Admirateurs masqués {2}{G}{G}

Créature : elfe et shamane R

Quand les Admirateurs masqués arrivent sur le champ de bataille, piochez une carte.
À chaque fois vous lancez un sort de créature, vous pouvez payer {G}{G}. Si vous faites ainsi, renvoyez les Admirateurs masqués depuis votre cimetière dans votre main.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Admirateurs masqués {2}{G}{G}

Créature : elfe et shamane R

Quand les Admirateurs masqués arrivent sur le champ de bataille, piochez une carte.
À chaque fois vous lancez un sort de créature, vous pouvez payer {G}{G}. Si vous faites ainsi, renvoyez les Admirateurs masqués depuis votre cimetière dans votre main.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre protéenne {X}{G}

Créature : hydre **R**

L'Hydre protéenne arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.
Si des blessures devaient être infligées à l'Hydre protéenne, prévenez ces blessures et retirez-lui autant de marqueurs +1/+1.
À chaque fois qu'un marqueur +1/+1 est retiré à l'Hydre protéenne, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle au début de la prochaine étape de fin.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre protéenne {X}{G}

Créature : hydre **R**

L'Hydre protéenne arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.
Si des blessures devaient être infligées à l'Hydre protéenne, prévenez ces blessures et retirez-lui autant de marqueurs +1/+1.
À chaque fois qu'un marqueur +1/+1 est retiré à l'Hydre protéenne, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle au début de la prochaine étape de fin.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre protéenne {X}{G}

Créature : hydre **R**

L'Hydre protéenne arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.
Si des blessures devaient être infligées à l'Hydre protéenne, prévenez ces blessures et retirez-lui autant de marqueurs +1/+1.
À chaque fois qu'un marqueur +1/+1 est retiré à l'Hydre protéenne, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle au début de la prochaine étape de fin.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardinier budoka {1}{G}

Créature : humain et moine R

{T} : Vous pouvez mettre une carte de terrain de votre main sur le champ de bataille. Si vous contrôlez au moins dix terrains, inversez le Jardinier budoka.

Dokai, tisseur de vie
Créature légendaire : humain et moine
3/3
{4}{G}{G}, {T} : Créez un jeton de créature X/X verte Élémental, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardinier budoka {1}{G}

Créature : humain et moine R

{T} : Vous pouvez mettre une carte de terrain de votre main sur le champ de bataille. Si vous contrôlez au moins dix terrains, inversez le Jardinier budoka.

Dokai, tisseur de vie
Créature légendaire : humain et moine
3/3
{4}{G}{G}, {T} : Créez un jeton de créature X/X verte Élémental, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardinier budoka {1}{G}

Créature : humain et moine R

{T} : Vous pouvez mettre une carte de terrain de votre main sur le champ de bataille. Si vous contrôlez au moins dix terrains, inversez le Jardinier budoka.

Dokai, tisseur de vie
Créature légendaire : humain et moine
3/3
{4}{G}{G}, {T} : Créez un jeton de créature X/X verte Élémental, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardinier budoka {1}{G}

Créature : humain et moine R

{T} : Vous pouvez mettre une carte de terrain de votre main sur le champ de bataille. Si vous contrôlez au moins dix terrains, inversez le Jardinier budoka.

Dokai, tisseur de vie
Créature légendaire : humain et moine
3/3
{4}{G}{G}, {T} : Créez un jeton de créature X/X verte Élémental, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tigre de Seht {2}{W}{W}

Créature : chat R

Flash
Quand le Tigre de Seht arrive sur le champ de bataille, vous acquérez la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour. (Vous ne pouvez pas être ciblé, blessé ou enchanté par quoi que ce soit de la couleur choisie.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tigre de Seht {2}{W}{W}

Créature : chat R

Flash
Quand le Tigre de Seht arrive sur le champ de bataille, vous acquérez la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour. (Vous ne pouvez pas être ciblé, blessé ou enchanté par quoi que ce soit de la couleur choisie.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tigre de Seht {2}{W}{W}

Créature : chat R

Flash
Quand le Tigre de Seht arrive sur le champ de bataille, vous acquérez la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour. (Vous ne pouvez pas être ciblé, blessé ou enchanté par quoi que ce soit de la couleur choisie.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embusqueur qasali {1}{G}{W}

Créature : chat et guerrier U

Portée
Si une créature vous attaque et que vous contrôlez une forêt et une plaine, vous pouvez lancer l'Embusqueur qasali sans payer son coût de mana et comme s'il avait le flash.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embusqueur qasali {1}{G}{W}

Créature : chat et guerrier U

Portée
Si une créature vous attaque et que vous contrôlez une forêt et une plaine, vous pouvez lancer l'Embusqueur qasali sans payer son coût de mana et comme s'il avait le flash.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion boisé

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{GW}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{G}, ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embusqueur qasali {1}{G}{W}

Créature : chat et guerrier U

Portée
Si une créature vous attaque et que vous contrôlez une forêt et une plaine, vous pouvez lancer l'Embusqueur qasali sans payer son coût de mana et comme s'il avait le flash.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion boisé

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{GW}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{G}, ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion boisé

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{GW}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{G}, ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal

Terrain R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion boisé

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{GW}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{G}, ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal

Terrain R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal

Terrain R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal

Terrain R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

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

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

Arroser de digitale lunaire {2}{G}

Éphémère **C**

Une créature ciblée acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour. (Le nombre de blessures qu'il inflige a une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.) Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arroser de digitale lunaire {2}{G}

Éphémère **C**

Une créature ciblée acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour. (Le nombre de blessures qu'il inflige a une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.) Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arroser de digitale lunaire {2}{G}

Éphémère **C**

Une créature ciblée acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour. (Le nombre de blessures qu'il inflige a une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carambolage {1}{W}

Éphémère **C**

La prochaine 1 blessure qui devrait être infligée ce tour-ci à une créature ciblée est infligée à une autre créature ciblée à la place.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arroser de digitale lunaire {2}{G}

Éphémère **C**

Une créature ciblée acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour. (Le nombre de blessures qu'il inflige a une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carambolage {1}{W}

Éphémère **C**

La prochaine 1 blessure qui devrait être infligée ce tour-ci à une créature ciblée est infligée à une autre créature ciblée à la place.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carambolage {1}{W}

Éphémère C

La prochaine 1 blessure qui devrait être infligée ce tour-ci à une créature ciblée est infligée à une autre créature ciblée à la place.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Selesnya {G}{W}

Éphémère U

Choose one ?
? Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.
? Exilez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 5.
? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carambolage {1}{W}

Éphémère C

La prochaine 1 blessure qui devrait être infligée ce tour-ci à une créature ciblée est infligée à une autre créature ciblée à la place.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Selesnya {G}{W}

Éphémère U

Choose one ?
? Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.
? Exilez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 5.
? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Selesnya {G}{W}

Éphémère U

Choose one ?
? Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.
? Exilez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 5.
? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme du serpent {2}{GU}

Éphémère C

Jusqu'à la fin du tour, la créature ciblée perd toutes ses capacités et devient un serpent vert avec une force et une endurance de base de 1/1.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme du serpent {2}{GU}

Éphémère C

Jusqu'à la fin du tour, la créature ciblée perd toutes ses capacités et devient un serpent vert avec une force et une endurance de base de 1/1.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme du serpent {2}{GU}

Éphémère C

Jusqu'à la fin du tour, la créature ciblée perd toutes ses capacités et devient un serpent vert avec une force et une endurance de base de 1/1.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme du serpent {2}{GU}

Éphémère **C**

Jusqu'à la fin du tour, la créature ciblée perd toutes ses capacités et devient un serpent vert avec une force et une endurance de base de 1/1.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur {G}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.
Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur {G}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.
Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empreintes de sabot du cerf {1}{W}

Enchantement tribal : élémental **R**

À chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez mettre un marqueur « empreinte de sabot » sur les Empreintes de sabot du cerf.
{2}{W}, retirez quatre marqueurs « empreinte de sabot » des Empreintes de sabot du cerf : Créez un jeton de créature 4/4 blanche Élémental avec le vol. N'activez que pendant votre tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empreintes de sabot du cerf {1}{W}

Enchantement tribal : élémental R

À chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez mettre un marqueur « empreinte de sabot » sur les Empreintes de sabot du cerf.
{2}{W}, retirez quatre marqueurs « empreinte de sabot » des Empreintes de sabot du cerf : Créez un jeton de créature 4/4 blanche Élémental avec le vol. N'activez que pendant votre tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rune de garde du pentarque {2}{W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
Au moment où la Rune de garde du pentarque arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
Quand la Rune de garde du pentarque arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
La créature enchantée a la protection contre la couleur choisie. Cet effet ne retire pas la Rune de garde du pentarque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empreintes de sabot du cerf {1}{W}

Enchantement tribal : élémental R

À chaque fois que vous piochez une carte, vous pouvez mettre un marqueur « empreinte de sabot » sur les Empreintes de sabot du cerf.
{2}{W}, retirez quatre marqueurs « empreinte de sabot » des Empreintes de sabot du cerf : Créez un jeton de créature 4/4 blanche Élémental avec le vol. N'activez que pendant votre tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rune de garde du pentarque {2}{W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
Au moment où la Rune de garde du pentarque arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
Quand la Rune de garde du pentarque arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
La créature enchantée a la protection contre la couleur choisie. Cet effet ne retire pas la Rune de garde du pentarque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rune de garde du pentarque {2}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Au moment où la Rune de garde du pentarque arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
Quand la Rune de garde du pentarque arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
La créature enchantée a la protection contre la couleur choisie. Cet effet ne retire pas la Rune de garde du pentarque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de la bibliothèque {G}{G}

Créature : humain et sorcier **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Piochez une carte. N'activez que si vous avez exactement sept cartes en main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rune de garde du pentarque {2}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Au moment où la Rune de garde du pentarque arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
Quand la Rune de garde du pentarque arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
La créature enchantée a la protection contre la couleur choisie. Cet effet ne retire pas la Rune de garde du pentarque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de la bibliothèque {G}{G}

Créature : humain et sorcier **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Piochez une carte. N'activez que si vous avez exactement sept cartes en main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vie du terreau {1}{G}

Rituel R

Renvoyez jusqu'à trois cartes de terrain ciblées depuis votre cimetière dans votre main.
Dragage 3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baguette du devineur {3}

Artefact tribal : sorcier et équipement U

La créature équipée a « À chaque fois que vous piochez une carte, cette créature gagne +1/+1 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour » et « {4} : Piochez une carte. »
À chaque fois qu'une créature Sorcier arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher la Baguette du devineur.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vie du terreau {1}{G}

Rituel R

Renvoyez jusqu'à trois cartes de terrain ciblées depuis votre cimetière dans votre main.
Dragage 3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baguette du devineur {3}

Artefact tribal : sorcier et équipement U

La créature équipée a « À chaque fois que vous piochez une carte, cette créature gagne +1/+1 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour » et « {4} : Piochez une carte. »
À chaque fois qu'une créature Sorcier arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher la Baguette du devineur.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baguette du devineur {3}

Artefact tribal : sorcier et équipement U

La créature équipée a « À chaque fois que vous piochez une carte, cette créature gagne +1/+1 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour » et « {4} : Piochez une carte. »
À chaque fois qu'une créature Sorcier arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher la Baguette du devineur.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vignes déchiqueteuses {1}{G}{G}

Éphémère : arcane C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé si sa valeur de mana est inférieure ou égale au nombre de cartes dans votre main.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vignes déchiqueteuses {1}{G}{G}

Éphémère : arcane C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé si sa valeur de mana est inférieure ou égale au nombre de cartes dans votre main.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vignes déchiqueteuses {1}{G}{G}

Éphémère : arcane C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé si sa valeur de mana est inférieure ou égale au nombre de cartes dans votre main.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vignes déchiqueteuses {1}{G}{G}

Éphémère : arcane **C**

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé si sa valeur de mana est inférieure ou égale au nombre de cartes dans votre main.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abondance {2}{G}{G}

Enchantement **R**

Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez, à la place, choisir terrain ou non-terrain et révéler les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de la sorte choisie. Mettez cette carte dans votre main et mettez toutes les autres cartes révélées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abondance {2}{G}{G}

Enchantement **R**

Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez, à la place, choisir terrain ou non-terrain et révéler les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de la sorte choisie. Mettez cette carte dans votre main et mettez toutes les autres cartes révélées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast