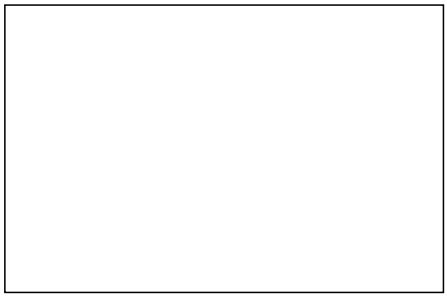
Carcasse de floraison {3}{G}



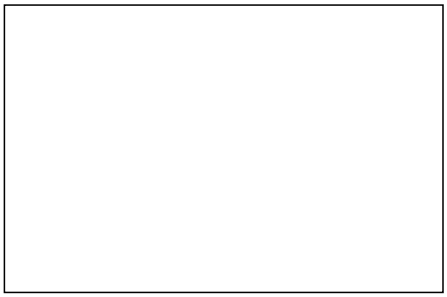
Créature : plante et élémental **C**

Quand la Carcasse de floraison arrive sur le champ de bataille, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse de floraison {3}{G}



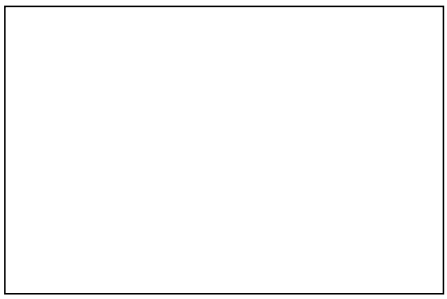
Créature : plante et élémental **C**

Quand la Carcasse de floraison arrive sur le champ de bataille, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse de floraison {3}{G}



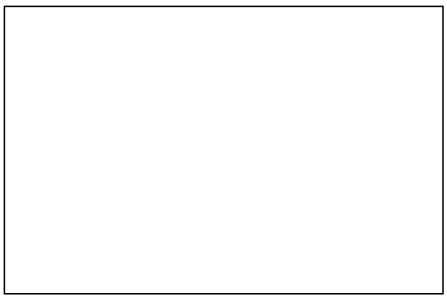
Créature : plante et élémental **C**

Quand la Carcasse de floraison arrive sur le champ de bataille, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crocodile protectécaille {4}{G}



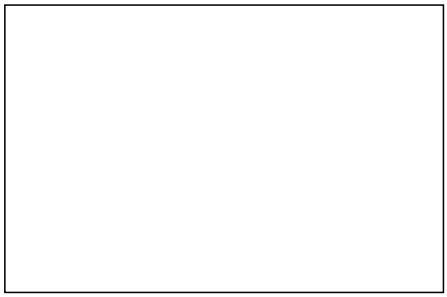
Créature : crocodile **C**

Défense talismanique (Ce permanent ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crocodile protectécaille {4}{G}

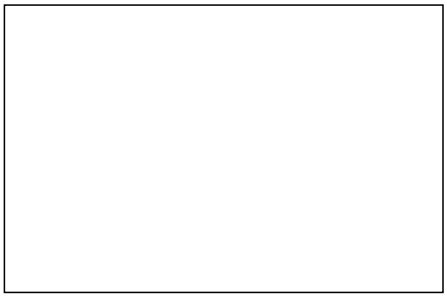


Créature : crocodile **C**

Défense talismanique (Ce permanent ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de clairpollen {1}{G}



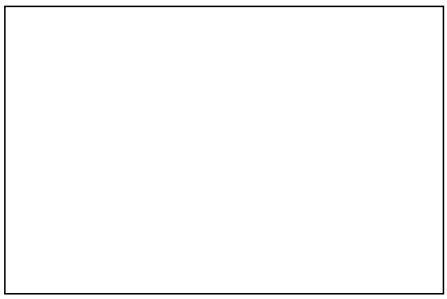
Créature : elfe et druide **C**

Quand la Druidesse de clairpollen arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
? Proliférez (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.).

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de clairpollen {1}{G}



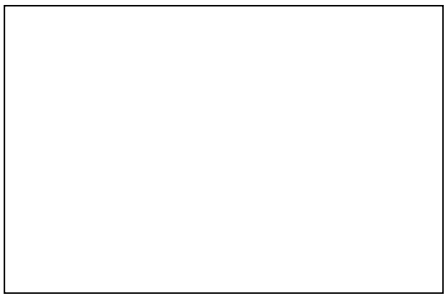
Créature : elfe et druide **C**

Quand la Druidesse de clairpollen arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
? Proliférez (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.).

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse de clairpollen {1}{G}



Créature : elfe et druide **C**

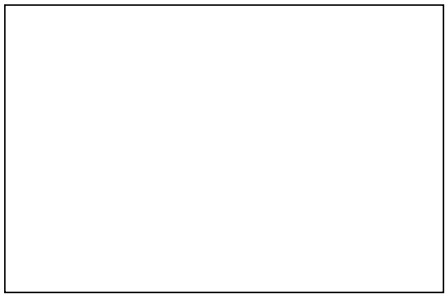
Quand la Druidesse de clairpollen arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
? Proliférez (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.).

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre primordiale {4}{G}{G}

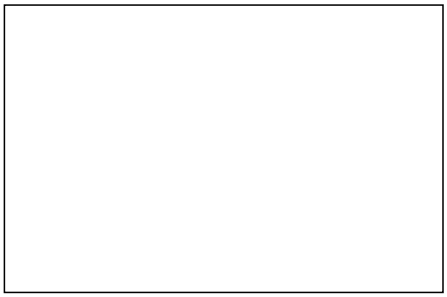


Créature : guivre **C**

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affidée du Pacte des guildes {2}{U}



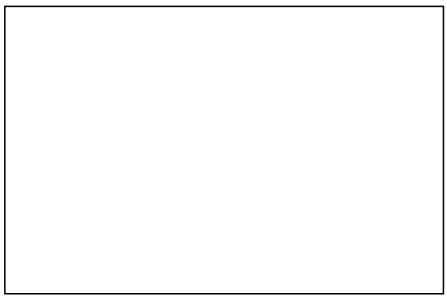
Créature : peuple fée et gredin **C**

Vol
À chaque fois que l'Affidée du Pacte des Guildes inflige des blessures de combat à un joueur ou à un planeswalker, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affidée du Pacte des guildes {2}{U}



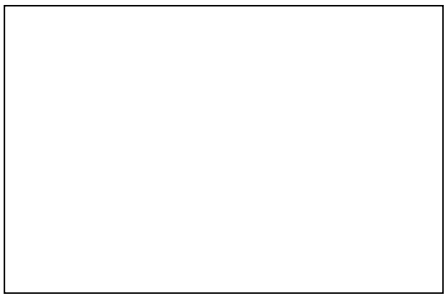
Créature : peuple fée et gredin **C**

Vol
À chaque fois que l'Affidée du Pacte des Guildes inflige des blessures de combat à un joueur ou à un planeswalker, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affidée du Pacte des guildes {2}{U}



Créature : peuple fée et gredin **C**

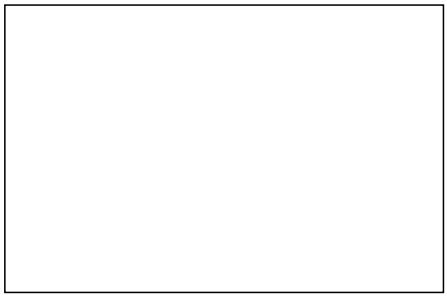
Vol
À chaque fois que l'Affidée du Pacte des Guildes inflige des blessures de combat à un joueur ou à un planeswalker, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affidée du Pacte des guildes {2}{U}



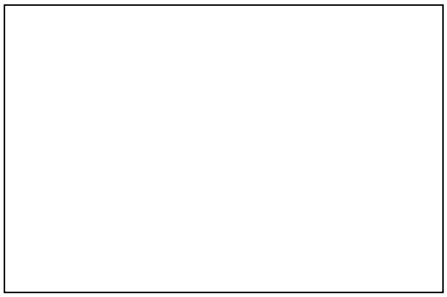
Créature : peuple fée et gredin **C**

Vol
À chaque fois que l'Affidée du Pacte des Guildes inflige des blessures de combat à un joueur ou à un planeswalker, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisebarrage de Kiora {5}{U}



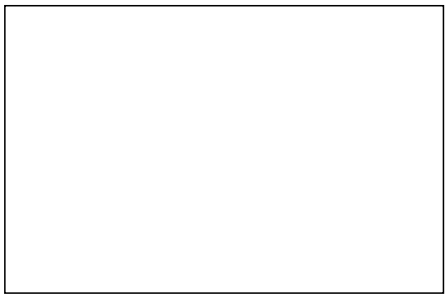
Créature : léviathan **C**

Quand le Brisebarrage de Kiora arrive sur le champ de bataille, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisebarrage de Kiora {5}{U}



Créature : léviathan **C**

Quand le Brisebarrage de Kiora arrive sur le champ de bataille, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doublure d'étincelles {3}{U}

Créature : illusion **R**

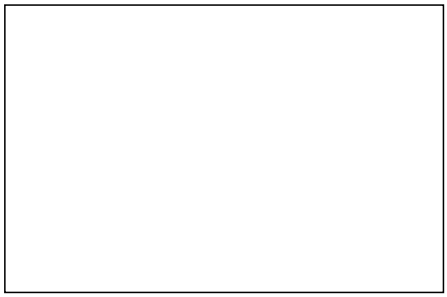
Vous pouvez faire que la Doublure d'étincelles arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature ou d'un planeswalker que vous contrôlez, excepté qu'elle arrive avec, sur elle, un marqueur +1/+1 supplémentaire si c'est une créature, un marqueur « loyauté » supplémentaire si c'est un planeswalker, et qu'elle n'est pas légendaire.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Projection de Jace {2}{U}{U}



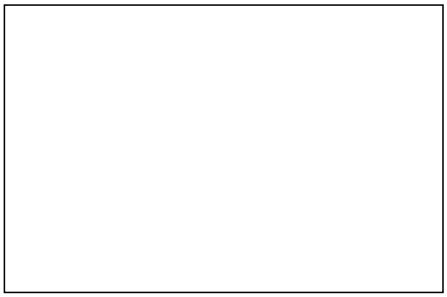
Créature : sorcier et illusion U

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur la Projection de Jace.
{3}{U} : Mettez un marqueur « loyauté » sur un planeswalker Jace ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Projection de Jace {2}{U}{U}



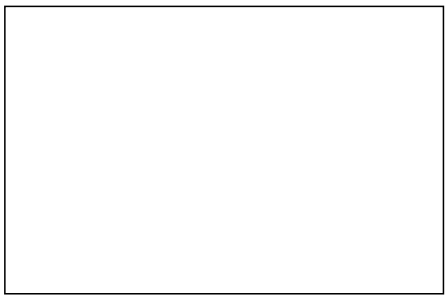
Créature : sorcier et illusion U

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur la Projection de Jace.
{3}{U} : Mettez un marqueur « loyauté » sur un planeswalker Jace ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Projection de Jace {2}{U}{U}



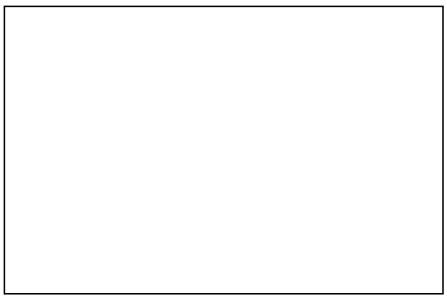
Créature : sorcier et illusion U

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur la Projection de Jace.
{3}{U} : Mettez un marqueur « loyauté » sur un planeswalker Jace ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre à bioessence {3}{G}{U}



Créature : hydre et mutant R

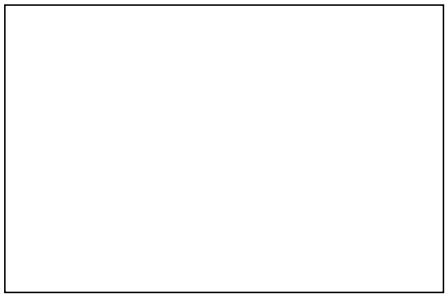
Piétinement
L'Hydre à bioessence arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque marqueur « loyauté » sur les planeswalkers que vous contrôlez.
À chaque fois qu'au moins un marqueur « loyauté » est mis sur les planeswalkers que vous contrôlez, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur l'Hydre à bioessence.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Courage en pleine crise {2}{G}

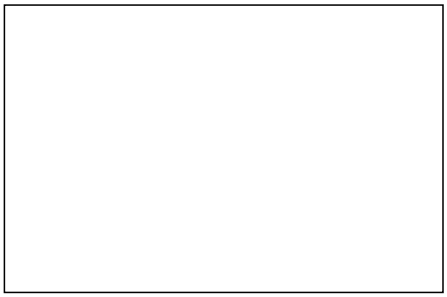


Rituel **C**

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée, puis prolifèrez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mission furtive {2}{U}

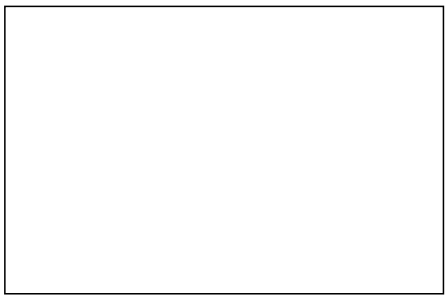


Rituel **C**

Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Cette créature ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Courage en pleine crise {2}{G}

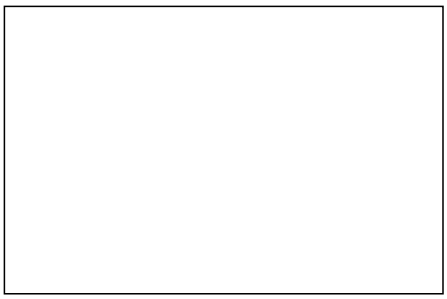


Rituel **C**

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée, puis prolifèrez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mission furtive {2}{U}

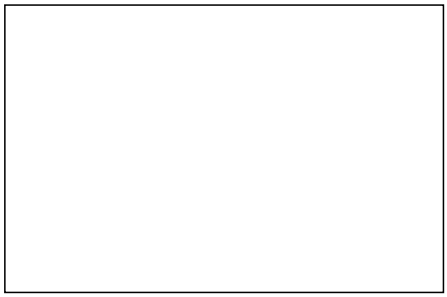


Rituel **C**

Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Cette créature ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruse de Jace {3}{U}{U}

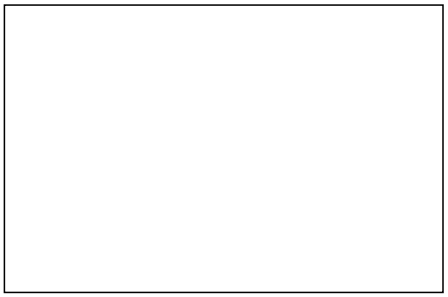


Rituel R

Renvoyez jusqu'à deux créatures ciblées dans la main de leur propriétaire. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Jace, stratège ésotérique, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triomphe de Jace {2}{U}

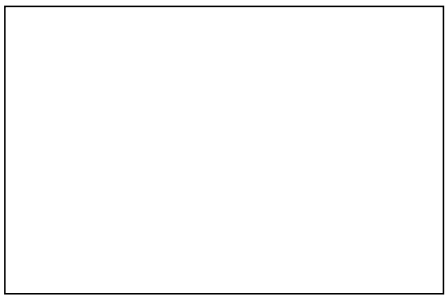


Rituel U

Piochez deux cartes. Si vous contrôlez un planeswalker Jace, piochez trois cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruse de Jace {3}{U}{U}

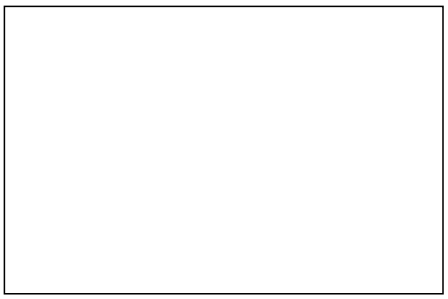


Rituel R

Renvoyez jusqu'à deux créatures ciblées dans la main de leur propriétaire. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Jace, stratège ésotérique, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

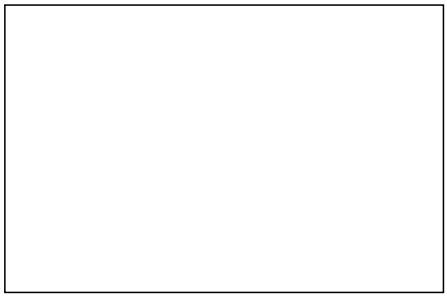


Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

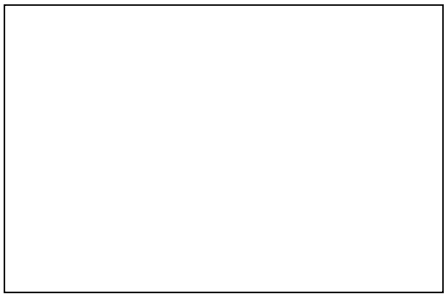


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

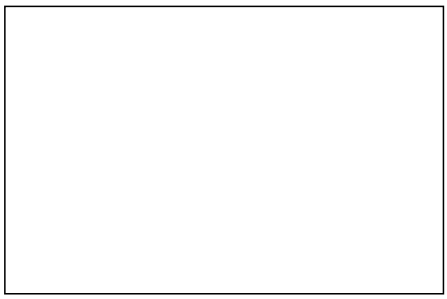


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

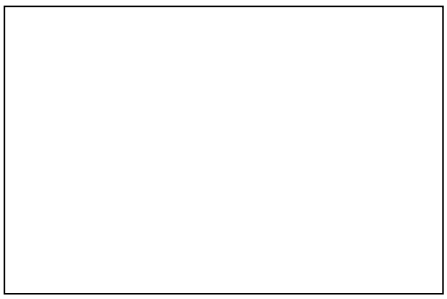


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

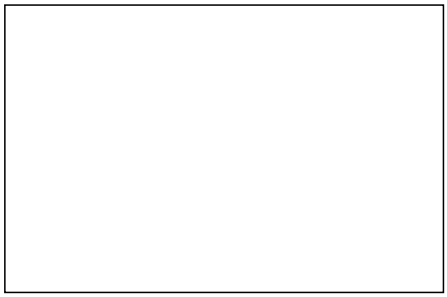


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

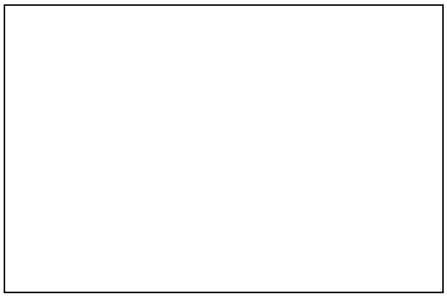


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

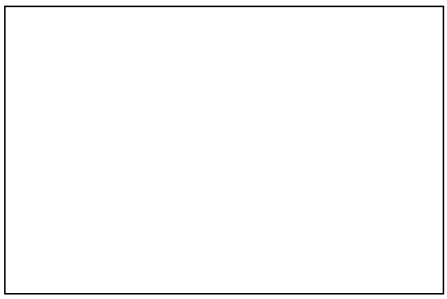


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

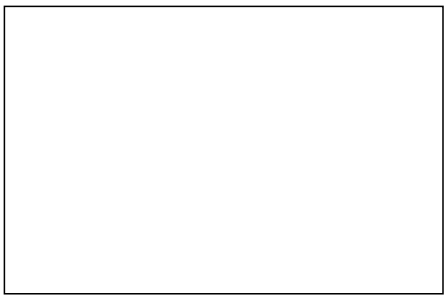


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

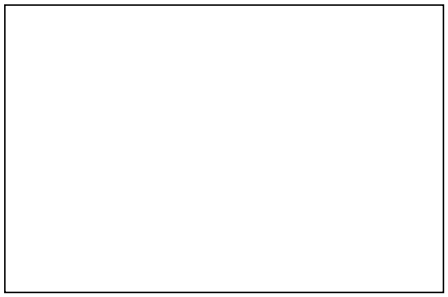


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

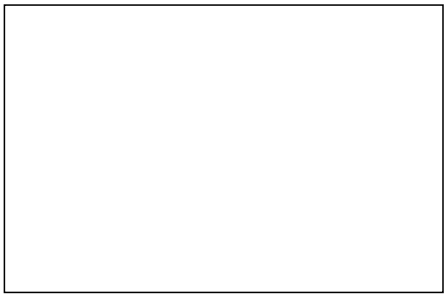


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

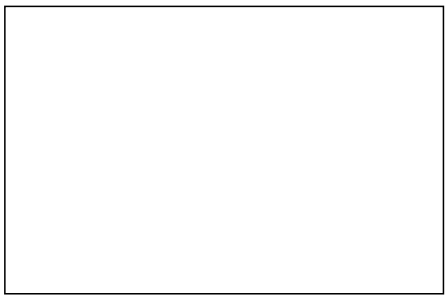


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

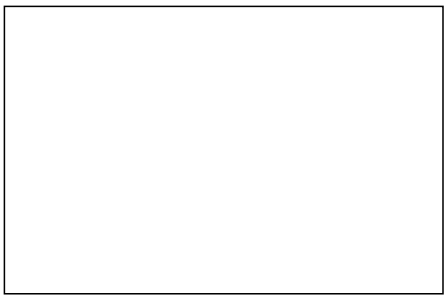


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

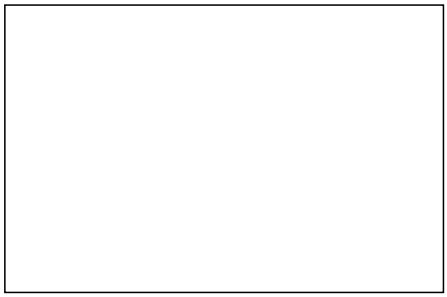
Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic

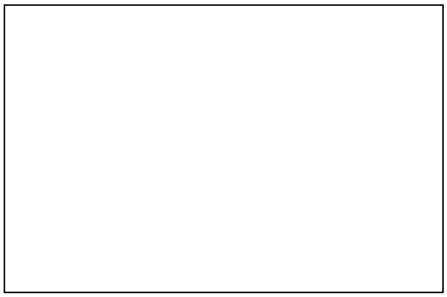


Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Simic arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic

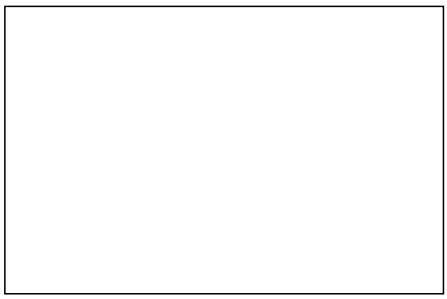


Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Simic arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic

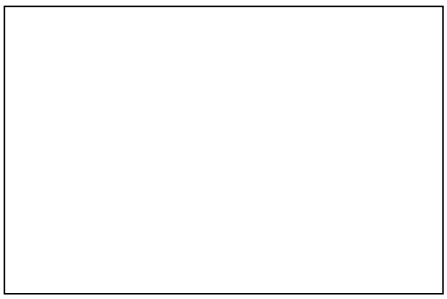


Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Simic arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic

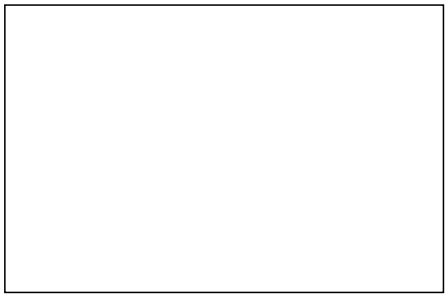


Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Simic arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, stratège ésotérique {4}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Jace **M**

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

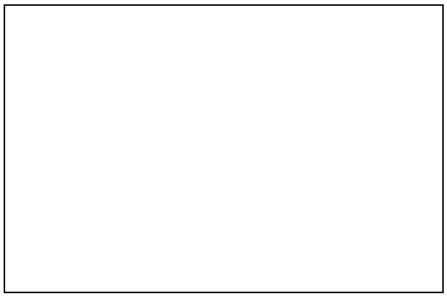
{+1} : Piochez une carte.

{-7} : Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être bloquées ce tour-ci.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regroupement {2}{G}

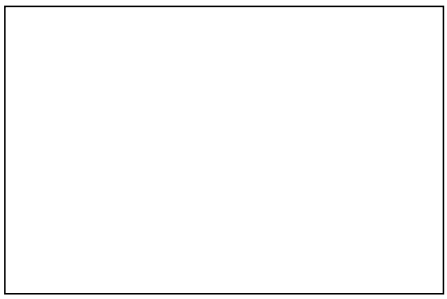


Éphémère **C**

Ciblez jusqu'à deux créatures que vous contrôlez. Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à une autre créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kiora, mandeuse de béhémoth {2}{GU}



Planeswalker légendaire : Kiora **U**

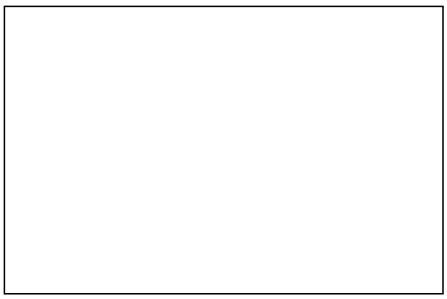
À chaque fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 4 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

{-1} : Dégagez un permanent ciblé.

7/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regroupement {2}{G}



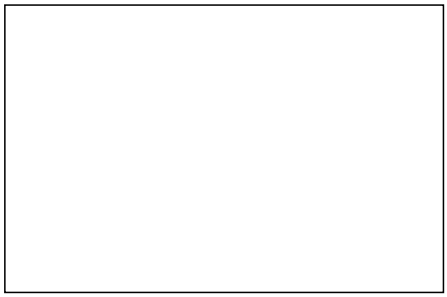
Éphémère **C**

Ciblez jusqu'à deux créatures que vous contrôlez. Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à une autre créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouveaux horizons {2}{G}

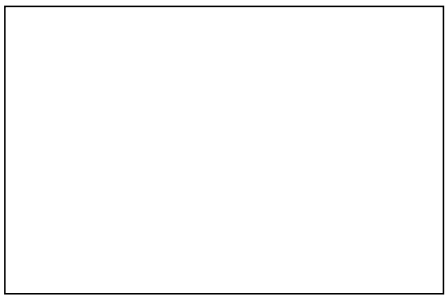


Enchantement : aura **C**

Enchanter : terrain
Quand les Nouveaux horizons arrivent sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.
Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouveaux horizons {2}{G}



Enchantement : aura **C**

Enchanter : terrain
Quand les Nouveaux horizons arrivent sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.
Le terrain enchanté a « {T} : Ajoutez deux manas d'une seule couleur de votre choix. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast