

Golem précurseur

{5}



Créature-artefact : golem

R

Quand le Golem précurseur arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature-artefact 3/3 incolore Golem. À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel qui ne cible qu'un seul golem, ce joueur copie ce sort pour chaque autre golem que ce sort pourrait cibler. Chaque copie cible un golem différent parmi eux.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem précurseur

{5}



Créature-artefact : golem

R

Quand le Golem précurseur arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature-artefact 3/3 incolore Golem. À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel qui ne cible qu'un seul golem, ce joueur copie ce sort pour chaque autre golem que ce sort pourrait cibler. Chaque copie cible un golem différent parmi eux.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem précurseur

{5}



Créature-artefact : golem

R

Quand le Golem précurseur arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature-artefact 3/3 incolore Golem. À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel qui ne cible qu'un seul golem, ce joueur copie ce sort pour chaque autre golem que ce sort pourrait cibler. Chaque copie cible un golem différent parmi eux.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem précurseur

{5}



Créature-artefact : golem

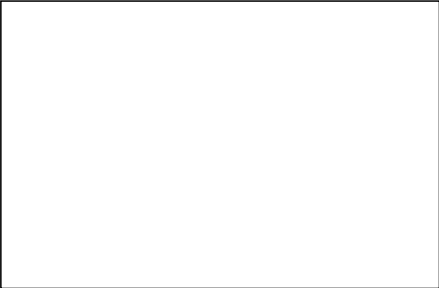
R

Quand le Golem précurseur arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature-artefact 3/3 incolore Golem. À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel qui ne cible qu'un seul golem, ce joueur copie ce sort pour chaque autre golem que ce sort pourrait cibler. Chaque copie cible un golem différent parmi eux.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

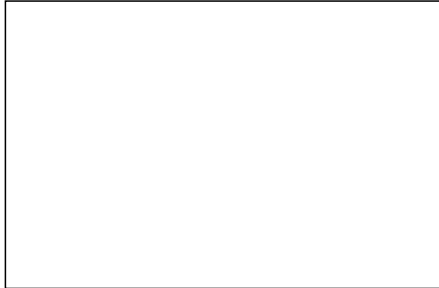


Créature : oiseau R
Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}




Créature : oiseau R
Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}




Créature : oiseau R
Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R
Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doppelganger renégat

{1}{U}



Créature : changeforme

R

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire que le Doppelganger renégat devienne une copie de cette créature jusqu'à la fin du tour. (S'il fait ainsi, il perd cette capacité pour le reste du tour.)

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doppelganger renégat

{1}{U}



Créature : changeforme

R

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire que le Doppelganger renégat devienne une copie de cette créature jusqu'à la fin du tour. (S'il fait ainsi, il perd cette capacité pour le reste du tour.)

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doppelganger renégat

{1}{U}



Créature : changeforme

R

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire que le Doppelganger renégat devienne une copie de cette créature jusqu'à la fin du tour. (S'il fait ainsi, il perd cette capacité pour le reste du tour.)

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doppelganger renégat

{1}{U}



Créature : changeforme

R

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire que le Doppelganger renégat devienne une copie de cette créature jusqu'à la fin du tour. (S'il fait ainsi, il perd cette capacité pour le reste du tour.)

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage d'écho

{1}{U}{U}



Créature : humain et sorcier

R

Montée de niveau {1}{U} {1}{U} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-3> {U}{U}, {T} : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. (2/4)

[Niveau 4+> {U}{U}, {T} : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé deux fois. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies. (2/5)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage d'écho

{1}{U}{U}



Créature : humain et sorcier

R

Montée de niveau {1}{U} {1}{U} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-3> {U}{U}, {T} : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. (2/4)

[Niveau 4+> {U}{U}, {T} : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé deux fois. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies. (2/5)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage d'écho

{1}{U}{U}



Créature : humain et sorcier

R

Montée de niveau {1}{U} {1}{U} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-3> {U}{U}, {T} : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. (2/4)

[Niveau 4+> {U}{U}, {T} : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé deux fois. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies. (2/5)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage d'écho

{1}{U}{U}



Créature : humain et sorcier

R

Montée de niveau {1}{U} {1}{U} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-3> {U}{U}, {T} : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. (2/4)

[Niveau 4+> {U}{U}, {T} : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé deux fois. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies. (2/5)

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

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

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

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

Chant de dédoublement

{5}{G}



Rituel

R

Pour chaque créature que vous contrôlez, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature ayant le même nom que cette créature. Mettez ces cartes sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant de dédoublement

{5}{G}



Rituel

R

Pour chaque créature que vous contrôlez, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature ayant le même nom que cette créature. Mettez ces cartes sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant de dédoublement

{5}{G}



Rituel

R

Pour chaque créature que vous contrôlez, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature ayant le même nom que cette créature. Mettez ces cartes sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant de dédoublement

{5}{G}



Rituel

R

Pour chaque créature que vous contrôlez, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature ayant le même nom que cette créature. Mettez ces cartes sur le champ de bataille et mélangez ensuite votre bibliothèque.

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

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
{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

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

Runeclé de Simic

{3}



Artefact

U

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

{G}{U} : La Runeclé de Simic devient une créature-artefact 2/3 verte et bleue Crabe avec la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

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

Runeclé de Simic

{3}



Artefact

U

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

{G}{U} : La Runeclé de Simic devient une créature-artefact 2/3 verte et bleue Crabe avec la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos 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

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

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

Charme de Simic

{G}{U}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

- ? Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.
- ? Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Ils ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
- ? Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Simic

{G}{U}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

- ? Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.
- ? Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Ils ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
- ? Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Simic

{G}{U}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

- ? Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.
- ? Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Ils ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
- ? Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Simic

{G}{U}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

- ? Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.
- ? Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Ils ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
- ? Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

