

Répliquant
{6}

Créature-artefact : changeforme
R

Empreinte ? Quand le Répliquant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une créature non-jeton ciblée. Tant qu'une carte exilée par le Répliquant est une carte de créature, le Répliquant a la force, l'endurance et les types de créature de la dernière carte de créature exilée par le Répliquant. C'est toujours un changeforme.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triskelavus
{7}

Créature-artefact : construction
R

Vol
Le Triskelavus arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur lui.
{1}, retirez un marqueur +1/+1 du Triskelavus : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 Triskelavite avec le vol. Il a « Sacrifiez cette créature : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant du peintre
{2}

Créature-artefact : épouvantail
R

Au moment où le Servant du peintre arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille, les sorts et les permanents sont de la couleur choisie en plus de leurs autres couleurs.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura
{1}{G}

Créature : Snake Shaman
C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cariatide sculptée

{1}{G}{G}

Créature : esprit

U

Défenseur

Quand la Cariatide sculptée arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen aux rameaux d'osier

{3}{G}

Créature : sylvin et shaman

C

Le Doyen aux rameaux d'osier arrive sur le champ de bataille avec un marqueur -1/-1 sur lui.

{G}, retirez un marqueur -1/-1 du Doyen aux rameaux d'osier : Détruisez un artefact ou un enchantement ciblé.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse caméléon

{2}{G}{G}

Créature : changeforme

R

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

Protection contre le noir

{2}{G}{G} : Le Colosse caméléon gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant sa force.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des bois

{2}{G}

Créature : elfe et éclairé

C

Quand l'Elfe des bois arrive sur le champ de bataille, cherchez une carte de forêt dans votre bibliothèque, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe des horizons lointains

{2}{G}

Créature : elfe et druide

C

Quand l'Elfe des horizons lointains arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Genèse

{4}{G}

Créature : incarnation

R

Au début de votre entretien, si La Genèse est dans votre cimetière, vous pouvez payer {2}{G}. Si vous faites ainsi, renvoyez dans votre main une carte de créature ciblée de votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indrik hurlepiaffe

{4}{G}

Créature : bête

U

Quand l'Indrik hurlepiaffe arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact ou enchantement.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane au terreau

{2}{G}

Créature : centaure et shaman

U

Quand le Shamane au terreau arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé mélange n'importe quel nombre de cartes ciblées de son cimetière à sa bibliothèque.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane viridiane
{2}{G}

Créature : elfe et shamanes
U

Quand la Shamane viridiane arrive sur le champ de bataille, détruisez l'artefact ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel
{1}{G}{G}

Créature : humain et shamanes
U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shinen du rugissement de la vie
{1}{G}

Créature : esprit
C

Toutes les créatures capables de bloquer le Shinen du rugissement de la vie le font.

Transfert ? {2}{G}{G}, Défaussez-vous du Shinen du rugissement de la vie : Toutes les créatures capables de bloquer une créature ciblée ce tour-ci le font.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevaucheur des tourbillons
{1}{U}

Créature : ondins
C

Quand le Chevaucheur des tourbillons arrive sur le champ de bataille, mélangez les cartes depuis votre main dans votre bibliothèque, puis piochez ce même nombre de cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clone

{3}{U}

Créature : changeforme

R

Vous pouvez faire que le Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn criard

{U}

Créature : drakôn

U

Vol

Quand le Drakôn criard arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doublure

{4}{U}

Créature : changeforme

U

Vous pouvez faire que la Doublure arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle carte de créature d'un cimetière.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écumèbe tyran

{5}{U}{U}{U}

Créature : djinn

R

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort, renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte gracieuse

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

U

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

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Llawan, impératrice céphalide

{3}{U}

Créature légendaire : céphalide et noble

R

Quand Llawan, impératrice céphalide arrive sur le champ de bataille, renvoyez toutes les créatures bleues que vos adversaires contrôlent dans les mains de leurs propriétaires.

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts de créature bleu.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Keiga, l'étoile des marées

{5}{U}

Créature légendaire : dragon et esprit

R

Vol

Quand Keiga, l'étoile des marées meurt, acquérez le contrôle d'une créature ciblée.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage aux breloques

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

U

Quand le Mage aux breloques arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de l'avenir

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

Créature : humain et sorcier

R

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée.

Vous pouvez jouer les terrains et lancer les sorts depuis le dessus de votre bibliothèque.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ondine arctique

{1}{U}

Créature : ondin

C

Kick ? Renvoyez la créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. (Vous pouvez renvoyer une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire en supplément de tous autres coûts au moment où vous lancez ce sort.)

Si l'Ondine arctique a été kickée, elle arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyeuse de secrets

{2}{U}

Créature : ondin et sorcier

U

Engagez un ondin dégagé que vous contrôlez : Un joueur ciblé meule une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Physalie

{2}{U}

Créature : méduse

C

Quand la Physalie arrive sur le champ de bataille, renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Téfeiri, mage de Zhalfir

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

Créature légendaire : humain et sorcier

R

Flash

Les cartes de créature que vous possédez qui ne sont pas sur le champ de bataille ont le flash.

Chaque adversaire ne peut lancer des sorts que lorsqu'il pourrait lancer un rituel.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briffaud céleste des Simic

{5}{G}{U}

Créature : léviathan

R

Vol, piétinement

Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des pensées

{4}{U}

Créature : élémental

U

Vol

Quand le Vagabond des pensées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.

Évocation {2}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clavelade prédatrice

{1}{G}{U}

Créature : bête

U

Vol

À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez détruire un artefact ciblé ou un enchantement ciblé que ce joueur contrôle.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage des haies selkie

{2}{GU}

Créature : ondin et sorcier

U

Quand le Mage des haies selkie arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux forêts, vous pouvez gagner 3 points de vie.

Quand le Mage des haies selkie arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux îles, vous pouvez renvoyer la créature engagée ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de noirfiel

{2}{GU}{GU}{GU}

Créature : horreur

R

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Dégagez toutes les créatures vertes et/ou bleues que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momir Vig, visionnaire simic

{3}{G}{U}

Créature légendaire : elfe et sorcier

R

À chaque fois que vous lancez un sort de créature vert, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature, la révéler, puis mélanger et mettez cette carte au-dessus d'elle.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature bleu, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, mettez-la dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle annelé

{G}{U}

Créature : Snake Elf Druid

C

Quand l'Oracle annelé arrive sur le champ de bataille, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez cette carte dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parèdre du mythe

{GU}{GU}{GU}{GU}

Créature : esprit et avatar

R

La force et l'endurance de la Parèdre du mythe sont chacune égale au nombre de cartes dans votre main. Au début de votre étape de pioche, piochez une carte supplémentaire.

/

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

Progéniture résistante

{3}{GU}

Créature : élémental

U

La Progéniture résistante arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs -1/-1 sur elle.
{GU} : La Progéniture résistante acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour.
À chaque fois que vous lancez un sort vert, retirez un marqueur -1/-1 de la Progéniture résistante.
À chaque fois que vous lancez un sort bleu, retirez un marqueur -1/-1 de la Progéniture résistante.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Selkie mélancolique

{GU}{GU}{GU}

Créature : ondin et sorcier

U

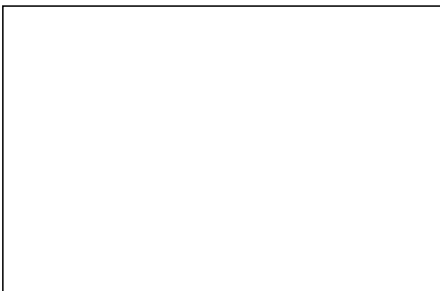
Quand la Selkie mélancolique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serpent mystique

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



Créature : serpent

R

Flash

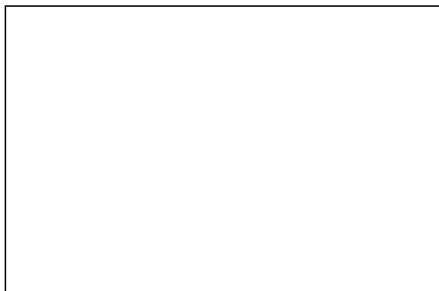
Quand le Serpent mystique arrive sur le champ de bataille, contrecarrez le sort ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envahissement

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



Rituel

U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dent et ongle

{5}{G}{G}



Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature, révéléz-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

? Mettez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature depuis votre main.

Union {2} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ordre naturel

{2}{G}{G}



Rituel

R

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

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réapparition

{1}{G}

Rituel

U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

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

Arbre des Récits

Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant

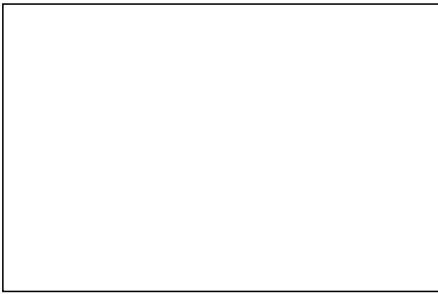
Terrain

M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet inondé



Terrain

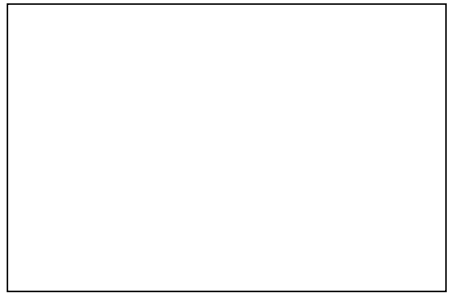
R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conseil des fées



Terrain

U

Le Conseil des fées arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

{1}{U} : Le Conseil des fées devient une créature 2/1 bleue Peuple fée avec le vol jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de croissance des Simic



Terrain

U

La Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya



Terrain

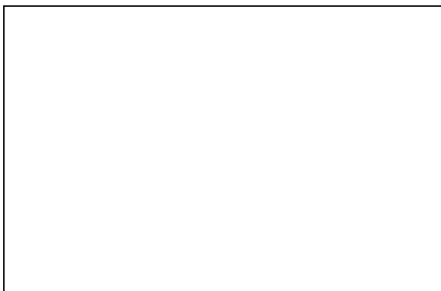
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



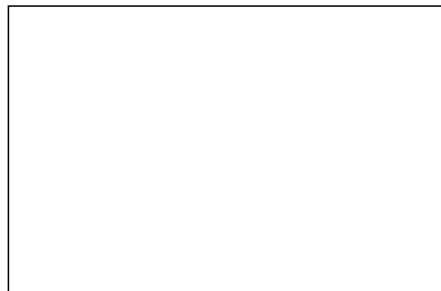
Terrain de base : forêt

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



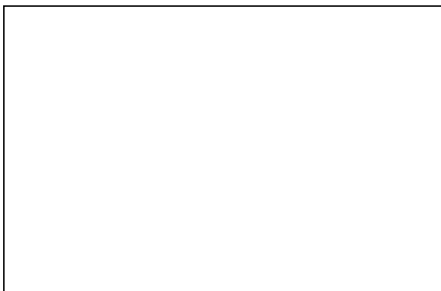
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



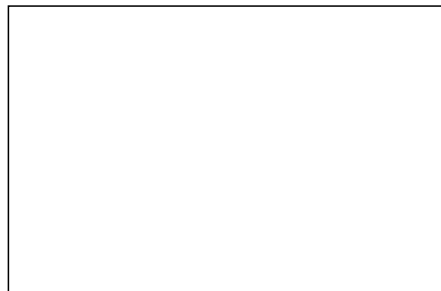
Terrain de base : forêt

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 de Linciel



Terrain

R

La Forêt de Linciel arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}. La Forêt de Linciel vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Glaciers en dégel



Terrain

R

Les Glaciers en dégel arrivent sur le champ de bataille engagés.

{1}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Renvoyez les Glaciers en dégel dans la main de leur propriétaire au début de la prochaine étape de nettoyage.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux 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

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 enneigée

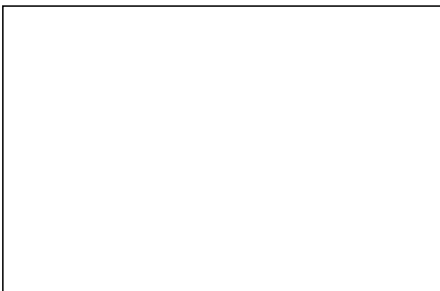
Terrain neigeux de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île tropicale

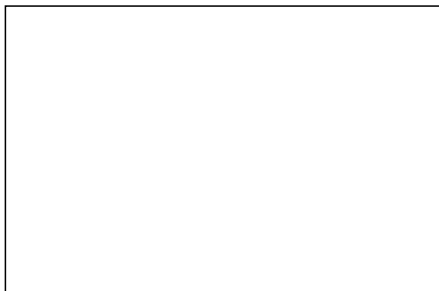


Terrain : forêt et île
({T} : Ajoutez {G} ou {U}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minamo, École de la cascade



Terrain légendaire
{T} : Ajoutez {U}.
{U}, {T} : Dégagez un permanent légendaire ciblé.

M

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Laboratoire du projet Jusant



Terrain
{T} : Ajoutez {C}.
{1}{U}, {T} : Renvoyez un sorcier ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain
{T} : Ajoutez {C}.
{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

R

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

Siège du Synode



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Okina, temple des ancêtres



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {G}.

{G}, {T} : Une créature légendaire ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vésuva



Terrain

R

Vous pouvez faire que Vésuva arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel terrain sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village arboricole



Terrain

U

Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{1}{G} : Le Village arboricole devient une créature 3/3 verte Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Simic

{2}



Artefact

U

{1}, {T} : Ajoutez {G}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écharde de cristal

{3}



Artefact

U

{3}, {T} ou {U}, {T} : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire à moins que son contrôleur ne paie {1}.

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

Lingot de sombracier

{3}

Artefact

U

Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jitte d'Umezawa

{2}

Artefact légendaire : équipement

R

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le Jitte d'Umezawa.

Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umezawa :

Choisissez l'un ?

? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Vous gagnez 2 points de vie.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne

{1}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/-1.

À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toupie de divination du sensei

{1}

Artefact

U

{1} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.
{T} : Piochez une carte et mettez ensuite la Toupie de divination du sensei au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dons non-donnés

{3}{U}

Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à quatre cartes avec des noms différents et révélez-les. Un adversaire ciblé choisit deux de ces cartes. Mettez les cartes choisies dans votre cimetière et le reste dans votre main. Puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement cryptique

{1}{U}{U}{U}

Éphémère

R

Choisissez deux ?
? Contrecarrez un sort ciblé.
? Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.
? Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent.
? Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flot Soudain

{4}{U}

Éphémère

C

Vous pouvez renvoyer deux îles que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intuition

{2}{U}

Éphémère

R

Cherchez trois cartes dans votre bibliothèque et révélez-les. Un adversaire choisit l'une. Mettez cette carte dans votre main et le reste dans votre cimetière. Mélangez ensuite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve psionique

{2}{U}

Éphémère

P

La Salve psionique inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plans à long terme

{2}{U}

Éphémère

U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte en troisième position depuis le dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme du serpent

{2}{GU}

Éphémère

C

Jusqu'à la fin du tour, la créature ciblée perd toutes ses capacités et devient un serpent vert avec une force et une endurance de base de 1/1.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibliothèque sylvestre

{1}{G}

Enchantement

R

Au début de votre étape de pioche, vous pouvez piocher deux cartes supplémentaires. Si vous faites ainsi, choisissez deux cartes de votre main que vous avez pioché ce tour-ci. Pour chacune de ces cartes, payez 4 points de vie ou mettez la carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte de la Yavimaya

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

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Vous contrôlez la créature enchantée.

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrée ensorcelée

{2}{G}{G}

Enchantement

R

N'importe quel joueur peut lancer des sorts de créature de valeur de mana inférieure ou égale à 3 sans payer leurs coûts de mana et comme s'ils avaient le flash.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plax de blindage

{2}{G}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand le Plax de blindage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

La créature enchantée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

