

Druidesse de l'Harabaz {1}{G}



Créature : humain et druide et allié **R**

{T} : Ajoutez X manas de la couleur de votre choix, X étant le nombre d'alliés que vous contrôlez.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de l'Harabaz {1}{G}



Créature : humain et druide et allié **R**

{T} : Ajoutez X manas de la couleur de votre choix, X étant le nombre d'alliés que vous contrôlez.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de l'Harabaz {1}{G}



Créature : humain et druide et allié **R**

{T} : Ajoutez X manas de la couleur de votre choix, X étant le nombre d'alliés que vous contrôlez.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de l'Harabaz {1}{G}



Créature : humain et druide et allié **R**

{T} : Ajoutez X manas de la couleur de votre choix, X étant le nombre d'alliés que vous contrôlez.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changeforme jwari {1}{U}



Créature : changeforme et allié R

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

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changeforme jwari {1}{U}



Créature : changeforme et allié R

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

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changeforme jwari {1}{U}



Créature : changeforme et allié R

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

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changeforme jwari {1}{U}



Créature : changeforme et allié R

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

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doublure {4}{U}



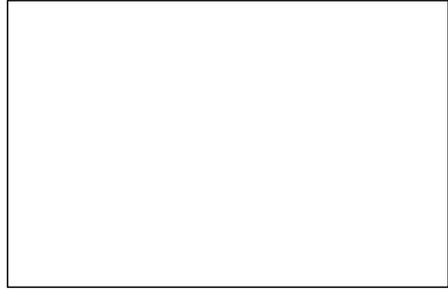
Créature : changeforme U

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

Excavatrice de Halimar {1}{U}



Créature : humain et sorcier et allié C

À chaque fois que l'Excavatrice de Halimar ou un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur ciblé meule X cartes, X étant le nombre d'alliés que vous contrôlez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doublure {4}{U}



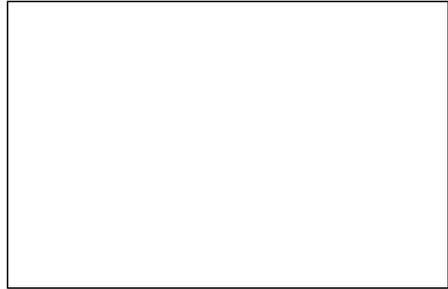
Créature : changeforme U

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

Excavatrice de Halimar {1}{U}



Créature : humain et sorcier et allié C

À chaque fois que l'Excavatrice de Halimar ou un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur ciblé meule X cartes, X étant le nombre d'alliés que vous contrôlez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Excavatrice de Halimar {1}{U} C



Créature : humain et sorcier et allié C

À chaque fois que l'Excavatrice de Halimar ou un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur ciblé meule X cartes, X étant le nombre d'alliés que vous contrôlez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Biovisionnaire {1}{G}{U} R



Créature : humain et sorcier R

Au début de l'étape de fin, si vous contrôlez quatre créatures ou plus nommées Biovisionnaire, vous gagnez la partie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Excavatrice de Halimar {1}{U} C



Créature : humain et sorcier et allié C

À chaque fois que l'Excavatrice de Halimar ou un autre allié arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur ciblé meule X cartes, X étant le nombre d'alliés que vous contrôlez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Biovisionnaire {1}{G}{U} R



Créature : humain et sorcier R

Au début de l'étape de fin, si vous contrôlez quatre créatures ou plus nommées Biovisionnaire, vous gagnez la partie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Biovisionnaire

{1}{G}{U}



Créature : humain et sorcier

R

Au début de l'étape de fin, si vous contrôlez quatre créatures ou plus nommées Biovisionnaire, vous gagnez la partie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de duplication

{2}{U}{U}



Rituel

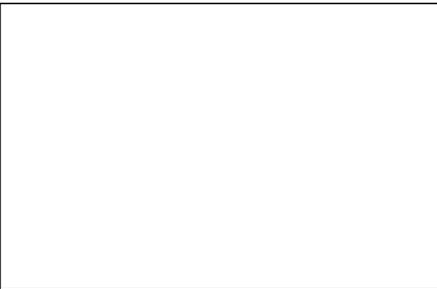
R

Kick {5} (Vous pouvez payer {5} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée. Si ce sort a été kické, créez cinq de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Biovisionnaire

{1}{G}{U}



Créature : humain et sorcier

R

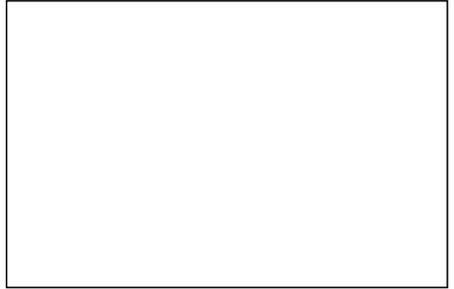
Au début de l'étape de fin, si vous contrôlez quatre créatures ou plus nommées Biovisionnaire, vous gagnez la partie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de duplication

{2}{U}{U}



Rituel

R

Kick {5} (Vous pouvez payer {5} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée. Si ce sort a été kické, créez cinq de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de duplication

{2}{U}{U}

Rituel

R

Kick {5} (Vous pouvez payer {5} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée. Si ce sort a été kické, créez cinq de ces jetons à la place.

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

Rite de duplication

{2}{U}{U}

Rituel

R

Kick {5} (Vous pouvez payer {5} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée. Si ce sort a été kické, créez cinq de ces jetons à la place.

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

Côte de la Yavimaya



Terrain

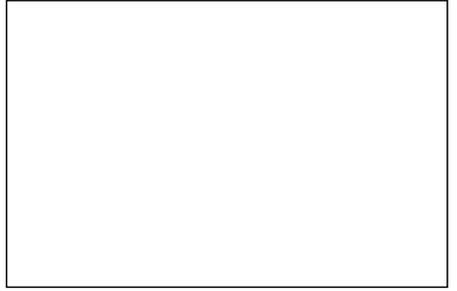
R

{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

Côte de la Yavimaya



Terrain

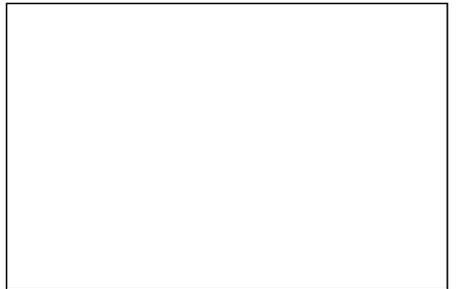
R

{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



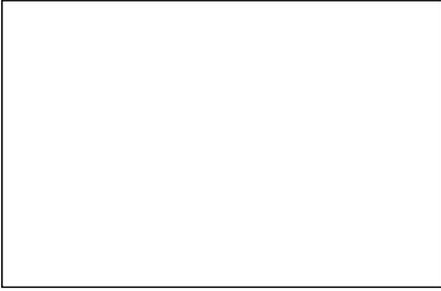
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



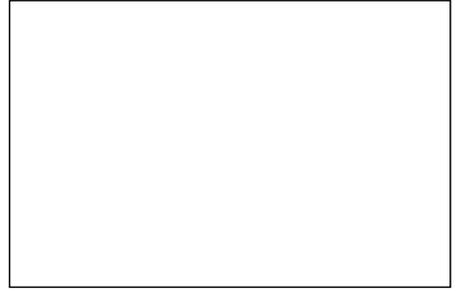
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



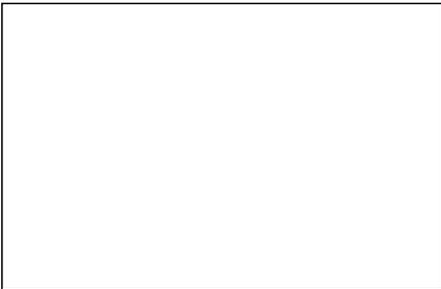
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



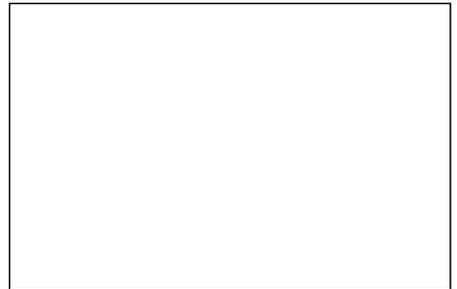
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



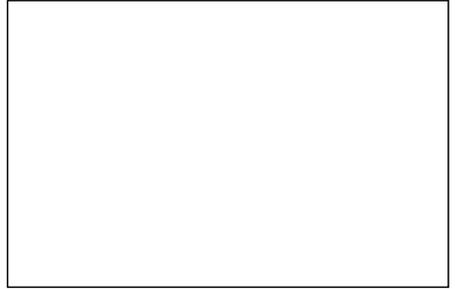
Terrain de base : île

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

Port de l'arrière-pays



Terrain

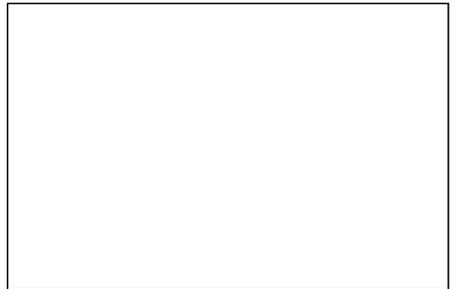
R

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

Cuve de mimétisme

{3}



Artefact

R

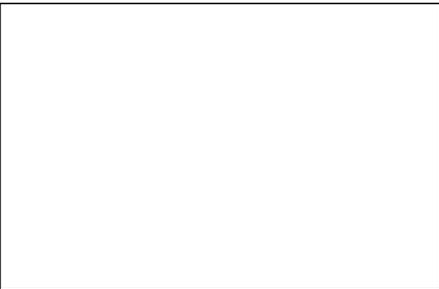
<i>? À chaque fois qu'une créature non-jeton meurt, vous pouvez exiler cette carte. Si vous faites ainsi, renvoyez chaque autre carte exilée par la Cuve de mimétisme dans le cimetière de son propriétaire.

{3}, {T} : Créez un jeton qui est une copie de la carte exilée par la Cuve de mimétisme. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuve de mimétisme

{3}



Artefact

R

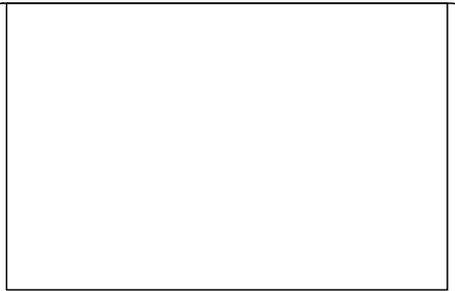
<i>? À chaque fois qu'une créature non-jeton meurt, vous pouvez exiler cette carte. Si vous faites ainsi, renvoyez chaque autre carte exilée par la Cuve de mimétisme dans le cimetière de son propriétaire.

{3}, {T} : Créez un jeton qui est une copie de la carte exilée par la Cuve de mimétisme. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie d'âmes

{4}



Artefact

R

<i>? Quand la Fonderie d'âmes arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte de créature de votre main.

{X}, {T} : Créez un jeton de créature qui est une copie de la carte exilée. X est la valeur de mana de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie d'âmes {4}



Artefact R

<i>Empreinte</i> ? Quand la Fonderie d'âmes arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte de créature de votre main.

{X}, {T} : Créez un jeton de créature qui est une copie de la carte exilée. X est la valeur de mana de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie d'âmes {4}



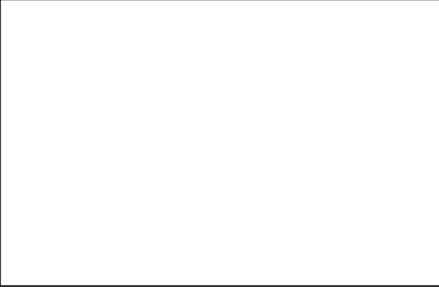
Artefact R

<i>Empreinte</i> ? Quand la Fonderie d'âmes arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte de créature de votre main.

{X}, {T} : Créez un jeton de créature qui est une copie de la carte exilée. X est la valeur de mana de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie d'âmes {4}



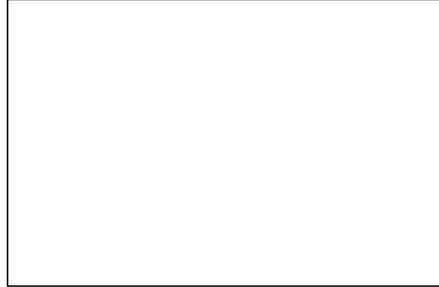
Artefact R

<i>Empreinte</i> ? Quand la Fonderie d'âmes arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte de créature de votre main.

{X}, {T} : Créez un jeton de créature qui est une copie de la carte exilée. X est la valeur de mana de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mot de protection {1}{G}



Éphémère C

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature. (Une créature avec la défense talismanique ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que des adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mot de protection

{1}{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature. (Une créature avec la défense talismanique ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que des adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Équivalent caquetant

{1}{U}{U}



Éphémère

R

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.
Flashback {5}{U}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Équivalent caquetant

{1}{U}{U}



Éphémère

R

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.
Flashback {5}{U}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Équivalent caquetant

{1}{U}{U}



Éphémère

R

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.
Flashback {5}{U}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Équivalent caquetant

{1}{U}{U}

Éphémère

R

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.
Flashback {5}{U}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

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

Heure révélatrice

{1}{U}

Éphémère

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez une de ces cartes dans votre main, une autre au-dessus de votre bibliothèque et la dernière au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure révélatrice

{1}{U}



Éphémère

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez une de ces cartes dans votre main, une autre
au-dessus de votre bibliothèque et la dernière au-dessous
de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure révélatrice

{1}{U}



Éphémère

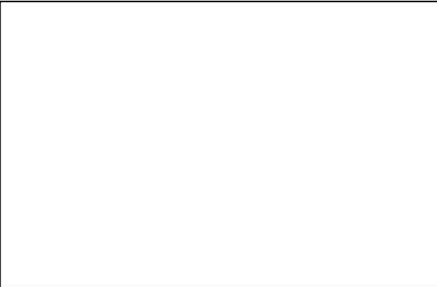
C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez une de ces cartes dans votre main, une autre
au-dessus de votre bibliothèque et la dernière au-dessous
de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure révélatrice

{1}{U}



Éphémère

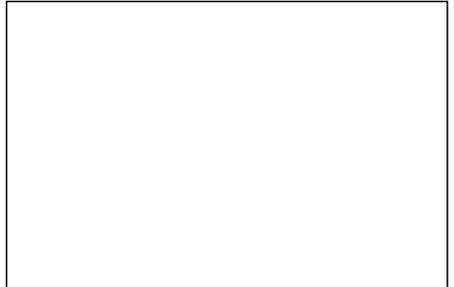
C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez une de ces cartes dans votre main, une autre
au-dessus de votre bibliothèque et la dernière au-dessous
de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saison de dédoublement

{4}{G}



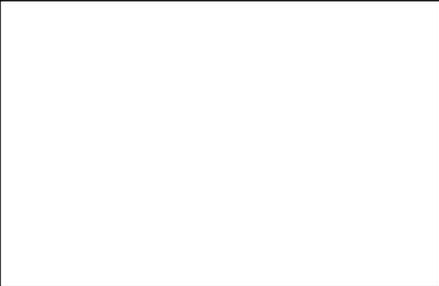
Enchantement

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

Museleur vexatoire {RG}{RG}



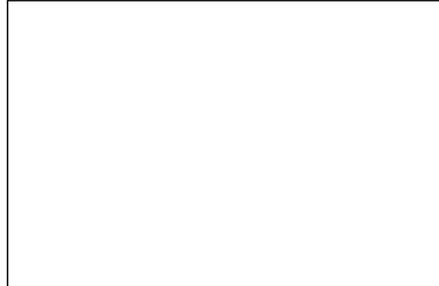
Créature : goblin et shaman R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
{R/G} : Le sort ciblé ne peut pas être contrecarré.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Museleur vexatoire {RG}{RG}



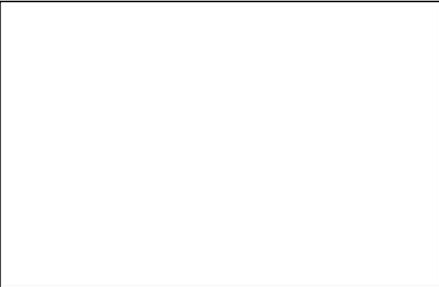
Créature : goblin et shaman R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
{R/G} : Le sort ciblé ne peut pas être contrecarré.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Museleur vexatoire {RG}{RG}



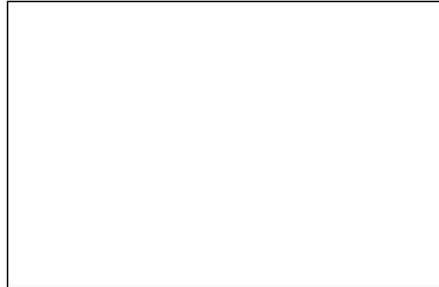
Créature : goblin et shaman R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
{R/G} : Le sort ciblé ne peut pas être contrecarré.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Museleur vexatoire {RG}{RG}



Créature : goblin et shaman R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
{R/G} : Le sort ciblé ne peut pas être contrecarré.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inonder

{3}{U}{U}{U}



Rituel

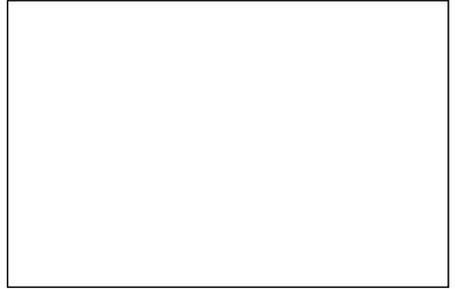
R

Renvoyez toutes les créatures non-bleues dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inonder

{3}{U}{U}{U}



Rituel

R

Renvoyez toutes les créatures non-bleues dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inonder

{3}{U}{U}{U}



Rituel

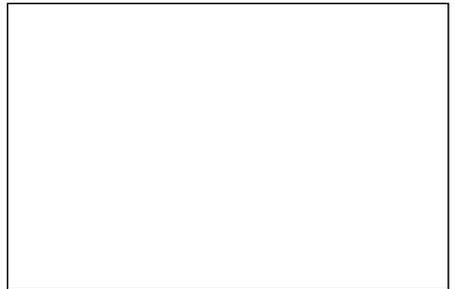
R

Renvoyez toutes les créatures non-bleues dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inonder

{3}{U}{U}{U}



Rituel

R

Renvoyez toutes les créatures non-bleues dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

