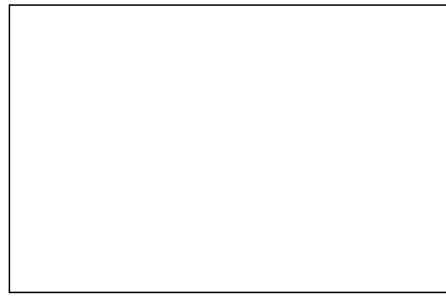
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



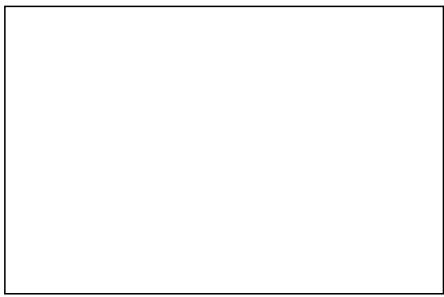
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



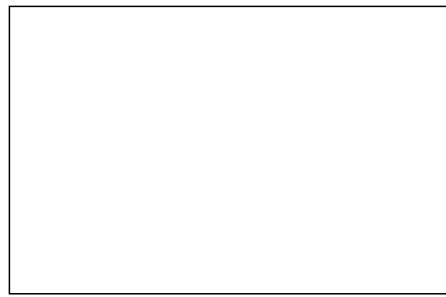
Terrain de base : forêt

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

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

Halliers fertiles



Terrain

Les Halliers fertiles arrivent sur le champ de bataille engagés.

Quand les Halliers fertiles arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez regarder les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Si vous faites ainsi, révélez jusqu'à une carte de terrain de base parmi elles, puis mettez cette carte au-dessus de votre bibliothèque et le reste, au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hauts de Ventabrupt

Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Les Hauts de Ventabrupt arrivent sur le champ de bataille engagés.

{T} : Ajoutez {W}.

{W}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si vous avez attaqué avec au moins trois créatures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monastère nantuko

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

Seuil ? {G}{W} : Le Monastère nantuko devient une créature verte et blanche 4/4 Insecte et Moine avec l'initiative jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain. N'utilisez que s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

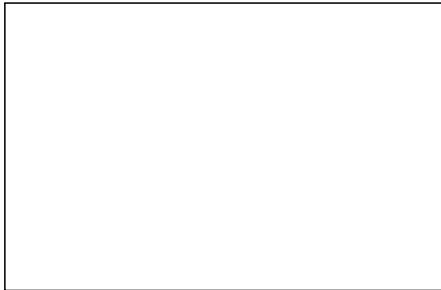
Terrain de base : plaine

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

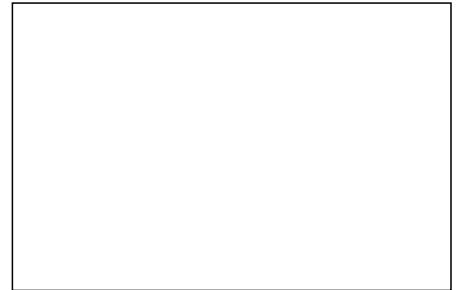


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



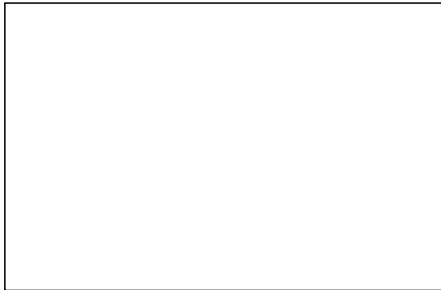
Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

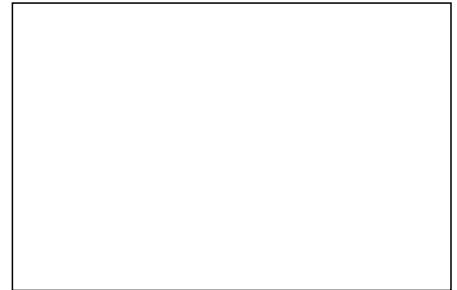


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

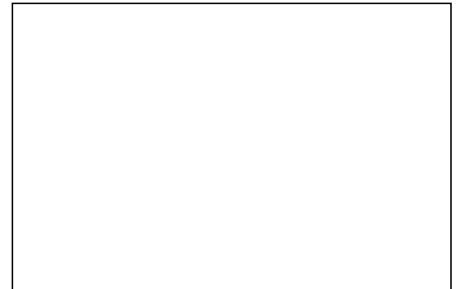


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



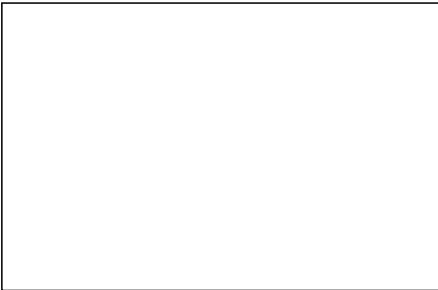
Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

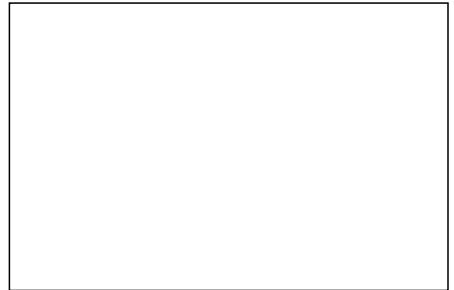


Terrain de base : plaine

<center></center>
Terrain de base : plaine

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center></center>
Terrain de base : plaine

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center></center>
Terrain de base : plaine

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont de fangemousse



Terrain

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Le Pont de fangemousse arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{G}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 10.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Vitu-Ghazi, la Citarborescence

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}{G}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes de Sejiri

Terrain

C

Les Steppes de Sejiri arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Steppes de Sejiri arrivent sur le champ de bataille, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de frémisoie

{3}

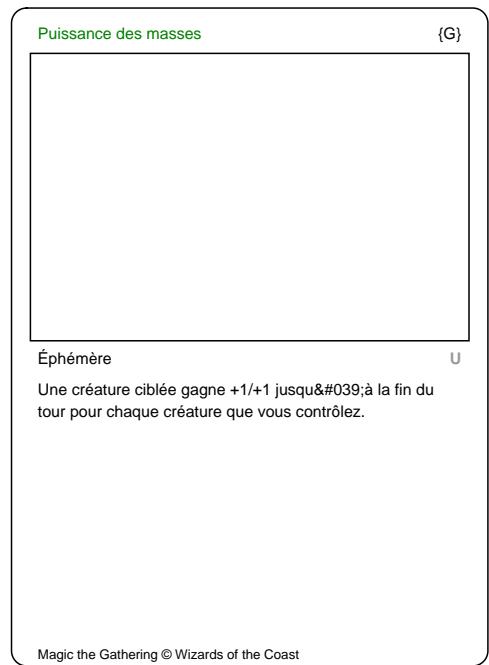
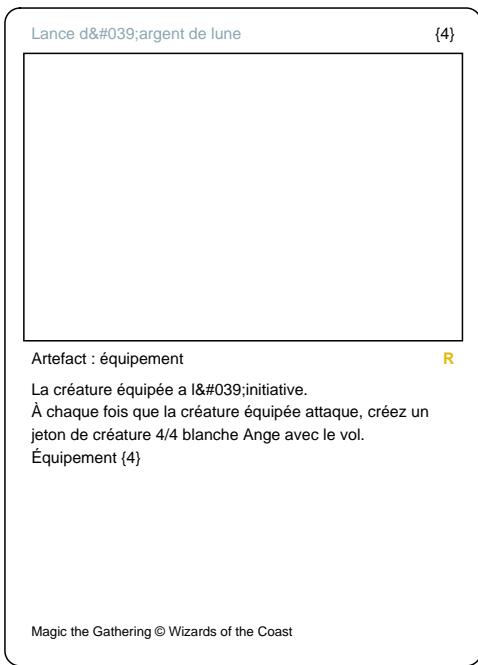
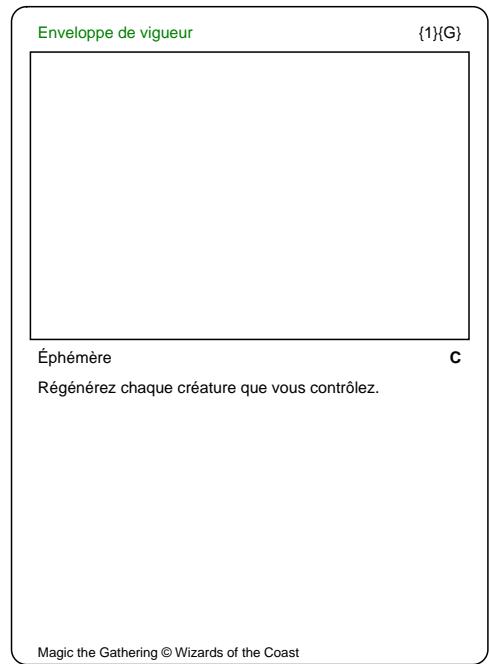
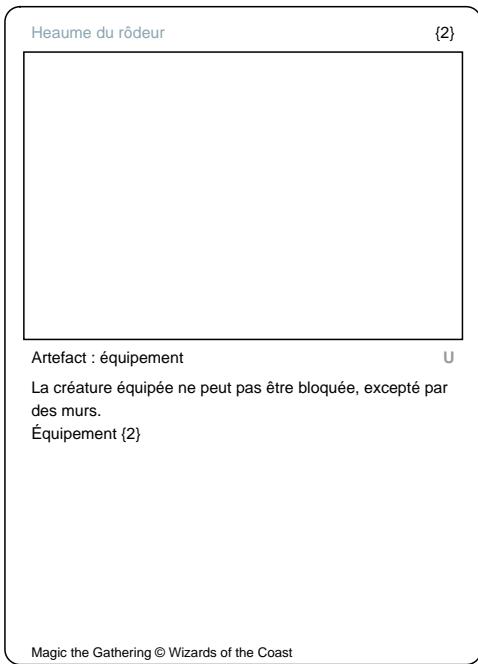
Artefact : équipement

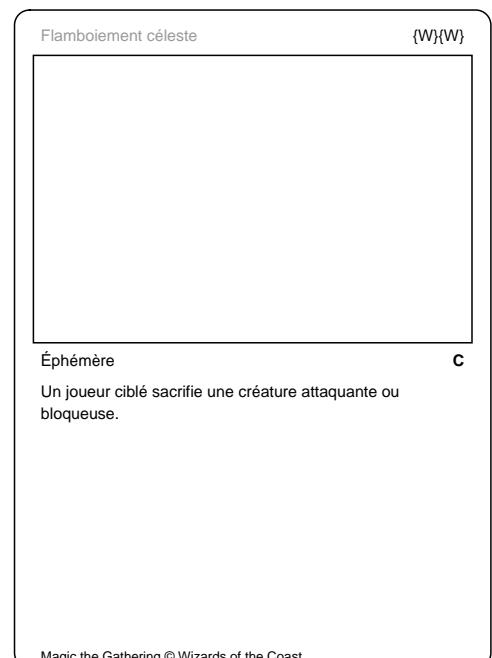
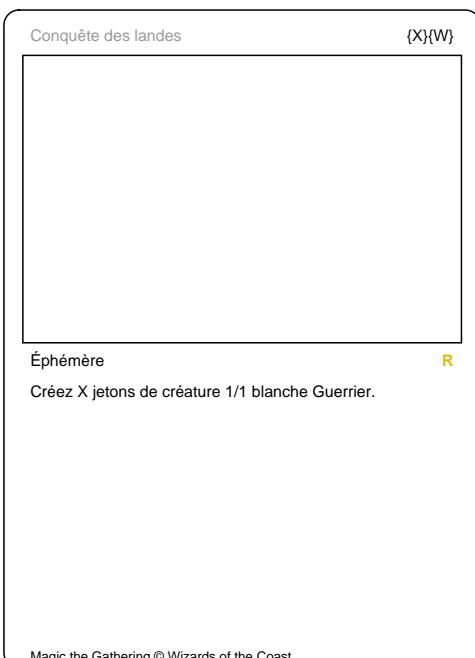
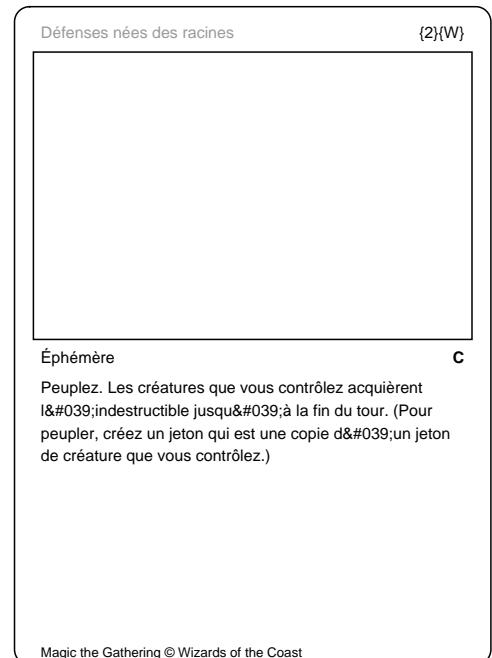
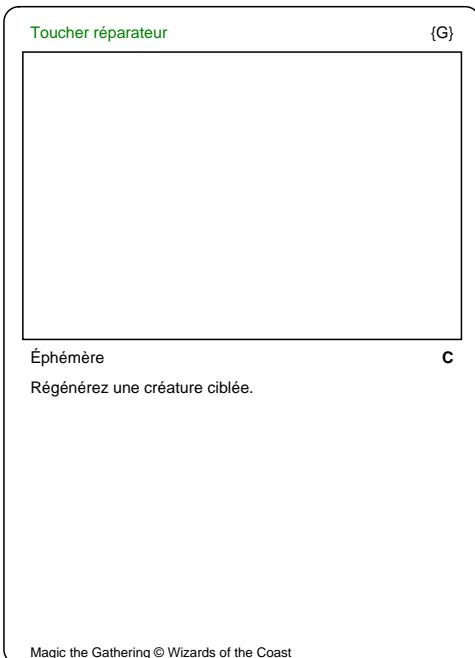
La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

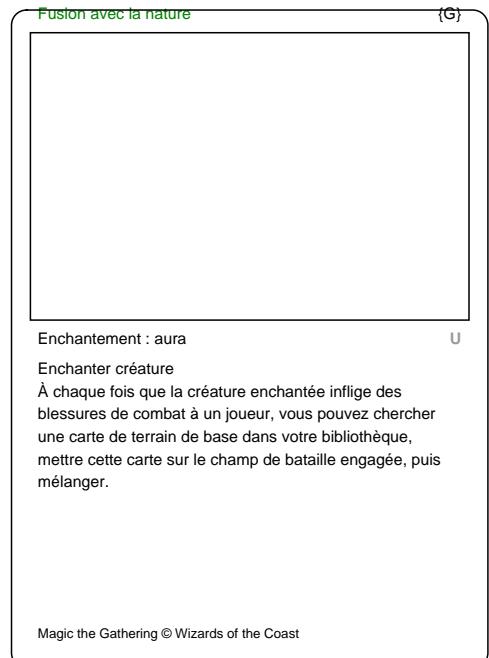
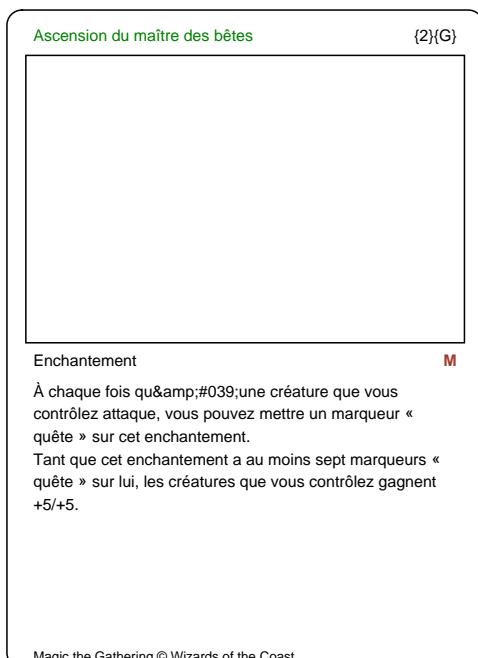
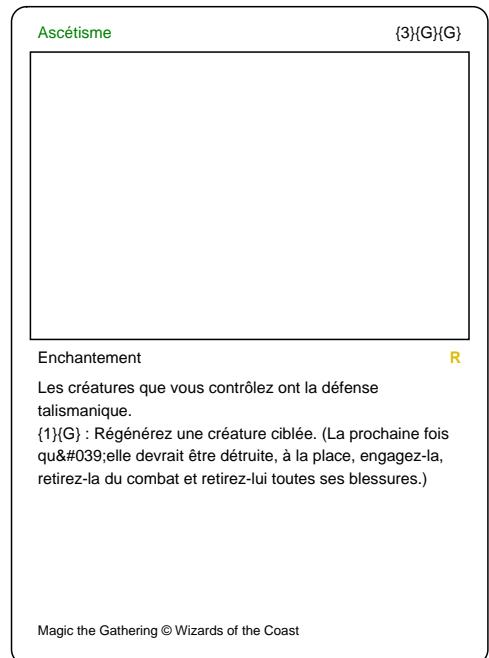
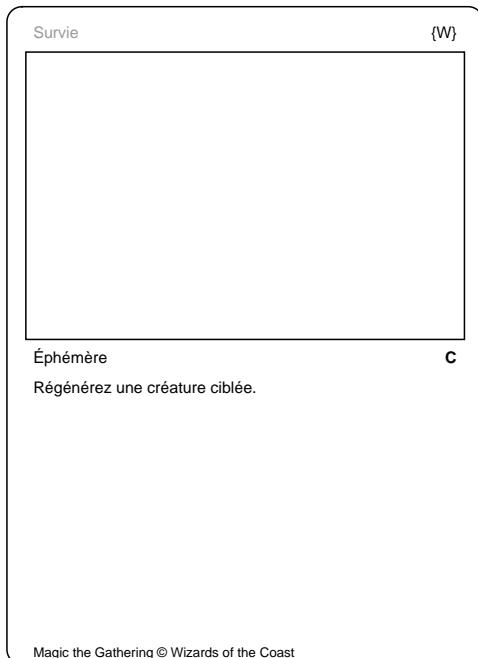
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Instinct irrésistible

{2}{G}

Enchantement

U

À chaque fois que vous attaquez avec au moins trois créatures, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saison de dédoublement

{4}{G}

Enchantement

M

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place. Si un effet devait mettre au moins un marqueur sur un permanent que vous contrôlez, il met deux fois ce nombre de marqueurs sur ce permanent à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du cycle alimentaire

{2}{G}

Enchantement : aura et malédiction

U

Enchanter : joueur

À chaque fois qu'une créature attaque le joueur enchanté, mettez un marqueur +1/+1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévotion fanatique

{2}{W}

Enchantement

C

Sacrifiez une créature : Régénérez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

