Visionnaire elfe {1}{G}

Créature : elfe et shamane **C**

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe {1}{G}

Créature : elfe et shamane **C**

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe {1}{G}

Créature : elfe et shamane **C**

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visionnaire elfe {1}{G}

Créature : elfe et shamane **C**

Quand la Visionnaire elfe arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indolent des gouffres {2}{U}

Créature : calamar et horreur R

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Indolent des gouffres.
Quand l'Indolent des gouffres meurt, créez X jetons de créature 1/1 bleue Calamar avec la traversée des îles, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Indolent des gouffres. (Ils ne peuvent pas être bloqués tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indolent des gouffres {2}{U}

Créature : calamar et horreur R

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Indolent des gouffres.
Quand l'Indolent des gouffres meurt, créez X jetons de créature 1/1 bleue Calamar avec la traversée des îles, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Indolent des gouffres. (Ils ne peuvent pas être bloqués tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indolent des gouffres {2}{U}

Créature : calamar et horreur R

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Indolent des gouffres.
Quand l'Indolent des gouffres meurt, créez X jetons de créature 1/1 bleue Calamar avec la traversée des îles, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Indolent des gouffres. (Ils ne peuvent pas être bloqués tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indolent des gouffres {2}{U}

Créature : calamar et horreur R

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Indolent des gouffres.
Quand l'Indolent des gouffres meurt, créez X jetons de créature 1/1 bleue Calamar avec la traversée des îles, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Indolent des gouffres. (Ils ne peuvent pas être bloqués tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coatl aux écailles de sapience {1}{G}{U}

Créature : serpent U

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur le Coatl aux écailles de sapience.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coatl aux écailles de sapience {1}{G}{U}

Créature : serpent U

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur le Coatl aux écailles de sapience.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coatl aux écailles de sapience {1}{G}{U}

Créature : serpent U

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur le Coatl aux écailles de sapience.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coatl aux écailles de sapience {1}{G}{U}

Créature : serpent U

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur le Coatl aux écailles de sapience.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krasis hydroïde {X}{G}{U}

Créature : méduse et hydre et bête M

Quand vous lancez ce sort, vous gagnez la moitié de X points de vie et vous piochez la moitié de X cartes. Arrondissez à l'unité inférieure à chaque fois.
Vol, piétinement
Le Krasis hydroïde arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krasis hydroïde {X}{G}{U}

Créature : méduse et hydre et bête M

Quand vous lancez ce sort, vous gagnez la moitié de X points de vie et vous piochez la moitié de X cartes. Arrondissez à l'unité inférieure à chaque fois.
Vol, piétinement
Le Krasis hydroïde arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krasis hydroïde {X}{G}{U}

Créature : méduse et hydre et bête M

Quand vous lancez ce sort, vous gagnez la moitié de X points de vie et vous piochez la moitié de X cartes. Arrondissez à l'unité inférieure à chaque fois.
Vol, piétinement
Le Krasis hydroïde arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krasis hydroïde {X}{G}{U}

Créature : méduse et hydre et bête M

Quand vous lancez ce sort, vous gagnez la moitié de X points de vie et vous piochez la moitié de X cartes. Arrondissez à l'unité inférieure à chaque fois.
Vol, piétinement
Le Krasis hydroïde arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roalesk, hybride du zénith {2}{G}{G}{U}

Créature légendaire : humain et mutant M

Vol, piétinement
Quand Roalesk, hybride du zénith arrive sur le champ de bataille, mettez deux marqueurs +1/+1 sur une autre créature ciblée que vous contrôlez.
Quand Roalesk meurt, proliférez, puis proliférez à nouveau. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente. Puis recommencez.)

4/5

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

Roalesk, hybride du zénith {2}{G}{G}{U}

Créature légendaire : humain et mutant M

Vol, piétinement
Quand Roalesk, hybride du zénith arrive sur le champ de bataille, mettez deux marqueurs +1/+1 sur une autre créature ciblée que vous contrôlez.
Quand Roalesk meurt, proliférez, puis proliférez à nouveau. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente. Puis recommencez.)

4/5

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

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

Bosquet inondé

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{GU}, {T} : Ajoutez {G}{G}, {G}{U} ou {U}{U}.

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

Bosquet inondé

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{GU}, {T} : Ajoutez {G}{G}, {G}{U} ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet inondé

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{GU}, {T} : Ajoutez {G}{G}, {G}{U} ou {U}{U}.

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

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

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

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

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

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

Tour du Reliquaire

Terrain U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option {U}

Éphémère **C**

Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.) Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option {U}

Éphémère **C**

Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.) Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option {U}

Éphémère **C**

Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.) Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option {U}

Éphémère **C**

Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.) Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Simic {G}{U}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.
? Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Ils ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
? Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Simic {G}{U}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.
? Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Ils ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
? Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Simic {G}{U}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.
? Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Ils ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
? Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Simic {G}{U}

Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.
? Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Ils ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
? Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide gluant {G}{U}{U}

Éphémère R

Contrecarrez un sort ciblé, une capacité activée ou déclenchée ciblée. (Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide gluant {G}{U}{U}

Éphémère R

Contrecarrez un sort ciblé, une capacité activée ou déclenchée ciblée. (Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide gluant {G}{U}{U}

Éphémère R

Contrecarrez un sort ciblé, une capacité activée ou déclenchée ciblée. (Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obsession curieuse {U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte. »
Au début de votre étape de fin, si vous n'avez pas attaqué avec une créature ce tour-ci, sacrifiez l'Obsession curieuse.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obsession curieuse {U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte. »
Au début de votre étape de fin, si vous n'avez pas attaqué avec une créature ce tour-ci, sacrifiez l'Obsession curieuse.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obsession curieuse {U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte. »
Au début de votre étape de fin, si vous n'avez pas attaqué avec une créature ce tour-ci, sacrifiez l'Obsession curieuse.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obsession curieuse {U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte. »
Au début de votre étape de fin, si vous n'avez pas attaqué avec une créature ce tour-ci, sacrifiez l'Obsession curieuse.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montée d'Hadana {1}{G}{U}

Enchantement légendaire R

Au début du combat pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Puis, si cette créature a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, transformez la Montée d'Hadana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Selkie aux yeux glacés {1}{GU}{GU}

Créature : ondin et gredin R

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)
À chaque fois que la Selkie aux yeux glacés inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher autant de cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Selkie aux yeux glacés {1}{GU}{GU}

Créature : ondin et gredin R

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)
À chaque fois que la Selkie aux yeux glacés inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher autant de cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Selkie aux yeux glacés {1}{GU}{GU}

Créature : ondin et gredin R

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)
À chaque fois que la Selkie aux yeux glacés inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher autant de cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Selkie aux yeux glacés {1}{GU}{GU}

Créature : ondin et gredin R

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)
À chaque fois que la Selkie aux yeux glacés inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher autant de cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté de l'aquitecte {U}

Rituel tribal : ondin **C**

Mettez un marqueur « inondation » sur le terrain ciblé. Ce terrain est une île en plus de ses autres types aussi longtemps qu'il a un marqueur « inondation » sur lui. Si vous contrôlez un ondin, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté de l'aquitecte {U}

Rituel tribal : ondin **C**

Mettez un marqueur « inondation » sur le terrain ciblé. Ce terrain est une île en plus de ses autres types aussi longtemps qu'il a un marqueur « inondation » sur lui. Si vous contrôlez un ondin, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté de l'aquitecte {U}

Rituel tribal : ondin **C**

Mettez un marqueur « inondation » sur le terrain ciblé. Ce terrain est une île en plus de ses autres types aussi longtemps qu'il a un marqueur « inondation » sur lui. Si vous contrôlez un ondin, piochez une carte.

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vivien, ranger au Bestiarc {1}{G}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Vivien **M**

{+1}: Répartissez deux marqueurs +1/+1 entre jusqu'à deux créatures ciblées. Elles acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

{-3} : Une créature ciblée vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, créature ou planeswalker.

{-5} : Vous pouvez choisir une carte de créature que vous possédez en dehors de la partie, la révéler et la mettre dans votre main.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clin d'?il {1}{U}

Éphémère **C**

Kick {1}{U} (Vous pouvez payer {1}{U} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si ce sort a été kické, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vivien, ranger au Bestiarc {1}{G}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Vivien **M**

{+1}: Répartissez deux marqueurs +1/+1 entre jusqu'à deux créatures ciblées. Elles acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

{-3} : Une créature ciblée vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, créature ou planeswalker.

{-5} : Vous pouvez choisir une carte de créature que vous possédez en dehors de la partie, la révéler et la mettre dans votre main.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clin d'?il {1}{U}

Éphémère **C**

Kick {1}{U} (Vous pouvez payer {1}{U} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si ce sort a été kické, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clin d'?il {1}{U}

Éphémère **C**

Kick {1}{U} (Vous pouvez payer {1}{U} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si ce sort a été kické, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast