

Mystique tintegriffe

{1}{G}

Créature : humain et shamaner

R

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

Mue {2} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

Quand la Mystique tintegriffe est retournée face visible, ajoutez {G}{U}{R}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique tintegriffe

{1}{G}

Créature : humain et shamaner

R

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

Mue {2} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

Quand la Mystique tintegriffe est retournée face visible, ajoutez {G}{U}{R}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique tintegriffe

{1}{G}

Créature : humain et shamaner

R

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

Mue {2} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

Quand la Mystique tintegriffe est retournée face visible, ajoutez {G}{U}{R}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique tintegriffe

{1}{G}

Créature : humain et shamaner

R

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

Mue {2} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

Quand la Mystique tintegriffe est retournée face visible, ajoutez {G}{U}{R}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune pyromancien

{1}{R}

Créature : humain et shamanes

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune pyromancien

{1}{R}

Créature : humain et shamanes

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune pyromancien

{1}{R}

Créature : humain et shamanes

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeune pyromancien

{1}{R}

Créature : humain et shamanes

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thermo-alchimiste

{1}{R}

Créature : humain et shaman

U

Défenseur

{T} : Le Thermo-alchimiste inflige 1 blessure à chaque adversaire.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, dégagez le Thermo-alchimiste.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thermo-alchimiste

{1}{R}

Créature : humain et shaman

U

Défenseur

{T} : Le Thermo-alchimiste inflige 1 blessure à chaque adversaire.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, dégagez le Thermo-alchimiste.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thermo-alchimiste

{1}{R}

Créature : humain et shaman

U

Défenseur

{T} : Le Thermo-alchimiste inflige 1 blessure à chaque adversaire.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, dégagez le Thermo-alchimiste.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thermo-alchimiste

{1}{R}

Créature : humain et shaman

U

Défenseur

{T} : Le Thermo-alchimiste inflige 1 blessure à chaque adversaire.

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, dégagez le Thermo-alchimiste.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcaniste d'élite

{3}{U}

Créature : humain et sorcier

R

Quand l'Arcaniste d'élite arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main. {X}, {T} : Copiez la carte exilée. Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana. X est la valeur de mana de la carte exilée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcaniste d'élite

{3}{U}

Créature : humain et sorcier

R

Quand l'Arcaniste d'élite arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main. {X}, {T} : Copiez la carte exilée. Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana. X est la valeur de mana de la carte exilée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcaniste d'élite

{3}{U}

Créature : humain et sorcier

R

Quand l'Arcaniste d'élite arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main. {X}, {T} : Copiez la carte exilée. Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana. X est la valeur de mana de la carte exilée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcaniste d'élite

{3}{U}

Créature : humain et sorcier

R

Quand l'Arcaniste d'élite arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main. {X}, {T} : Copiez la carte exilée. Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana. X est la valeur de mana de la carte exilée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide de Zhur-Taa

{R}{G}

Créature : humain et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

À chaque fois que vous engagez le Druide de Zhur-Taa pour du mana, il inflige 1 blessure à chaque adversaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide de Zhur-Taa

{R}{G}

Créature : humain et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

À chaque fois que vous engagez le Druide de Zhur-Taa pour du mana, il inflige 1 blessure à chaque adversaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide de Zhur-Taa

{R}{G}

Créature : humain et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

À chaque fois que vous engagez le Druide de Zhur-Taa pour du mana, il inflige 1 blessure à chaque adversaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide de Zhur-Taa

{R}{G}

Créature : humain et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

À chaque fois que vous engagez le Druide de Zhur-Taa pour du mana, il inflige 1 blessure à chaque adversaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sollicitation de masse

{2}{U}



Rituel

U

Piochez une carte pour chaque humain que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sollicitation de masse

{2}{U}



Rituel

U

Piochez une carte pour chaque humain que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sollicitation de masse

{2}{U}



Rituel

U

Piochez une carte pour chaque humain que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sollicitation de masse

{2}{U}



Rituel

U

Piochez une carte pour chaque humain que vous contrôlez.

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

Bivouac de frontière



Terrain

U

Le Bivouac de frontière arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}, {U}, ou {R}.

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

Bivouac de frontière



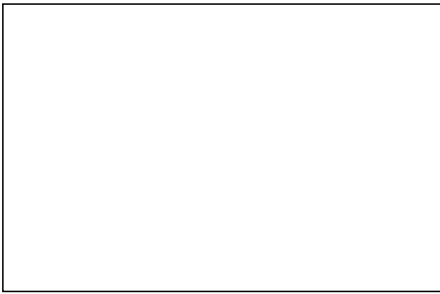
Terrain

U

Le Bivouac de frontière arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}, {U}, ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bivouac de frontière



Terrain

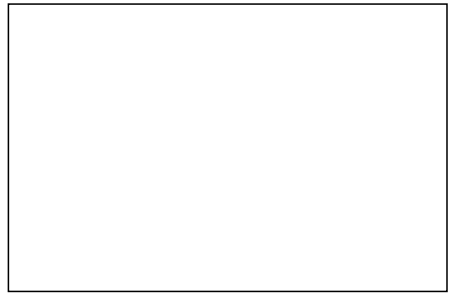
U

Le Bivouac de frontière arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana



Terrain

M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bivouac de frontière



Terrain

U

Le Bivouac de frontière arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers protégés



Terrain : montagne et forêt

R

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.
Les Halliers protégés arrivent sur le champ de bataille engagés.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers protégés



Terrain : montagne et forêt

R

([T] : Ajoutez [R] ou [G].)

Les Halliers protégés arrivent sur le champ de bataille engagés.

Recyclage {2} ([2], défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation



Terrain

R

Le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère



Terrain

R

Le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation



Terrain

R

Le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère



Terrain

R

Le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

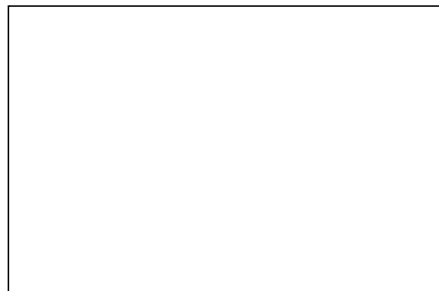
R

Au moment où le Terrain de prédilection 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

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

Terrain de prédilection



Terrain : montagne et forêt

R

Au moment où le Terrain de prédilection 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

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

Accroc de vapeur

{U}

Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de vapeur

{U}

Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de vapeur

{U}

Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de vapeur

{U}

Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur perd 1 point de vie.

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

Tactiques tritones

{U}

Éphémère

U

Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +0/+3 jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures. À la prochaine fin de combat de ce tour-ci, engagez chaque créature qui a été bloquée, ce tour-ci, par une de ces créatures et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tactiques tritones

{U}

Éphémère

U

Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +0/+3 jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures. À la prochaine fin de combat de ce tour-ci, engagez chaque créature qui a été bloquée, ce tour-ci, par une de ces créatures et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tactiques tritones

{U}

Éphémère

U

Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +0/+3 jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures. À la prochaine fin de combat de ce tour-ci, engagez chaque créature qui a été bloquée, ce tour-ci, par une de ces créatures et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tactiques tritones

{U}

Éphémère

U

Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +0/+3 jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures. À la prochaine fin de combat de ce tour-ci, engagez chaque créature qui a été bloquée, ce tour-ci, par une de ces créatures et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

