

Raie manta toucheciel

{5}

Créature-artefact : poisson

C

Solarisation (Cette carte arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque couleur de mana utilisée pour payer son coût.)

Vol

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin des Nirkana

{2}{B}

Créature : vampire et assassin et allié

C

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, l'Assassin des Nirkana acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raie manta toucheciel

{5}

Créature-artefact : poisson

C

Solarisation (Cette carte arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque couleur de mana utilisée pour payer son coût.)

Vol

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin des Nirkana

{2}{B}

Créature : vampire et assassin et allié

C

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, l'Assassin des Nirkana acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde de nuit des Kalastria

{4}{B}

Créature : vampire et guerrier et allié

C

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, la Garde de nuit des Kalastria acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérisseur des Kalastria

{1}{B}

Créature : vampire et clerc et allié

C

Ralliement ? À chaque fois que le Guérisseur des Kalastria ou qu'un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérisseur des Kalastria

{1}{B}

Créature : vampire et clerc et allié

C

Ralliement ? À chaque fois que le Guérisseur des Kalastria ou qu'un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérisseur des Kalastria

{1}{B}

Créature : vampire et clerc et allié

C

Ralliement ? À chaque fois que le Guérisseur des Kalastria ou qu'un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage aux chaînes de Zulaport

{3}{B}

Créature : humain et shaman et allié

C

Cohorte ? {T}, engagez un allié dégagé que vous contrôlez

: Un adversaire ciblé perd 2 points de vie.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animiste de Vastebois

{2}{G}

Créature : elfe et shaman et allié

U

{T} : Un terrain ciblé que vous contrôlez devient une

créature X/X Élémental jusqu'à la fin du tour, X étant

le nombre d'alliés que vous contrôlez. C'est toujours un terrain.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Représentante des vampires

{2}{B}

Créature : vampire et clerc et allié

C

Vol

À chaque fois que la Représentante des vampires devient

engagée, vous gagnez 1 point de vie.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de la sourcevie

{2}{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de la sourcevie

{2}{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtresse des bêtes de Tajuru

{5}{G}

Créature : elfe et guerrier et allié

C

Ralliement ? À chaque fois que la Maîtresse des bêtes de Tajuru ou qu'un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de la sourcevie

{2}{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtresse des bêtes de Tajuru

{5}{G}

Créature : elfe et guerrier et allié

C

Ralliement ? À chaque fois que la Maîtresse des bêtes de Tajuru ou qu'un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtresse des bêtes de Tajuru

{5}{G}

Créature : elfe et guerrier et allié

C

Ralliement ? À chaque fois que la Maîtresse des bêtes de Tajuru ou qu'un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vaillante de Tajuru

{2}{G}

Créature : elfe et éclaireur et allié

C

Convergence ? La Vaillante de Tajuru arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque couleur de mana dépensé pour la lancer.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vaillante de Tajuru

{2}{G}

Créature : elfe et éclaireur et allié

C

Convergence ? La Vaillante de Tajuru arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque couleur de mana dépensé pour la lancer.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vaillante de Tajuru

{2}{G}

Créature : elfe et éclaireur et allié

C

Convergence ? La Vaillante de Tajuru arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque couleur de mana dépensé pour la lancer.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion du Ondou

{2}{R}{R}

Créature : minotaure et guerrier et allié

C

Ralliement ? À chaque fois que le Champion du Ondou ou qu'un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier âme-dragon

{2}{R}

Créature : humain et chevalier

C

Initiative

{W}{U}{B}{R}{G}

Jusqu'à la fin du tour, le Chevalier âme-dragon devient un dragon, gagne +5/+3, et acquiert le vol et le piétinement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion du Ondou

{2}{R}{R}

Créature : minotaure et guerrier et allié

C

Ralliement ? À chaque fois que le Champion du Ondou ou qu'un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferrailleur tuktuk

{3}{R}

Créature : goblin et artificier et allié

U

À chaque fois que le Ferrailleur tuktuk ou un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez détruire un artefact ciblé. Si cet artefact est mis dans un cimetière de cette manière, le Ferrailleur tuktuk inflige au contrôleur de cet artefact un nombre de blessures égal au nombre d'alliés que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recrue de Fracassecrâne

{3}{R}{R}

Créature : Giant Warrior Ally

C

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troufions tuktuks

{4}{R}

Créature : goblin et guerrier et allié

C

Célérité

À chaque fois que les Troufions tuktuks ou qu'un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur les Troufions tuktuks.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recrue de Fracassecrâne

{3}{R}{R}

Créature : Giant Warrior Ally

C

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troufions tuktuks

{4}{R}

Créature : goblin et guerrier et allié

C

Célérité

À chaque fois que les Troufions tuktuks ou qu'un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur les Troufions tuktuks.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchevêtreuse de l''Oumara

{1}{U}

Créature : ondin et gredin et allié

C

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchevêtreuse de l''Oumara

{1}{U}

Créature : ondin et gredin et allié

C

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchevêtreuse de l''Oumara

{1}{U}

Créature : ondin et gredin et allié

C

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide de Casque de corail

{1}{U}

Créature : ondin et éclairé et allié

C

{4}{U} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide de Casque de corail

{1}{U}



Créature : ondin et éclaireur et allié

C

{4}{U} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clerc de guerre du Ondou

{1}{W}



Créature : humain et clerc et allié

C

Cohorte ? {T}, engagez un allié dégagé que vous contrôlez : Vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide de Casque de corail

{1}{U}



Créature : ondin et éclaireur et allié

C

{4}{U} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître-faux kor

{2}{W}



Créature : kor et soldat et allié

C

Le Maître-faux kor à l'initiative tant qu'il attaque.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître-faux kor

{2}{W}

Créature : kor et soldat et allié

C

Le Maître-faux kor à l'initiative tant qu'il attaque.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patrouille des Makindi

{2}{W}

Créature : humain et chevalier et allié

C

Ralliement ? À chaque fois que la Patrouille des Makindi ou un autre allié arrive sur champ de bataille sous votre contrôle, les créatures que vous contrôlez acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patrouille des Makindi

{2}{W}

Créature : humain et chevalier et allié

C

Ralliement ? À chaque fois que la Patrouille des Makindi ou un autre allié arrive sur champ de bataille sous votre contrôle, les créatures que vous contrôlez acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patrouille des Makindi

{2}{W}

Créature : humain et chevalier et allié

C

Ralliement ? À chaque fois que la Patrouille des Makindi ou un autre allié arrive sur champ de bataille sous votre contrôle, les créatures que vous contrôlez acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patrouille des Makindi

{2}{W}

Créature : humain et chevalier et allié

C

Ralliement ? À chaque fois que la Patrouille des Makindi ou qu'un autre allié arrive sur champ de bataille sous votre contrôle, les créatures que vous contrôlez acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chromanticore

{W}{U}{B}{R}{G}

Créature-enchantement : manticore

M

Grâce {2}{W}{U}{B}{R}{G} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

Vol, initiative, vigilance, piétinement, lien de vie

La créature enchantée gagne +4/+4 et elle a le vol, l'initiative, la vigilance, le piétinement et le lien de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



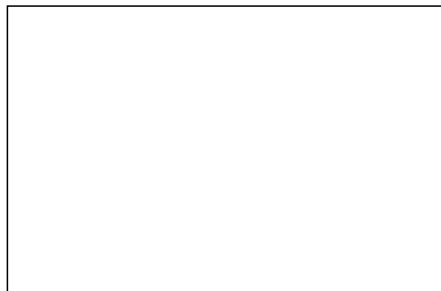
Terrain de base : forêt

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



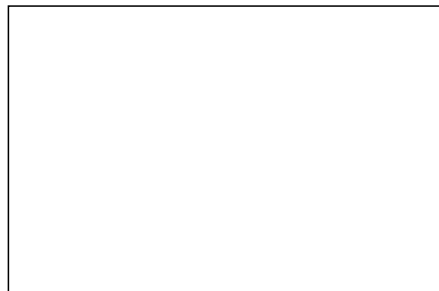
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers fertiles



Terrain

C

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, révéléz 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

Halliers fertiles



Terrain

C

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, révéléz 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

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

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

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



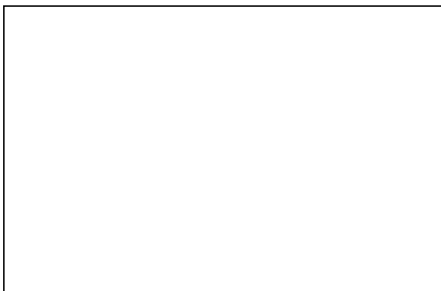
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



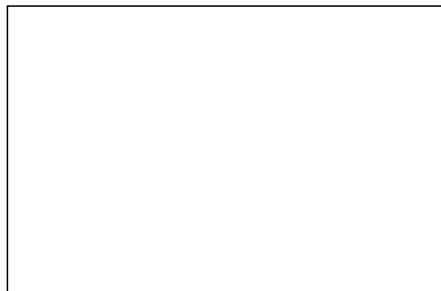
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;img width=&quot;65&quot;align=&quot;center&quot;src=&quot;graph/manas/bigR.jpg&quot;&gt;&lt;/center&p;>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;img width=&quot;65&quot;align=&quot;center&quot;src=&quot;graph/manas/bigR.jpg&quot;&gt;&lt;/center&p;>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur selon Karametra

{1}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand la Faveur selon Karametra arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

La créature enchantée a « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Havre verdoyant

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Quand le Havre verdoyant arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana de la couleur de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Havre verdoyant

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Quand le Havre verdoyant arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana de la couleur de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Havre verdoyant

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Quand le Havre verdoyant arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana de la couleur de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marquerune de Temur

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2.

La créature enchantée a le piétinement tant que vous contrôlez un permanent bleu ou rouge.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast