

**Hydroponée vigéenne**

{1}{G}{U}



Créature : plante et mutant

**C**

Greffé 5 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec cinq marqueurs +1/+1 sur elle. À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de cette créature sur elle.)

L'Hydroponée vigéenne ne peut ni attaquer ni bloquer.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Kraj expérimental**

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



Créature légendaire : limon et mutant

**R**

Le Kraj expérimental a toutes les capacités activées de chaque autre créature qui a un marqueur +1/+1 sur elle. {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Hydroponée vigéenne**

{1}{G}{U}



Créature : plante et mutant

**C**

Greffé 5 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec cinq marqueurs +1/+1 sur elle. À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de cette créature sur elle.)

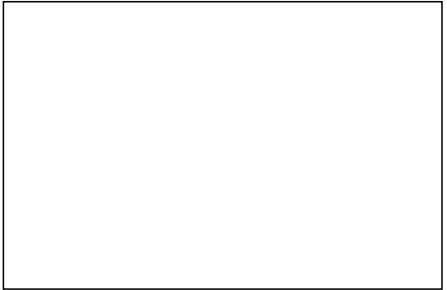
L'Hydroponée vigéenne ne peut ni attaquer ni bloquer.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Kraj expérimental**

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



Créature légendaire : limon et mutant

**R**

Le Kraj expérimental a toutes les capacités activées de chaque autre créature qui a un marqueur +1/+1 sur elle. {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kraj expérimental

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



Créature légendaire : limon et mutant

R

Le Kraj expérimental a toutes les capacités activées de chaque autre créature qui a un marqueur +1/+1 sur elle.  
{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

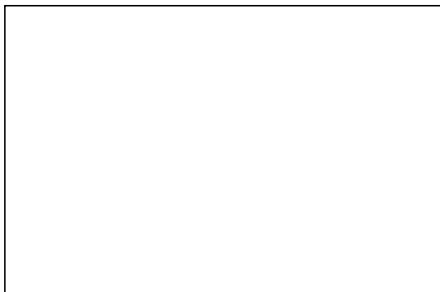
Terrain de base : forêt

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

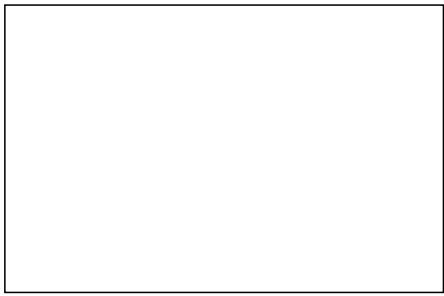
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



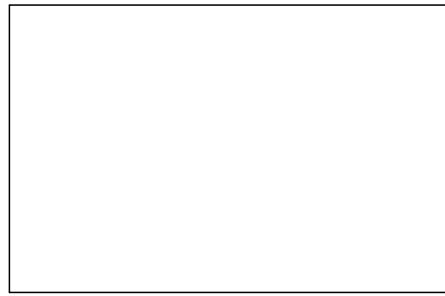
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



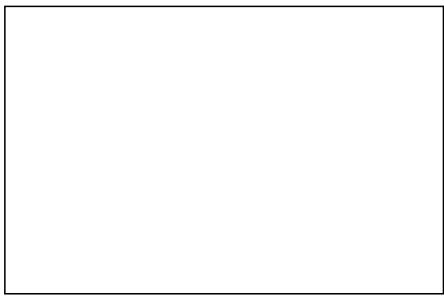
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



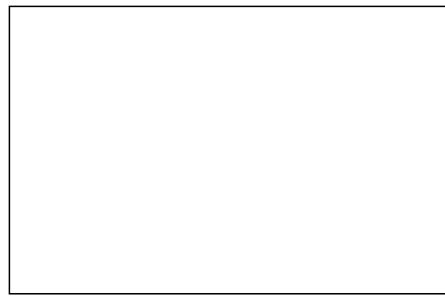
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

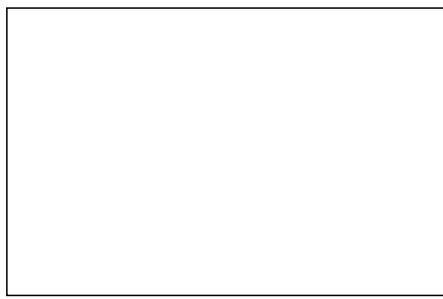
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



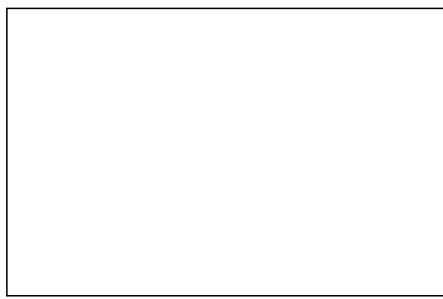
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



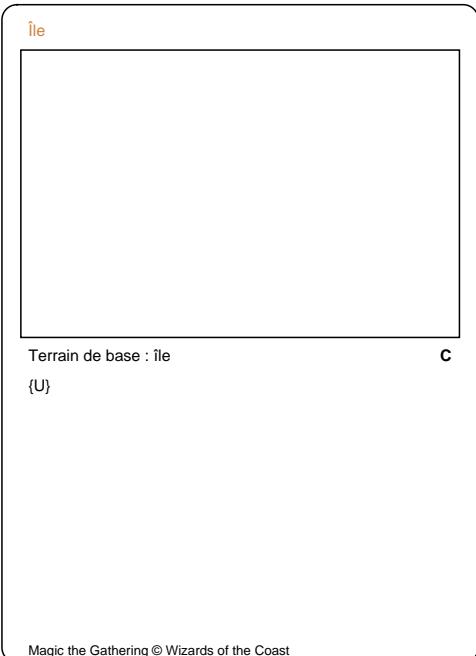
Terrain de base : île

{U}

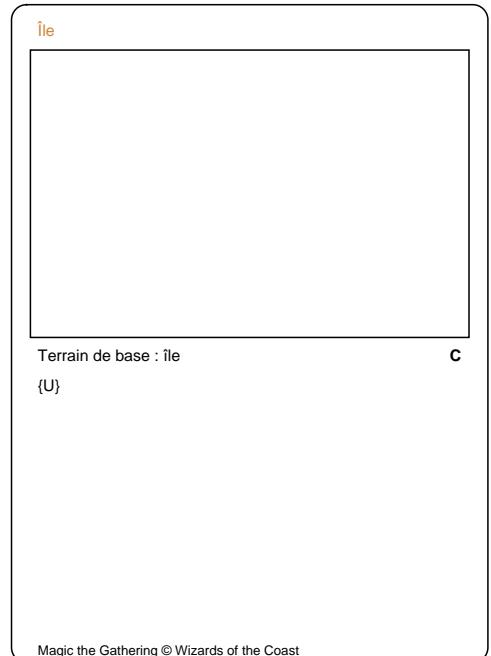
C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

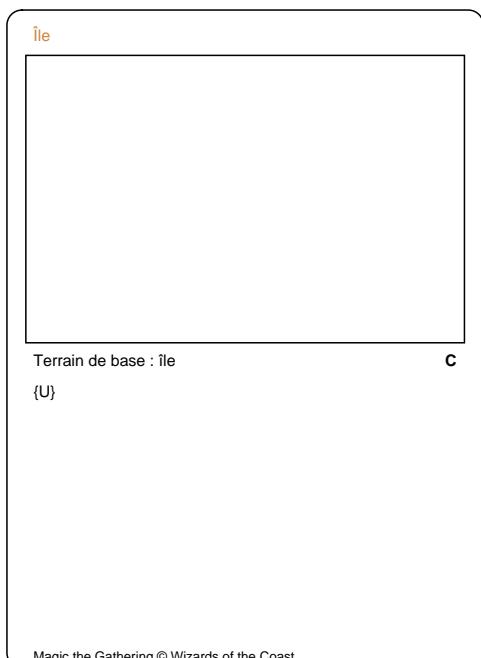
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



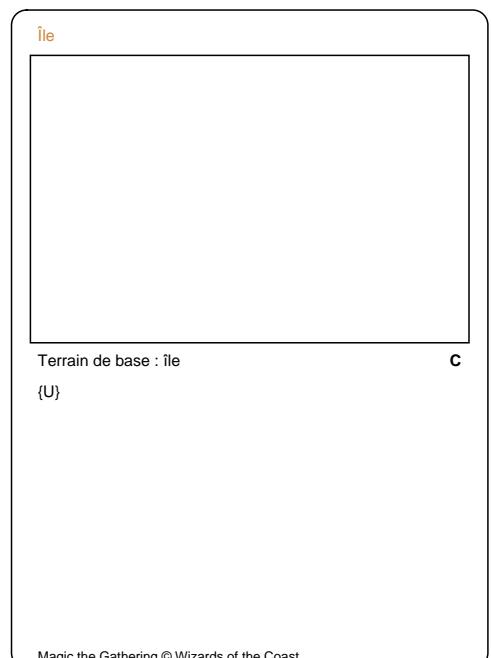
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

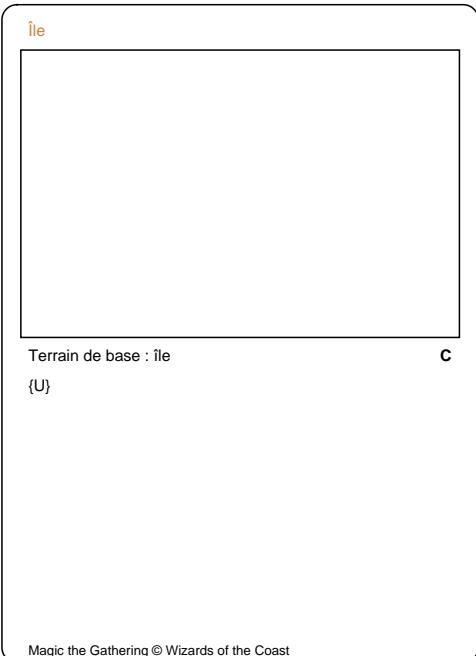


Magic the Gathering © Wizards of the Coast

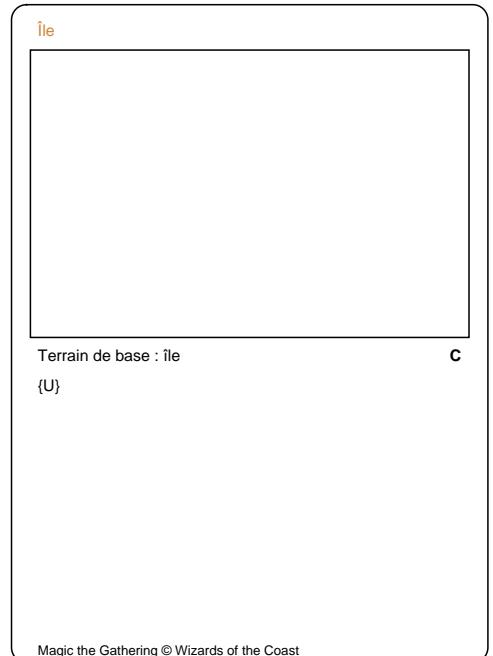


Magic the Gathering © Wizards of the Coast

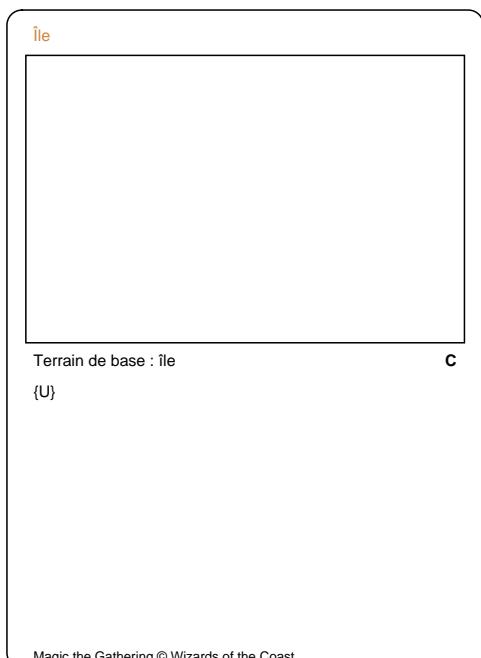
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



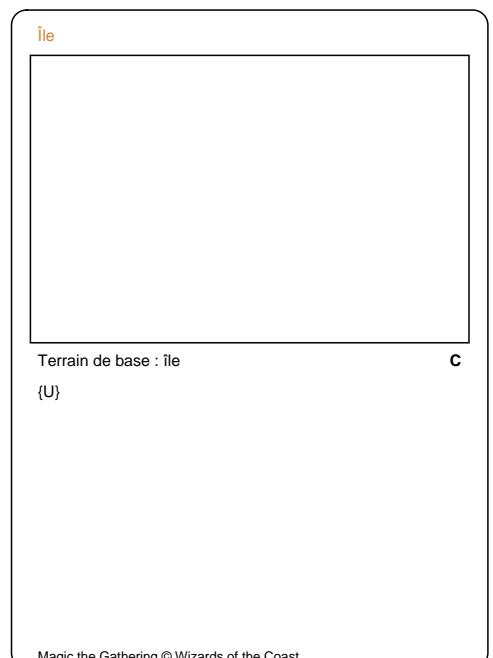
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast



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

Novijen, le Cœur du progrès

Terrain

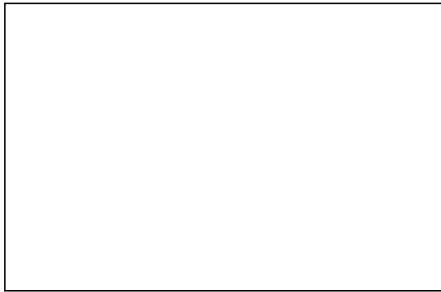
U

{T} : Ajoutez (C).

{G}{U}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Novijen, le Cœur du progrès



Terrain

U

{T} : Ajoutez (C).

{G}{U}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Novijen, le Cœur du progrès

Terrain

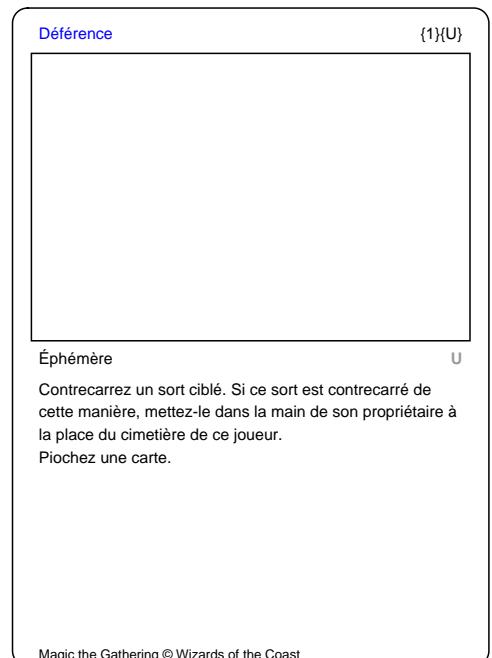
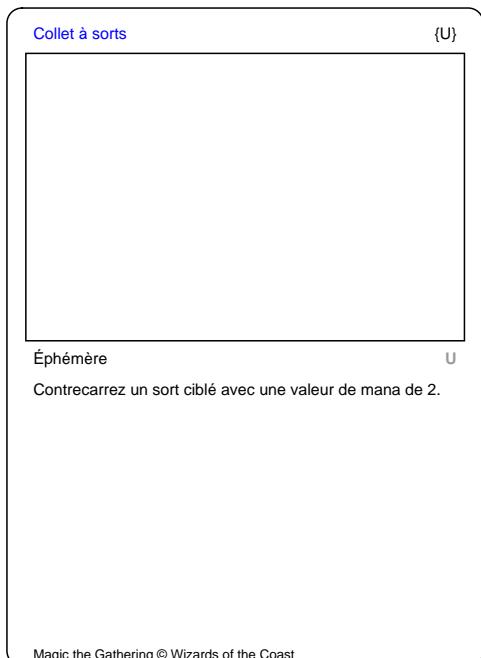
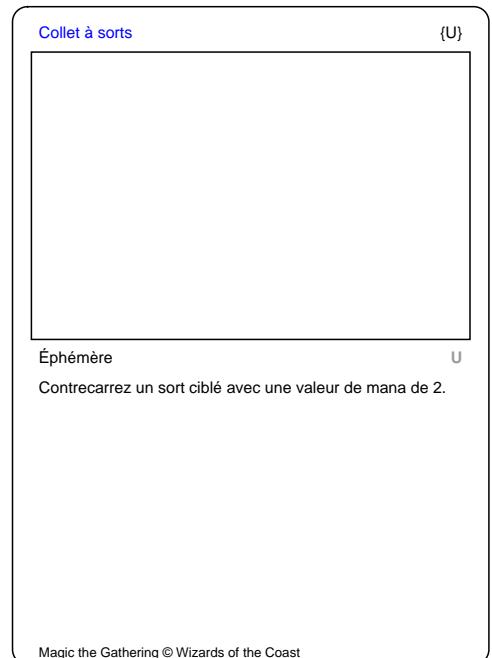
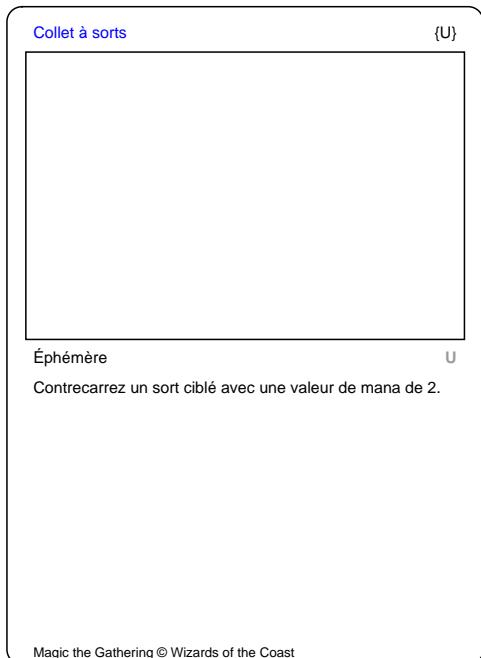
U

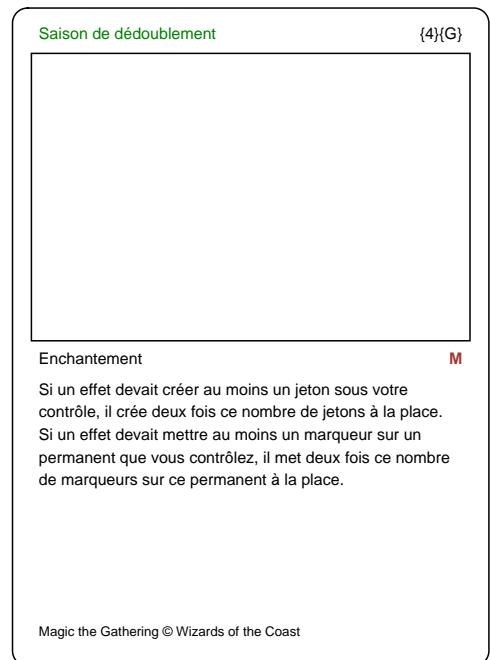
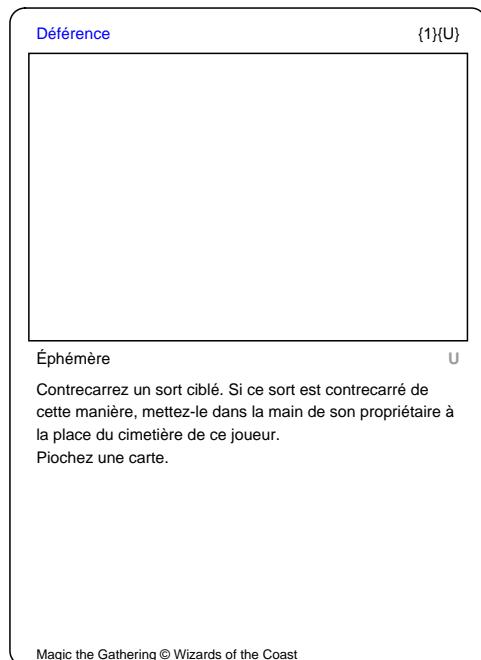
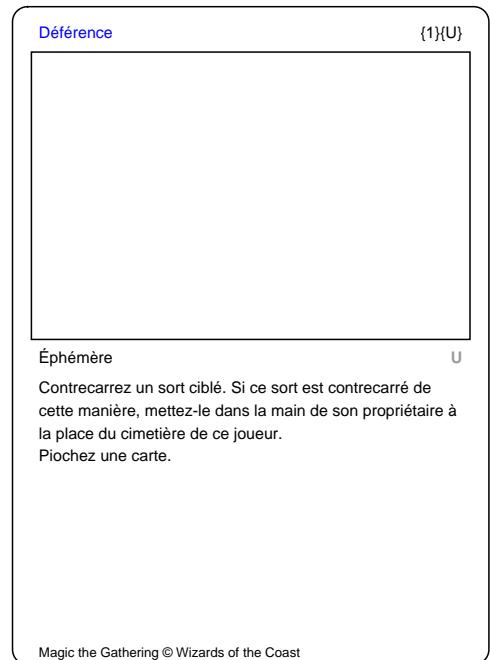
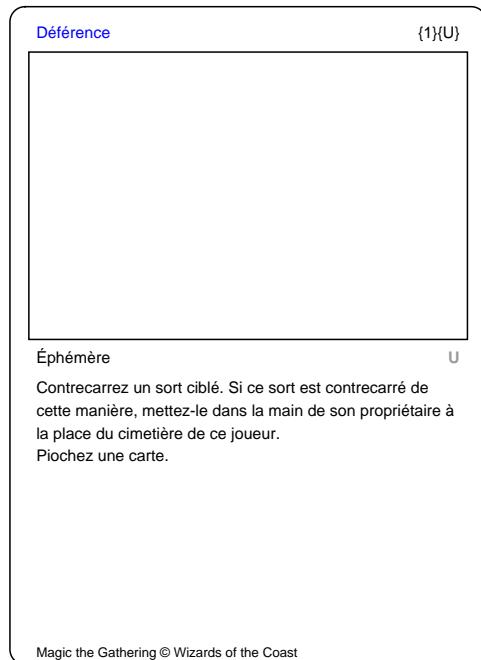
{T} : Ajoutez (C).

{G}{U}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





**Saison de dédoublement**

{4}{G}

**Enchantement****M**

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place.  
Si un effet devait mettre au moins un marqueur sur un permanent que vous contrôlez, il met deux fois ce nombre de marqueurs sur ce permanent à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Perchoir du drakôn aux feuilles**

{3}{G}{U}

**Enchantement : aura****U****Enchanter : terrain**

Le terrain enchanté a « {G}{U}, {T} : Créez un jeton de créature 2/2 verte et bleue Drakôn avec le vol. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Saison de dédoublement**

{4}{G}

**Enchantement****M**

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place.  
Si un effet devait mettre au moins un marqueur sur un permanent que vous contrôlez, il met deux fois ce nombre de marqueurs sur ce permanent à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Perchoir du drakôn aux feuilles**

{3}{G}{U}

**Enchantement : aura****U****Enchanter : terrain**

Le terrain enchanté a « {G}{U}, {T} : Créez un jeton de créature 2/2 verte et bleue Drakôn avec le vol. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

