

Mascotte des Trois arbres

{2}

Créature-artefact : changeforme

C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

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

N'activez qu'une seule fois par tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mascotte des Trois arbres

{2}

Créature-artefact : changeforme

C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

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

N'activez qu'une seule fois par tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mascotte des Trois arbres

{2}

Créature-artefact : changeforme

C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

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

N'activez qu'une seule fois par tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mascotte des Trois arbres

{2}

Créature-artefact : changeforme

C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

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

N'activez qu'une seule fois par tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre veinedor

{X}{G}

Créature : hydre

M

Vigilance, piétinement, célérité

L'Hydre veinedor arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

Quand l'Hydre veinedor meurt, créez un nombre de jetons Trésor engagés égal à sa force.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre veinedor

{X}{G}

Créature : hydre

M

Vigilance, piétinement, célérité

L'Hydre veinedor arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

Quand l'Hydre veinedor meurt, créez un nombre de jetons Trésor engagés égal à sa force.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre veinedor

{X}{G}

Créature : hydre

M

Vigilance, piétinement, célérité

L'Hydre veinedor arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

Quand l'Hydre veinedor meurt, créez un nombre de jetons Trésor engagés égal à sa force.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre veinedor

{X}{G}

Créature : hydre

M

Vigilance, piétinement, célérité

L'Hydre veinedor arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

Quand l'Hydre veinedor meurt, créez un nombre de jetons Trésor engagés égal à sa force.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Polukranos renaissant

{G}{G}{G}

Créature légendaire : hydre

R

Portée

{6}{W/P} : Transformez Polukranos renaissant.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

(({W/P} peut être payé au choix avec {W} ou 2 points de vie.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Polukranos renaissant

{G}{G}{G}

Créature légendaire : hydre

R

Portée

{6}{W/P} : Transformez Polukranos renaissant.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

(({W/P} peut être payé au choix avec {W} ou 2 points de vie.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Polukranos renaissant

{G}{G}{G}

Créature légendaire : hydre

R

Portée

{6}{W/P} : Transformez Polukranos renaissant.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

(({W/P} peut être payé au choix avec {W} ou 2 points de vie.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Polukranos renaissant

{G}{G}{G}

Créature légendaire : hydre

R

Portée

{6}{W/P} : Transformez Polukranos renaissant.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

(({W/P} peut être payé au choix avec {W} ou 2 points de vie.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La mère l'oise

{X}{G}{U}

Créature légendaire : oiseau et hydre

R

Vol

La mère l'oise arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

Quand La mère l'oise arrive sur le champ de bataille, créez la moitié de X jetons Nourriture, arrondie à l'unité supérieure.

À chaque fois que La mère l'oise attaque, vous pouvez sacrifier une nourriture. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La mère l'oise

{X}{G}{U}

Créature légendaire : oiseau et hydre

R

Vol

La mère l'oise arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

Quand La mère l'oise arrive sur le champ de bataille, créez la moitié de X jetons Nourriture, arrondie à l'unité supérieure.

À chaque fois que La mère l'oise attaque, vous pouvez sacrifier une nourriture. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La mère l'oise

{X}{G}{U}

Créature légendaire : oiseau et hydre

R

Vol

La mère l'oise arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

Quand La mère l'oise arrive sur le champ de bataille, créez la moitié de X jetons Nourriture, arrondie à l'unité supérieure.

À chaque fois que La mère l'oise attaque, vous pouvez sacrifier une nourriture. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La mère l'oise

{X}{G}{U}

Créature légendaire : oiseau et hydre

R

Vol

La mère l'oise arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

Quand La mère l'oise arrive sur le champ de bataille, créez la moitié de X jetons Nourriture, arrondie à l'unité supérieure.

À chaque fois que La mère l'oise attaque, vous pouvez sacrifier une nourriture. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troyan, courageux explorateur

{1}{G}{U}

Créature légendaire : vedalken et éclairéur

U

{T} : Ajoutez {G}{U}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5 ou des sorts avec {X} dans leur coût de mana.

{U}, {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troyan, courageux explorateur

{1}{G}{U}

Créature légendaire : vedalken et éclairéur

U

{T} : Ajoutez {G}{U}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5 ou des sorts avec {X} dans leur coût de mana.

{U}, {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troyan, courageux explorateur

{1}{G}{U}

Créature légendaire : vedalken et éclairéur

U

{T} : Ajoutez {G}{U}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5 ou des sorts avec {X} dans leur coût de mana.

{U}, {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troyan, courageux explorateur

{1}{G}{U}

Créature légendaire : vedalken et éclairéur

U

{T} : Ajoutez {G}{U}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5 ou des sorts avec {X} dans leur coût de mana.

{U}, {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surveillance du fongepied

{4}{G}



Rituel

U

Domaine ? Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain qui ont chacune un type de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez. Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez. Mettez jusqu'à une d'entre elles au-dessus de votre bibliothèque et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surveillance du fongepied

{4}{G}



Rituel

U

Domaine ? Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain qui ont chacune un type de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez. Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez. Mettez jusqu'à une d'entre elles au-dessus de votre bibliothèque et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surveillance du fongepied

{4}{G}



Rituel

U

Domaine ? Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain qui ont chacune un type de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez. Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez. Mettez jusqu'à une d'entre elles au-dessus de votre bibliothèque et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surveillance du fongepied

{4}{G}



Rituel

U

Domaine ? Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain qui ont chacune un type de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez. Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre de types de terrain de base parmi les terrains que vous contrôlez. Mettez jusqu'à une d'entre elles au-dessus de votre bibliothèque et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

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

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 : île **C**
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

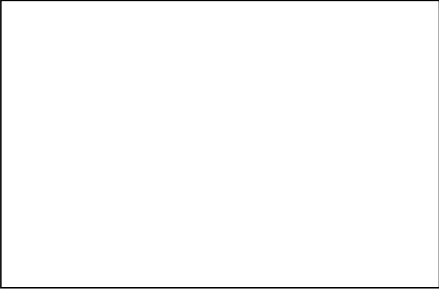
île



Terrain de base : île **C**
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

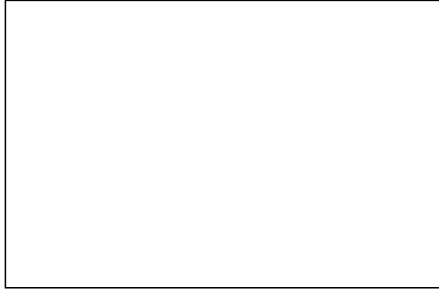
île



Terrain de base : île **C**
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe de haies



Terrain : forêt et île **R**
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.
Le Labyrinthe de haies arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Labyrinthe de haies arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe de haies



Terrain : forêt et île

R

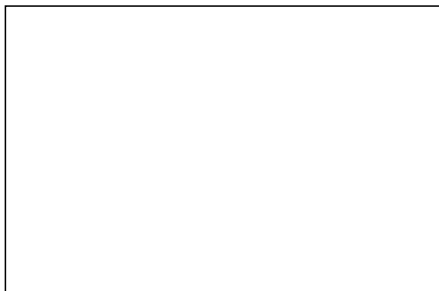
((T) : Ajoutez {G} ou {U}.)

Le Labyrinthe de haies arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Labyrinthe de haies arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe de haies



Terrain : forêt et île

R

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

Le Labyrinthe de haies arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Labyrinthe de haies arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe de haies



Terrain : forêt et île

R

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

Le Labyrinthe de haies arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Labyrinthe de haies arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile en peau de serpent

{G}



Éphémère

U

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Elle acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile en peau de serpent

{G}



Éphémère

U

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Elle acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile en peau de serpent

{G}



Éphémère

U

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Elle acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile en peau de serpent

{G}



Éphémère

U

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Elle acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutation répulsive

{X}{G}{U}



Éphémère

U

Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Puis contrecarrez jusqu'à un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie une quantité de mana égale à la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutation répulsive

{X}{G}{U}



Éphémère

U

Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Puis contrecarrez jusqu'à un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie une quantité de mana égale à la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutation répulsive

{X}{G}{U}



Éphémère

U

Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Puis contrecarrez jusqu'à un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie une quantité de mana égale à la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutation répulsive

{X}{G}{U}



Éphémère

U

Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Puis contrecarrez jusqu'à un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie une quantité de mana égale à la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À l'assaut de la tige de haricot

{1}{G}

Enchantement

U

Quand À l'assaut de la tige de haricot arrive sur le champ de bataille et à chaque fois que vous lancez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À l'assaut de la tige de haricot

{1}{G}

Enchantement

U

Quand À l'assaut de la tige de haricot arrive sur le champ de bataille et à chaque fois que vous lancez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À l'assaut de la tige de haricot

{1}{G}

Enchantement

U

Quand À l'assaut de la tige de haricot arrive sur le champ de bataille et à chaque fois que vous lancez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À l'assaut de la tige de haricot

{1}{G}

Enchantement

U

Quand À l'assaut de la tige de haricot arrive sur le champ de bataille et à chaque fois que vous lancez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

