

Championne de Lambholt

{1}{G}{G}

Créature : humain et guerrier

R

Les créatures dont la force est inférieure à celle de la Championne de Lambholt ne peuvent pas bloquer les créatures que vous contrôlez.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur la Championne de Lambholt.

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

Championne de Lambholt

{1}{G}{G}

Créature : humain et guerrier

R

Les créatures dont la force est inférieure à celle de la Championne de Lambholt ne peuvent pas bloquer les créatures que vous contrôlez.

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur la Championne de Lambholt.

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

Hydre kalonienne

{3}{G}{G}

Créature : hydre

M

Piétinement

L'Hydre kalonienne arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs +1/+1 sur elle.

À chaque fois que l'Hydre kalonienne attaque, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

0/0

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

Charmille dryade

Créature-terrain : forêt et dryade

U

(La Charmille dryade n'est pas un sort, elle est affectée par le mal d'invocation et elle a « {T} : Ajoutez {G}. »)

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

Maître biomancien

{2}{G}{U}

Créature : elfe et sorcier

M

Chaque autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal à la force du Maître biomancien et comme un mutant en plus de ses autres types.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Deus de la Calamité

{RG}{RG}{RG}{RG}{RG}

Créature : esprit et avatar

R

Piétinement

À chaque fois que le Deus de la Calamité inflige au moins 6 blessures à un adversaire, détruisez un terrain ciblé que ce joueur contrôle.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique progéniteur

{4}{G}{U}

Créature : changeforme

M

Vous pouvez faire la que le Mimique progéniteur arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté qu'il a « Au début de votre entretien, si cette créature n'est pas un jeton, créez un jeton qui est une copie de cette créature. »

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parèdre du mythe

{GU}{GU}{GU}{GU}

Créature : esprit et avatar

R

La force et l'endurance de la Parèdre du mythe sont chacune égale au nombre de cartes dans votre main. Au début de votre étape de pioche, piochez une carte supplémentaire.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vorel du Cladus Coque

{1}{G}{U}

Créature légendaire : humain et ondin

R

{G}{U}, {T} : Doublez le nombre de chaque sorte de marqueur sur une cible, artefact, créature ou terrain.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prophétesse de Kruphix

{3}{G}{U}

Créature : humain et sorcier

R

Dégagez toutes les créatures et tous les terrains que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur. Vous pouvez lancer des cartes de créature comme si elles avaient le flash.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourgeonnement fongoïde

{3}{G}

Rituel

U

Créez X jetons de créature 1/1 verte Saprobionte, X étant la plus grande force parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourgeonnement fongoïde

{3}{G}

Rituel

U

Créez X jetons de créature 1/1 verte Saprobionte, X étant la plus grande force parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvagerie grandissante

{2}{G}{G}

Rituel

R

Mettez cinq marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, mettez dix marqueurs +1/+1 sur cette créature à la place.

Flashback {5}{G}{G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvagerie grandissante

{2}{G}{G}

Rituel

R

Mettez cinq marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, mettez dix marqueurs +1/+1 sur cette créature à la place.

Flashback {5}{G}{G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvagerie grandissante

{2}{G}{G}

Rituel

R

Mettez cinq marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, mettez dix marqueurs +1/+1 sur cette créature à la place.

Flashback {5}{G}{G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion temporelle

{3}{U}{U}

Rituel

M

Le joueur ciblé joue un tour supplémentaire après celui-ci.

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

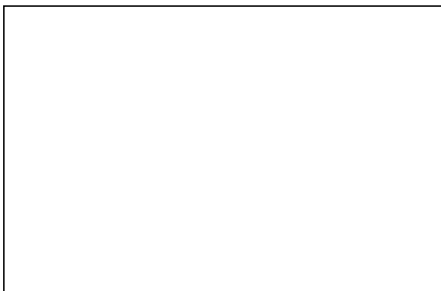
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



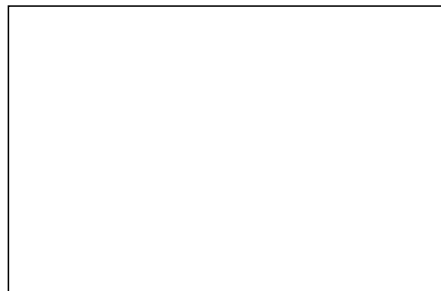
Terrain de base : forêt

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

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{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

île

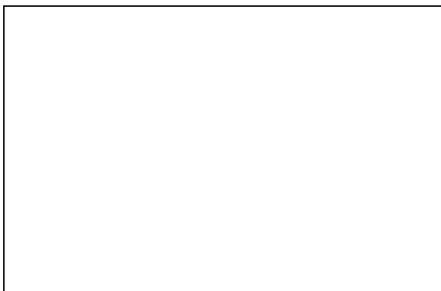
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



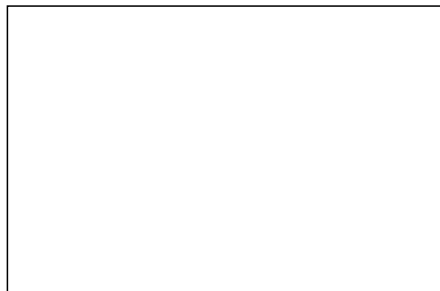
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



Terrain

R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



Terrain

R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays



Terrain

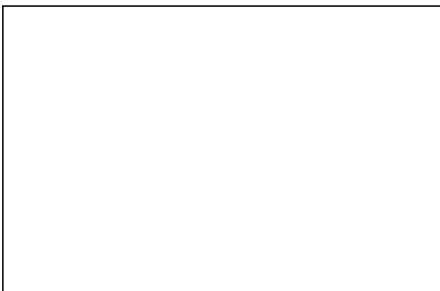
R

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

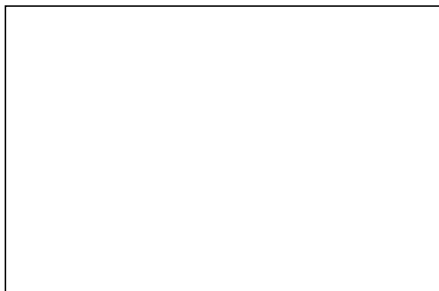
R

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

Tour du Reliquaire



Terrain

U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire



Terrain

U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Livre de sorts

{0}



Artefact

U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, expert en mémoire{3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : JaceM

{+1} : Piochez une carte. Un joueur ciblé meule une carte.

{+0} : Un joueur ciblé meule dix cartes.

{-7} : N'importe quel nombre de joueurs ciblés piochent chacun vingt cartes.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque{G}

ÉphémèreC

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque{G}

ÉphémèreC

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque{G}

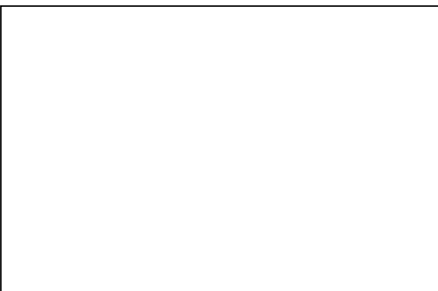
ÉphémèreC

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation sauvage

{G}



Éphémère

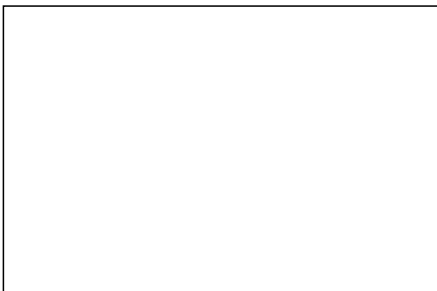
R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Le prochain sort de créature que vous lancez ce tour-ci peut être lancée comme si elle avait le flash. Ce sort ne peut pas être contrecarré. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation sauvage

{G}



Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Le prochain sort de créature que vous lancez ce tour-ci peut être lancée comme si elle avait le flash. Ce sort ne peut pas être contrecarré. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation sauvage

{G}



Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Le prochain sort de créature que vous lancez ce tour-ci peut être lancée comme si elle avait le flash. Ce sort ne peut pas être contrecarré. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation sauvage

{G}



Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Le prochain sort de créature que vous lancez ce tour-ci peut être lancée comme si elle avait le flash. Ce sort ne peut pas être contrecarré. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupération

{G}

Éphémère

C

Mettez la carte ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vies parallèles

{3}{G}

Enchantement

R

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupération

{G}

Éphémère

C

Mettez la carte ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vies parallèles

{3}{G}

Enchantement

R

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

