

Sage de I'évolution	{2}{G}	Sage de l'évolution	{2}{G}
Créature : elfe et druide	U	Créature : elfe et druide	U
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arriv le champ de bataille sous votre contrôle, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de perman et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)	ents	Toucheterre? À chaque fois qu'un le champ de bataille sous votre contrôle, p (Choisissez n'importe quel nombre et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chaci marqueur de chaque sorte déjà présente.)	oroliférez. de permanents un un autre
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/2	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	3/2

Sage de l'évolution	{2}{G}
Créature : elfe et druide	U
Toucheterre ? À chaque fois qu'un	terrain arrive sur
le champ de bataille sous votre contrôle, p	
(Choisissez n'importe quel nombre et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chac	
marqueur de chaque sorte déjà présente.	
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sage de l'évolution	{2}{G}
Créature : elfe et druide	U
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terra le champ de bataille sous votre contrôle, prolif (Choisissez n'importe quel nombre de pet/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un marqueur de chaque sorte déjà présente.)	érez. ermanents
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/2

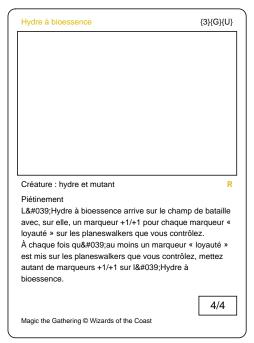
Crabe céphalosquale	{2}{G}{U}	Crabe céphalosquale	{2}{G}{U
Créature : Requin et pieuvre et crabe	. U	Créature : Requin et pieuvre et crabe	L
{2}{G}{U} : Adaptez 1. (Si cette créate marqueurs +1/+1 sur elle, mettez un elle.)		{2}{G}{U}: Adaptez 1. (Si cette créatur marqueurs +1/+1 sur elle, mettez un m elle.)	
À chaque fois qu'au moins un mis sur le Crabe céphalosquale, eng ciblée qu'un adversaire contrô se dégage pas pendant la prochaine de son contrôleur.	agez une créature le. Cette créature ne	À chaque fois qu'au moins un m mis sur le Crabe céphalosquale, enga ciblée qu'un adversaire contrôle se dégage pas pendant la prochaine é de son contrôleur.	gez une créature e. Cette créature ne
	4/4		4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

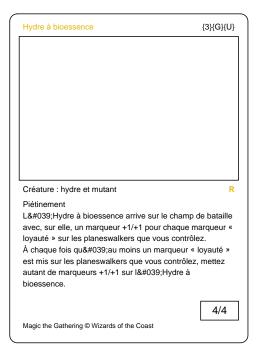
Crabe céphalosquale	{2}{G}{U}
Créature : Requin et pieuvre et crabe	U
(2){G}{U}: Adaptez 1. (Si cette créature n'. marqueurs +1/+1 sur elle, mettez un marqueurs elle.)	;a pas de
À chaque fois qu'au moins un marqueur + mis sur le Crabe céphalosquale, engagez une cr ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette cré se dégage pas pendant la prochaine étape de de son contrôleur.	éature éature ne
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/4

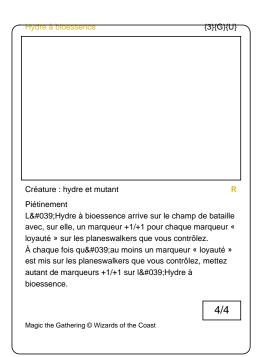
Hydre à bioessence {3}{G}{U} Créature : hydre et mutant Piétinement L'Hydre à bioessence arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque marqueur « loyauté » sur les planeswalkers que vous contrôlez. À chaque fois qu'au moins un marqueur « loyauté » est mis sur les planeswalkers que vous contrôlez, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur l'Hydre à bioessence. 4/4

 $\{2\}\{G\}\{U\}$

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Créature : elfe et lézard et sorcier

U
Flash
Quand la Mystique à jabots arrive sur le champ de bataille, vous pouvez contrecarrer un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique à jabots	{G}{G}{U}{U}
Créature : elfe et lézard et sorcier	U
Creature : eife et lezard et sorcier	U
Quand la Mystique à jabots arrive sur le	champ de bataille,
vous pouvez contrecarrer un sort ciblé.	•
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mystique à jabots	{G}{G}{U}{U}
Créature : elfe et lézard et sorcier	U
Flash	
Quand la Mystique à jabots arrive sur le c vous pouvez contrecarrer un sort ciblé.	hamp de bataille,
vous pouvez contrecarrer un sort cible.	
	3/2
Magic the Cathoring @ Wizords of the Coast	

Mystique à jabots	{G}{G}{U}{U}
Créature : elfe et lézard et sorcier	U
Flash	
Quand la Mystique à jabots arrive sur le vous pouvez contrecarrer un sort ciblé.	champ de bataille,
,	
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Néoforme	{G}{U}
Rituel	U
En tant que coût supplémentaire pour la sacrifiez une créature.	ancer ce sort,
Cherchez dans votre bibliothèque une c	carte de créature
avec une valeur de mana égale à 1 plus	
de la créature sacrifiée, mettez cette ca bataille avec un marqueur +1/+1 supplé	•
puis mélangez.	mentane sur ene,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Néoforme {G	\$}{U}	Néoforme {G}{U	}
Rituel	U	Rituel	J
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature. Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana égale à 1 plus la valeur de ma de la créature sacrifiée, mettez cette carte sur le champ bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle puis mélangez.	ana de	En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature. Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec une valeur de mana égale à 1 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée, mettez cette carte sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle, puis mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Néoforme	{G}{U}	Bassin d�
Rituel	U	Terrain : for
En tant que coût supplémentaire por sacrifiez une créature. Cherchez dans votre bibliothèque u avec une valeur de mana égale à 1 de la créature sacrifiée, mettez cett bataille avec un marqueur +1/+1 su puis mélangez.	ine carte de créature plus la valeur de mana e carte sur le champ de	Au moment de vie. Si vo
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ist last	Magic the Gat

Bassin d'élevage

Terrain : forêt et île R
Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage	Bassin d'élevage
Terrain: forêt et île R Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé. Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	Terrain: forêt et île R Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé. Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
Bassin d'élevage Terrain : forêt et île	Forêt Terrain de base : forêt C

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

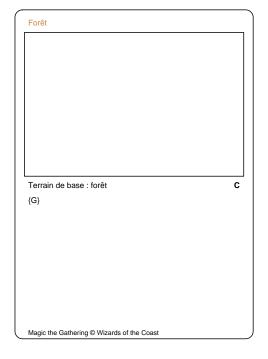
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

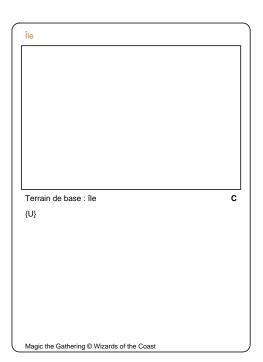


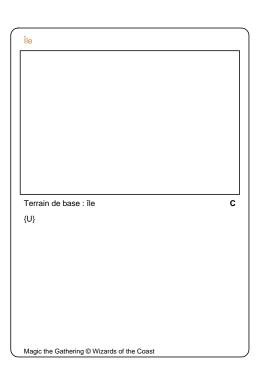


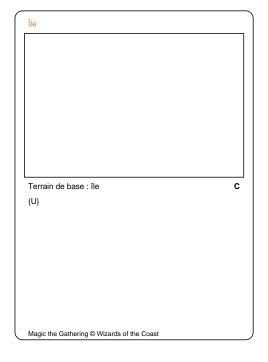


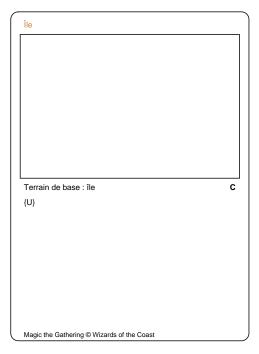


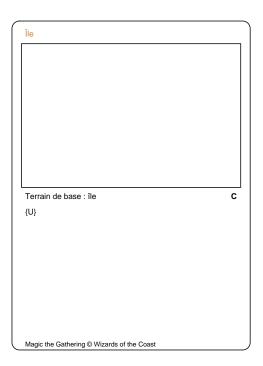












Port de I'arrière-pays
Terrain R
Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de
bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de I'arrière-pays	Port de I'arrière-pays
Terrain 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	Terrain 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 I'arrière-pays	Porte de la guilde de Simic
Terrain R Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt	Terrain : porte C Ce terrain arrive engagé. {T} : Ajoutez {G} ou {U}.
ou une île.	() / (-) (-)

 $\label{eq:total} \{T\}: Ajoutez \ \{G\} \ ou \ \{U\}.$

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic		Porte de la guilde de Simic
Terrain : porte C		Terrain : porte C
Ce terrain arrive engagé. {T}: Ajoutez {G} ou {U}.		Ce terrain arrive engagé. {T}: Ajoutez {G} ou {U}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic	
Terrain : porte C	
Ce terrain arrive engagé.	
{T}: Ajoutez {G} ou {U}.	
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 po	ur du mana
ajoutez {G} supplémentaire.	ui uu mana,
{+1} : Ciblez jusqu'à un terrain non-créa	ature que
vous contrôlez. Mettez trois marqueurs +1/+1	
Dégagez-le. Il devient une créature 0/0 Éléme	
vigilance et la célérité qui est toujours un terra	ain.
{-8} : Vous gagnez un emblème avec "L	es terrains
que vous contrôlez ont I'indestructible.8	"
Cherchez dans votre bibliothèque n'imp	
Magic the Cathering Wizards of the Coasts sur le c	hamp de

Nissa, celle qui fait trembler le monde	{3}{G}{G}
Planeswalker légendaire : Nissa	R
À chaque fois que vous engagez une forêt pour d ajoutez {G} supplémentaire.	u mana,
{+1} : Ciblez jusqu'à un terrain non-créature	e que
vous contrôlez. Mettez trois marqueurs +1/+1 sur Dégagez-le. Il devient une créature 0/0 Élémental	
vigilance et la célérité qui est toujours un terrain.	avec la
{-8}: Vous gagnez un emblème avec "Les te	
que vous contrôlez ont l'indestructible.&que	
Cherchez dans votre bibliothèque n'importe Magic the Cathering @Wizards of the Coast hornbre de cartes de foret, mette 2 les sur le cham	
bataille engagées, puis mélangez.	

Kiora, mandeuse de béhémoth	{2}{GU}
Planeswalker légendaire : Kiora	U
À chaque fois qu'une créature avec une for	
supérieure ou égale à 4 arrive sur le champ de ba sous votre contrôle, piochez une carte.	taille
todo todo comidio, procitoz ano carto.	
{-1} : Dégagez un permanent ciblé.	
	7/
Magic the Cathoring @ Wizards of the Coast	

$\overline{}$	Klora, mandeuse de béhémoth	{2}{GU}
	Planeswalker légendaire : Kiora	U
	À chaque fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 4 arrive sur le champ de bata sous votre contrôle, piochez une carte.	
	{-1} : Dégagez un permanent ciblé.	
		7/
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Samut, fracasseuse de tyran	{2}{RG}{RG}
Planeswalker légendaire : Samut	U
Les créatures que vous contrôlez ont la céléri	té.
{-1} : Une créature ciblée gagne +2/+1 et acq célérité jusqu'à la fin du tour. Regard 1	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Samut, fracasseuse de tyran {2}{RG	}{RG}		Spirale de croissance	{G}{U}
Camul, navasseuse de tytan	ДІКО		Spirale de divissance	ιολοί
Planeswalker légendaire : Samut	U		Éphémère	С
Les créatures que vous contrôlez ont la célérité. {-1}: Une créature ciblée gagne +2/+1 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Regard 1.			Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le control bataille une carte de terrain de votre main.	champ de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Spirale de croissance {G	i}{U}
(-	,(-,
Éphémère	С
Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.	3
batame and date de tonam de votre main.	

Spirale de croissance	(G){U}
<i>±.,</i> ,	
Éphémère Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le champ bataille une carte de terrain de votre main.	C de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ranger jadefeu	{1}{G}{G}	Ranger jadefeu	{1}{G}{G}
Créature : ondin et éclaireur et ranger	R	Créature : ondin et éclaireur et ranger	R
Quand la Ranger jadefeu arrive sur le champ de	e bataille,	Quand la Ranger jadefeu arrive sur le champ de	e bataille,
elle explore, puis elle explore à nouveau. (Révé		elle explore, puis elle explore à nouveau. (Révé	
du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette c votre main si c'est un terrain. Sinon, met		du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette co votre main si c'est un terrain. Sinon, mett	
marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remette		marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remette	
au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la d	ans votre	au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la da	ans votre
cimetière. Puis répétez ce processus.)		cimetière. Puis répétez ce processus.)	
	2/1		2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ranger jadefeu	{1}{G}{G}
	R
Créature : ondin et éclaireur et ranger Quand la Ranger jadefeu arrive sur le champ	
elle explore, puis elle explore à nouveau. (Ré	
du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette votre main si c'est un terrain. Sinon, m	
marqueur +1/+1 sur cette créature, puis reme	
au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la cimetière. Puis répétez ce processus.)	dans votre
cimetiere. Puis repetez de processus.)	
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ranger jadefeu	{1}{G}{G}
Créature : ondin et éclaireur et ranger	R
Quand la Ranger jadefeu arrive sur le char elle explore, puis elle explore à nouveau. (du dessus de votre bibliothèque. Mettez ce votre main si c'est un terrain. Sinon,	Révélez la carte ette carte dans mettez un
marqueur +1/+1 sur cette créature, puis re au-dessus de votre bibliothèque ou mettez cimetière. Puis répétez ce processus.)	

Anomalic garde-sort	ίΖλίΟ)
Créature : anomalie	
(2),(T), sacrifiez I'Anomalie garde-sort : Re une carte d'éphémère ou de rituel ciblée d votre cimetière dans votre main.	envoyez
	1/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/4

Adjointe aux détentions	{1}{W}{U}
Créature : vedalken et sorcier	R
Quand I'Adjointe aux détentions arriv	e sur le champ
de bataille, exilez un permanent non-terrair qu'un adversaire contrôle et tous les	
permanents non-terrains que ce joueur con	
même nom que ce permanent jusqu'	
I'Adjointe aux détentions quitte le cha	amp de bataille.
	1/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Anomalie garde-sort	{2}{U}
Créature : anomalie	С
{2},{T}, sacrifiez I'Anomalie garde-	-sort : Renvovez
une carte d'éphémère ou de rituel votre cimetière dans votre main.	
votre cimetiere dans votre main.	
	1/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	<u> </u>

Adjointe aux détentions	{1}{W}{U}
Créature : vedalken et sorcier	R
Quand I'Adjointe aux détentions arr	•
de bataille, exilez un permanent non-terrai qu'un adversaire contrôle et tous les	
permanents non-terrains que ce joueur co	
même nom que ce permanent jusqu' l'Adjointe aux détentions quitte le ch	
	1/3
	1/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/3

Négation	{1}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.	

Négation	{1}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.	

Négation	{1}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Transmutation de Kasmina	{1}{U}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	Ū
La créature enchantée perd toutes ses capacités et a	une
force et une endurance de base de 1/1.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Transmutation de Kasmina	{1}{U}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	
1	une
La créature enchantée perd toutes ses capacités et a	
force et une endurance de base de 1/1.	