

Elfes de Llanowar

{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

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

Elfes de Llanowar

{G}

Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

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

Sage de l'évolution{2}{G}

Créature : elfe et druideU

Toucheterre - À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de l'évolution{2}{G}

Créature : elfe et druideU

Toucheterre - À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de l'évolution{2}{G}

Créature : elfe et druideU

Toucheterre - À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de l'évolution{2}{G}

Créature : elfe et druideU

Toucheterre - À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe céphalosquale

{2}{G}{U}

Créature : Requin et pieuvre et crabe

U

{2}{G}{U} : Adaptez 1. (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez un marqueurs +1/+1 sur elle.)

À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur le Crabe céphalosquale, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe céphalosquale

{2}{G}{U}

Créature : Requin et pieuvre et crabe

U

{2}{G}{U} : Adaptez 1. (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez un marqueurs +1/+1 sur elle.)

À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur le Crabe céphalosquale, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crabe céphalosquale

{2}{G}{U}

Créature : Requin et pieuvre et crabe

U

{2}{G}{U} : Adaptez 1. (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez un marqueurs +1/+1 sur elle.)

À chaque fois qu'au moins un marqueur +1/+1 est mis sur le Crabe céphalosquale, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre à bioessence

{3}{G}{U}

Créature : hydre et mutant

R

Piétinement

L'Hydre à bioessence arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque marqueur « loyauté » sur les planeswalkers que vous contrôlez.

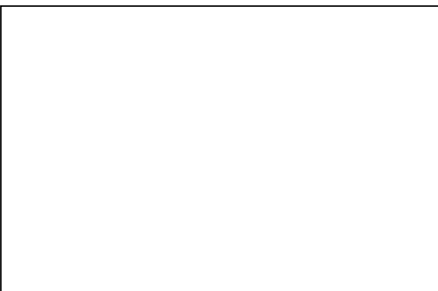
À chaque fois qu'au moins un marqueur « loyauté » est mis sur les planeswalkers que vous contrôlez, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur l'Hydre à bioessence.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre à bioessence

{3}{G}{U}



Créature : hydre et mutant

R

Piétinement

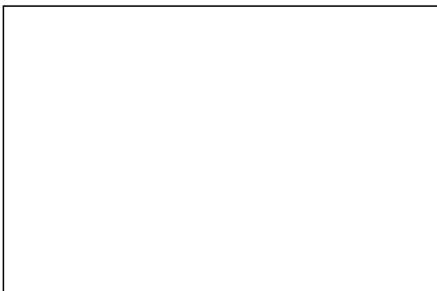
L'Hydre à bioessence arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque marqueur « loyauté » sur les planeswalkers que vous contrôlez. À chaque fois qu'au moins un marqueur « loyauté » est mis sur les planeswalkers que vous contrôlez, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur l'Hydre à bioessence.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre à bioessence

{3}{G}{U}



Créature : hydre et mutant

R

Piétinement

L'Hydre à bioessence arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque marqueur « loyauté » sur les planeswalkers que vous contrôlez. À chaque fois qu'au moins un marqueur « loyauté » est mis sur les planeswalkers que vous contrôlez, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur l'Hydre à bioessence.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre à bioessence

{3}{G}{U}



Créature : hydre et mutant

R

Piétinement

L'Hydre à bioessence arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque marqueur « loyauté » sur les planeswalkers que vous contrôlez. À chaque fois qu'au moins un marqueur « loyauté » est mis sur les planeswalkers que vous contrôlez, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur l'Hydre à bioessence.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique à jabots

{G}{G}{U}{U}



Créature : elfe et lézard et sorcier

U

Flash

Quand la Mystique à jabots arrive sur le champ de bataille, vous pouvez contrecarrer un sort ciblé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique à jabots

{G}{G}{U}{U}

Créature : elfe et lézard et sorcier

U

Flash

Quand la Mystique à jabots arrive sur le champ de bataille, vous pouvez contrecarrer un sort ciblé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique à jabots

{G}{G}{U}{U}

Créature : elfe et lézard et sorcier

U

Flash

Quand la Mystique à jabots arrive sur le champ de bataille, vous pouvez contrecarrer un sort ciblé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique à jabots

{G}{G}{U}{U}

Créature : elfe et lézard et sorcier

U

Flash

Quand la Mystique à jabots arrive sur le champ de bataille, vous pouvez contrecarrer un sort ciblé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Néoforme

{G}{U}

Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana égale à 1 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée, mettez cette carte sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle, puis mélangez.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Néoforme

{G}{U}

Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana égale à 1 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée, mettez cette carte sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Néoforme

{G}{U}

Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana égale à 1 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée, mettez cette carte sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Néoforme

{G}{U}

Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana égale à 1 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée, mettez cette carte sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle, puis mélangez.

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

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

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

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

Forêt



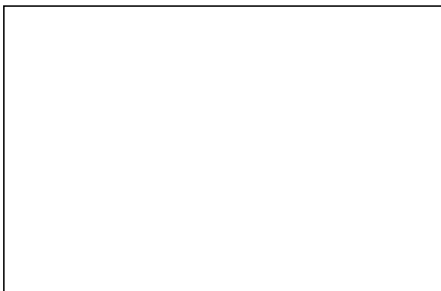
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



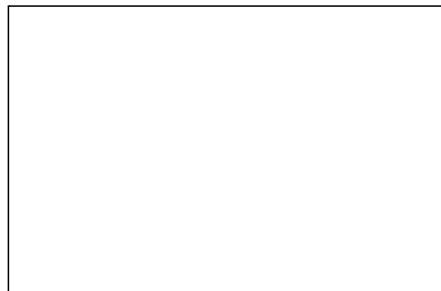
Terrain de base : forêt

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

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 : îleC
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC
{U}

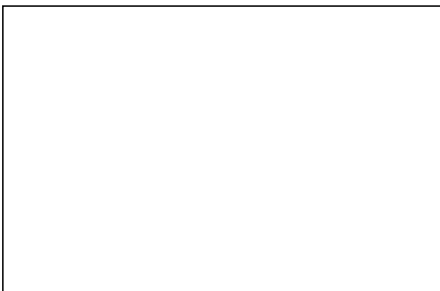
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays

TerrainR
Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

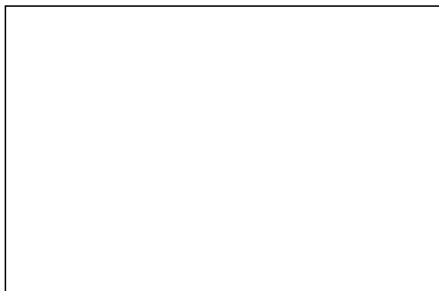
R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

R

Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic



Terrain : porte

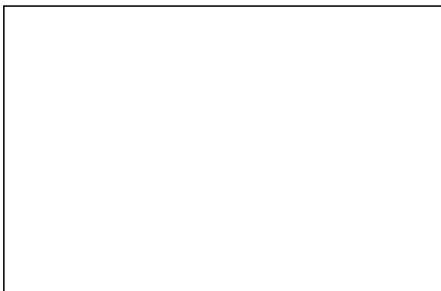
C

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic



Terrain : porte

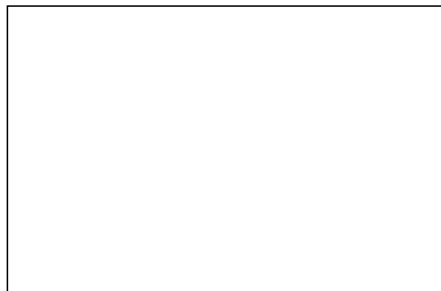
C

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa, celle qui fait trembler le monde

{3}{G}{G}



Planeswalker légendaire : Nissa

R

À chaque fois que vous engagez une forêt pour du mana, ajoutez {G} supplémentaire.

{+1} : Cible jusqu'à un terrain non-créature que vous contrôlez. Mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui. Dégagez-le. Il devient une créature 0/0 Élémental avec la vigilance et la célérité qui est toujours un terrain.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec "Les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible." Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de forêt, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa, celle qui fait trembler le monde

{3}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Nissa

R

À chaque fois que vous engagez une forêt pour du mana, ajoutez {G} supplémentaire.

{+1} : Ciblez jusqu'à un terrain non-créature que vous contrôlez. Mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui. Dégagez-le. Il devient une créature 0/0 Élémental avec la vigilance et la célérité qui est toujours un terrain.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec "Les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible." Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de forêt, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Kiora, mandeuse de béhémoth

{2}{GU}

Planeswalker légendaire : Kiora

U

À chaque fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 4 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

{-1} : Dégagez un permanent ciblé.

7/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kiora, mandeuse de béhémoth

{2}{GU}

Planeswalker légendaire : Kiora

U

À chaque fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 4 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

{-1} : Dégagez un permanent ciblé.

7/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Samut, fracasseuse de tyran

{2}{RG}{RG}

Planeswalker légendaire : Samut

U

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

{-1} : Une créature ciblée gagne +2/+1 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Samut, fracasseuse de tyran

{2}{RG}{RG}

Planeswalker légendaire : Samut

U

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

{-1} : Une créature ciblée gagne +2/+1 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale de croissance

{G}{U}

Éphémère

C

Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale de croissance

{G}{U}

Éphémère

C

Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale de croissance

{G}{U}

Éphémère

C

Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger jadefeu

{1}{G}{G}

Créature : ondin et éclairer et ranger

R

Quand la Ranger jadefeu arrive sur le champ de bataille, elle explore, puis elle explore à nouveau. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière. Puis répétez ce processus.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger jadefeu

{1}{G}{G}

Créature : ondin et éclairer et ranger

R

Quand la Ranger jadefeu arrive sur le champ de bataille, elle explore, puis elle explore à nouveau. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière. Puis répétez ce processus.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger jadefeu

{1}{G}{G}

Créature : ondin et éclairer et ranger

R

Quand la Ranger jadefeu arrive sur le champ de bataille, elle explore, puis elle explore à nouveau. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière. Puis répétez ce processus.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger jadefeu

{1}{G}{G}

Créature : ondin et éclairer et ranger

R

Quand la Ranger jadefeu arrive sur le champ de bataille, elle explore, puis elle explore à nouveau. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière. Puis répétez ce processus.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anomalie garde-sort

{2}{U}

Créature : anomalie

C

{2},{T}, sacrifiez l'Anomalie garde-sort : Renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjointe aux détentions

{1}{W}{U}

Créature : vedalken et sorcier

R

Quand l'Adjointe aux détentions arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle et tous les autres permanents non-terrains que ce joueur contrôle avec le même nom que ce permanent jusqu'à ce que l'Adjointe aux détentions quitte le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anomalie garde-sort

{2}{U}

Créature : anomalie

C

{2},{T}, sacrifiez l'Anomalie garde-sort : Renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjointe aux détentions

{1}{W}{U}

Créature : vedalken et sorcier

R

Quand l'Adjointe aux détentions arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle et tous les autres permanents non-terrains que ce joueur contrôle avec le même nom que ce permanent jusqu'à ce que l'Adjointe aux détentions quitte le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transmutation de Kasmina

{1}{U}

Enchantement : aura

C

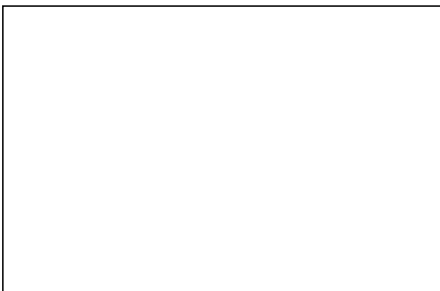
Enchanter : créature

La créature enchantée perd toutes ses capacités et a une force et une endurance de base de 1/1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transmutation de Kasmina

{1}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée perd toutes ses capacités et a une force et une endurance de base de 1/1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast