Mystique tintegriffe {1}{G}

Créature : humain et shamane R

{T} : Ajoutez {G}, {U} ou {R}.
Mue {2} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)
Quand la Mystique tintegriffe est retournée face visible, ajoutez {G}{U}{R}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique tintegriffe {1}{G}

Créature : humain et shamane R

{T} : Ajoutez {G}, {U} ou {R}.
Mue {2} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)
Quand la Mystique tintegriffe est retournée face visible, ajoutez {G}{U}{R}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique tintegriffe {1}{G}

Créature : humain et shamane R

{T} : Ajoutez {G}, {U} ou {R}.
Mue {2} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)
Quand la Mystique tintegriffe est retournée face visible, ajoutez {G}{U}{R}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique tintegriffe {1}{G}

Créature : humain et shamane R

{T} : Ajoutez {G}, {U} ou {R}.
Mue {2} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)
Quand la Mystique tintegriffe est retournée face visible, ajoutez {G}{U}{R}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune pyromancien {1}{R}

Créature : humain et shamane U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune pyromancien {1}{R}

Créature : humain et shamane U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune pyromancien {1}{R}

Créature : humain et shamane U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune pyromancien {1}{R}

Créature : humain et shamane U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thermo-alchimiste {1}{R}

Créature : humain et shamane U

Défenseur
{T} : Le Thermo-alchimiste inflige 1 blessure à chaque adversaire.
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, dégagez le Thermo-alchimiste.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thermo-alchimiste {1}{R}

Créature : humain et shamane U

Défenseur
{T} : Le Thermo-alchimiste inflige 1 blessure à chaque adversaire.
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, dégagez le Thermo-alchimiste.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thermo-alchimiste {1}{R}

Créature : humain et shamane U

Défenseur
{T} : Le Thermo-alchimiste inflige 1 blessure à chaque adversaire.
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, dégagez le Thermo-alchimiste.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thermo-alchimiste {1}{R}

Créature : humain et shamane U

Défenseur
{T} : Le Thermo-alchimiste inflige 1 blessure à chaque adversaire.
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, dégagez le Thermo-alchimiste.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcaniste d'élite {3}{U}

Créature : humain et sorcier R

Quand l'Arcaniste d'élite arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main. {X}, {T} : Copiez la carte exilée. Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana. X est la valeur de mana de la carte exilée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcaniste d'élite {3}{U}

Créature : humain et sorcier R

Quand l'Arcaniste d'élite arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main. {X}, {T} : Copiez la carte exilée. Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana. X est la valeur de mana de la carte exilée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcaniste d'élite {3}{U}

Créature : humain et sorcier R

Quand l'Arcaniste d'élite arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main. {X}, {T} : Copiez la carte exilée. Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana. X est la valeur de mana de la carte exilée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcaniste d'élite {3}{U}

Créature : humain et sorcier R

Quand l'Arcaniste d'élite arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main. {X}, {T} : Copiez la carte exilée. Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana. X est la valeur de mana de la carte exilée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide de Zhur-Taa {R}{G}

Créature : humain et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.
À chaque fois que vous engagez le Druide de Zhur-Taa pour du mana, il inflige 1 blessure à chaque adversaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide de Zhur-Taa {R}{G}

Créature : humain et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.
À chaque fois que vous engagez le Druide de Zhur-Taa pour du mana, il inflige 1 blessure à chaque adversaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide de Zhur-Taa {R}{G}

Créature : humain et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.
À chaque fois que vous engagez le Druide de Zhur-Taa pour du mana, il inflige 1 blessure à chaque adversaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide de Zhur-Taa {R}{G}

Créature : humain et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.
À chaque fois que vous engagez le Druide de Zhur-Taa pour du mana, il inflige 1 blessure à chaque adversaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sollicitation de masse {2}{U}

Rituel U

Piochez une carte pour chaque humain que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sollicitation de masse {2}{U}

Rituel U

Piochez une carte pour chaque humain que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sollicitation de masse {2}{U}

Rituel U

Piochez une carte pour chaque humain que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sollicitation de masse {2}{U}

Rituel U

Piochez une carte pour chaque humain que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage

Terrain : forêt et île R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bivouac de frontière

Terrain U

Le Bivouac de frontière arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}, {U}, ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage

Terrain : forêt et île R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bivouac de frontière

Terrain U

Le Bivouac de frontière arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}, {U}, ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bivouac de frontière

Terrain U

Le Bivouac de frontière arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}, {U}, ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana

Terrain M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bivouac de frontière

Terrain U

Le Bivouac de frontière arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}, {U}, ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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 pluviale embrumée

Terrain **R**

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers protégés

Terrain : montagne et forêt **R**

({T} : Ajoutez {R} ou {G}.)
Les Halliers protégés arrivent sur le champ de bataille engagés.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers protégés

Terrain : montagne et forêt R

({T} : Ajoutez {R} ou {G}.)
Les Halliers protégés arrivent sur le champ de bataille engagés.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

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

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation

Terrain R

Le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère

Terrain R

Le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation

Terrain R

Le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère

Terrain R

Le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection

Terrain : montagne et forêt R

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Terrain de prédilection

Terrain : montagne et forêt R

Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de vapeur {U}

Éphémère **C**

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de vapeur {U}

Éphémère **C**

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de vapeur {U}

Éphémère **C**

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de vapeur {U}

Éphémère **C**

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure révélatrice {1}{U}

Éphémère **C**

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez une de ces cartes dans votre main, une autre au-dessus de votre bibliothèque et la dernière au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure révélatrice {1}{U}

Éphémère **C**

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez une de ces cartes dans votre main, une autre au-dessus de votre bibliothèque et la dernière au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure révélatrice {1}{U}

Éphémère **C**

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez une de ces cartes dans votre main, une autre au-dessus de votre bibliothèque et la dernière au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure révélatrice {1}{U}

Éphémère **C**

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez une de ces cartes dans votre main, une autre au-dessus de votre bibliothèque et la dernière au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tactiques tritonnes {U}

Éphémère U

Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +0/+3 jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures. À la prochaine fin de combat de ce tour-ci, engagez chaque créature qui a été bloquée, ce tour-ci, par une de ces créatures et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tactiques tritonnes {U}

Éphémère U

Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +0/+3 jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures. À la prochaine fin de combat de ce tour-ci, engagez chaque créature qui a été bloquée, ce tour-ci, par une de ces créatures et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tactiques tritonnes {U}

Éphémère U

Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +0/+3 jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures. À la prochaine fin de combat de ce tour-ci, engagez chaque créature qui a été bloquée, ce tour-ci, par une de ces créatures et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tactiques tritonnes {U}

Éphémère U

Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +0/+3 jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures. À la prochaine fin de combat de ce tour-ci, engagez chaque créature qui a été bloquée, ce tour-ci, par une de ces créatures et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast