Buveur de sorts {G}

Créature : serpent M

Montée de niveau {1}

[Niveau 3-7> Protection contre les éphémères (4/4)

[Niveau 8+> Protection contre tout (6/6)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buveur de sorts {G}

Créature : serpent M

Montée de niveau {1}

[Niveau 3-7> Protection contre les éphémères (4/4)

[Niveau 8+> Protection contre tout (6/6)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buveur de sorts {G}

Créature : serpent M

Montée de niveau {1}

[Niveau 3-7> Protection contre les éphémères (4/4)

[Niveau 8+> Protection contre tout (6/6)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buveur de sorts {G}

Créature : serpent M

Montée de niveau {1}

[Niveau 3-7> Protection contre les éphémères (4/4)

[Niveau 8+> Protection contre tout (6/6)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes cordelliens {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foule de scalaires {G}

Créature : insecte **R**

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins cinq terrains, mettez quatre marqueurs +1/+1 sur la Foule de scalaires.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foule de scalaires {G}

Créature : insecte **R**

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins cinq terrains, mettez quatre marqueurs +1/+1 sur la Foule de scalaires.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foule de scalaires {G}

Créature : insecte **R**

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins cinq terrains, mettez quatre marqueurs +1/+1 sur la Foule de scalaires.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre affamée {X}{G}

Créature : hydre R

L'Hydre affamée arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.
L'Hydre affamée ne peut pas être bloquée par plus d'une créature.
À chaque fois que l'Hydre affamée subit des blessures, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur elle. (Elle doit survivre aux blessures pour gagner les marqueurs.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre affamée {X}{G}

Créature : hydre R

L'Hydre affamée arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.
L'Hydre affamée ne peut pas être bloquée par plus d'une créature.
À chaque fois que l'Hydre affamée subit des blessures, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur elle. (Elle doit survivre aux blessures pour gagner les marqueurs.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre affamée {X}{G}

Créature : hydre R

L'Hydre affamée arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.
L'Hydre affamée ne peut pas être bloquée par plus d'une créature.
À chaque fois que l'Hydre affamée subit des blessures, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur elle. (Elle doit survivre aux blessures pour gagner les marqueurs.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre protéenne {X}{G}

Créature : hydre R

L'Hydre protéenne arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.
Si des blessures devaient être infligées à l'Hydre protéenne, prévenez ces blessures et retirez-lui autant de marqueurs +1/+1.
À chaque fois qu'un marqueur +1/+1 est retiré à l'Hydre protéenne, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle au début de la prochaine étape de fin.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre protéenne {X}{G}

Créature : hydre R

L'Hydre protéenne arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.
Si des blessures devaient être infligées à l'Hydre protéenne, prévenez ces blessures et retirez-lui autant de marqueurs +1/+1.
À chaque fois qu'un marqueur +1/+1 est retiré à l'Hydre protéenne, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle au début de la prochaine étape de fin.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre tranchebrume {X}{G}

Créature : hydre R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Célérité, protection contre le bleu
L'Hydre tranchebrume arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre protéenne {X}{G}

Créature : hydre R

L'Hydre protéenne arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.
Si des blessures devaient être infligées à l'Hydre protéenne, prévenez ces blessures et retirez-lui autant de marqueurs +1/+1.
À chaque fois qu'un marqueur +1/+1 est retiré à l'Hydre protéenne, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle au début de la prochaine étape de fin.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre tranchebrume {X}{G}

Créature : hydre R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Célérité, protection contre le bleu
L'Hydre tranchebrume arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre tranchebrume {X}{G}

Créature : hydre R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Célérité, protection contre le bleu
L'Hydre tranchebrume arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}

Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}

Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}

Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil de l'animiste {X}{G}

Rituel **R**

Révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de terrain parmi elles sur le champ de bataille, engagées, et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.
<i>Maîtrise de sort</i> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, dégagez ces terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil de l'animiste {X}{G}

Rituel **R**

Révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de terrain parmi elles sur le champ de bataille, engagées, et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.
<i>Maîtrise de sort</i> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, dégagez ces terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil de l'animiste {X}{G}

Rituel **R**

Révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de terrain parmi elles sur le champ de bataille, engagées, et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.
<i>Maîtrise de sort</i> ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cimetière, dégagez ces terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouragan {X}{G}

Rituel R

L'Ouragan inflige X blessures à chaque créature avec le vol et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil {X}{G}

Rituel R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouragan {X}{G}

Rituel R

L'Ouragan inflige X blessures à chaque créature avec le vol et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil {X}{G}

Rituel R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Ozolithe {1}

Artefact légendaire **M**

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille, si elle avait des marqueurs sur elle, mettez ces marqueurs sur Argonath, les piliers des Rois. Au début du combat pendant votre tour, si Argonath a des marqueurs sur lui, vous pouvez déplacer tous les marqueurs d'Argonath sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Ozolithe {1}

Artefact légendaire **M**

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille, si elle avait des marqueurs sur elle, mettez ces marqueurs sur Argonath, les piliers des Rois. Au début du combat pendant votre tour, si Argonath a des marqueurs sur lui, vous pouvez déplacer tous les marqueurs d'Argonath sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sagacité de Mirri {G}

Enchantement R

Au début de votre entretien, vous pouvez regarder les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis les remettre dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire des modeleurs {G}

Enchantement R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sagacité de Mirri {G}

Enchantement R

Au début de votre entretien, vous pouvez regarder les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis les remettre dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire des modeleurs {G}

Enchantement R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast