

Bryophyte carnivore

{4}{G}{G}

Créature : plante et élémental et bête

C

{5}{G}{G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Bryophyte carnivore.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Espèce envahissante

{2}{G}

Créature : insecte

C

Quand l'Espèce envahissante arrive sur le champ de bataille, renvoyez un autre permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Espèce envahissante

{2}{G}

Créature : insecte

C

Quand l'Espèce envahissante arrive sur le champ de bataille, renvoyez un autre permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie satyre

{1}{G}

Créature : satyre

C

Quand le Guidevoie satyre arrive sur le champ de bataille, révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de terrain parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie satyre

{1}{G}



Créature : satyre

C

Quand le Guidevoie satyre arrive sur le champ de bataille, révéléz les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de terrain parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ours runegriffe

{1}{G}



Créature : ours

C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ours runegriffe

{1}{G}



Créature : ours

C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Primadox rugissant

{3}{G}



Créature : bête

U

Au début de votre entretien, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Primadox rugissant

{3}{G}



Créature : bête

U

Au début de votre entretien, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage du reboisement

{2}{G}



Créature : elfe et shaman

U

Quand cette créature arrive, vous pouvez détruire une cible, artefact ou enchantement.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage du reboisement

{2}{G}



Créature : elfe et shaman

U

Quand cette créature arrive, vous pouvez détruire une cible, artefact ou enchantement.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane du printemps

{3}{G}



Créature : elfe et shaman

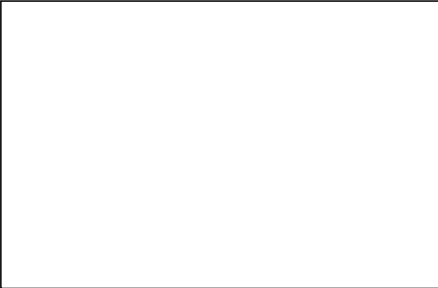
C

Quand la Shamane du printemps arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane du printemps {3}{G}



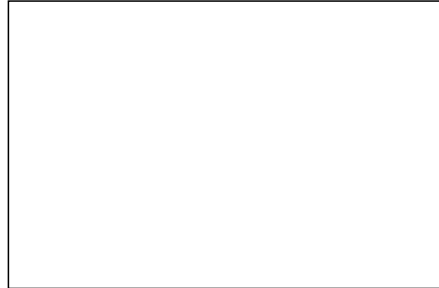
Créature : elfe et shamanes **C**

Quand la Shamane du printemps arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange illusoire {2}{U}



Créature : ange et illusion **U**


Vol

Ne lancez l'Ange illusoire que si vous avez lancé un autre sort ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane du printemps {3}{G}




Créature : elfe et shamanes **C**

Quand la Shamane du printemps arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assistant de recherche {1}{U}



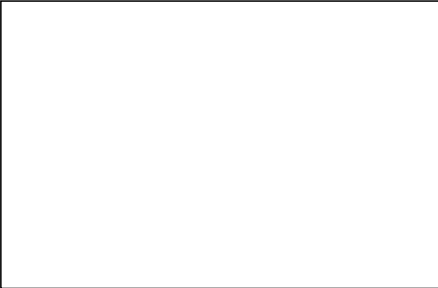
Créature : humain et sorcier **C**

{3}{U}, {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barrière de corail {2}{U}



Créature : mur C

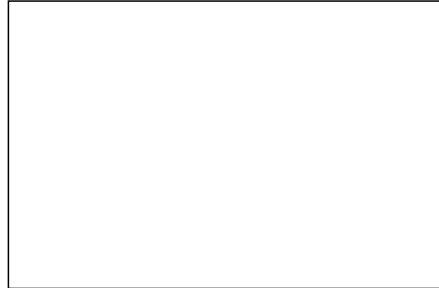
Défenseur

Quand la Barrière de corail arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 bleue Calamar avec la traversée des îles.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léviathan de la houle {5}{U}{U}{U}



Créature : léviathan R

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)


Tous les terrains sont des îles en plus de leurs autres types.

Les créatures sans le vol ou la traversée des îles ne peuvent pas attaquer.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barrière de corail {2}{U}



Créature : mur C


Défenseur

Quand la Barrière de corail arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 bleue Calamar avec la traversée des îles.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lynx de gel {2}{U}




Créature : élémental et chat C

Quand le Lynx de gel arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lynx de gel {2}{U}




Créature : élémental et chat C

Quand le Lynx de gel arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcier fugitif {U}

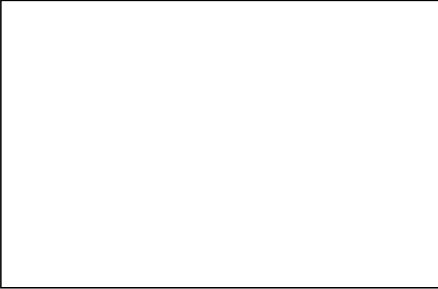


Créature : humain et sorcier C

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prétendant mercuriel {4}{U}



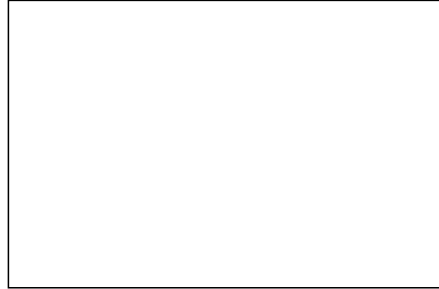
Créature : changeforme R

Vous pouvez faire que le Prétendant mercuriel arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature que vous contrôlez, excepté qu'il a « {2}{U}{U} : Renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire. »

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squales volants de Kapsho {4}{U}{U}



Créature : poisson U

Vol

À chaque fois que les Squales volants de Kapsho ou une autre créature arrivent sur le champ de bataille sous votre contrôle, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squales volants de Kapsho

{4}{U}{U}



Créature : poisson

U

Vol

À chaque fois que les Squales volants de Kapsho ou une autre créature arrivent sur le champ de bataille sous votre contrôle, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vers le néant

{3}{U}



Rituel

U

Renvoyez jusqu'à deux créatures ciblées dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Restockage

{3}{G}{G}



Rituel

U

Renvoyez deux cartes ciblées depuis votre cimetière dans votre main. Exilez le Restockage.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vers le néant

{3}{U}



Rituel

U

Renvoyez jusqu'à deux créatures ciblées dans les mains de leurs propriétaires.

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

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
{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

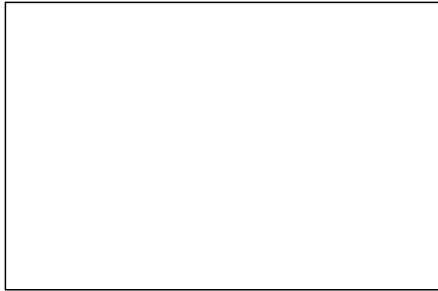


Terrain de base : île
{U}

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

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

Tomber à pic

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez une créature avec le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Météorite

{5}



Artefact

C

Quand la Météorite arrive sur le champ de bataille, elle inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épluchage de réalité

{1}{U}



Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée que vous contrôlez et une créature ciblée que vous ne contrôlez pas dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épluchage de réalité

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée que vous contrôlez et une créature ciblée que vous ne contrôlez pas dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transformation en grenouille

{1}{U}

Éphémère

U

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée perd toutes ses capacités et devient une grenouille bleue avec une force et une endurance de base de 1/1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incrustation

{1}{U}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : artefact ou créature
Le permanent enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

