


Druidesse d'incubation {1}{G}



Créature : elfe et druide R


{T} : Ajoutez un mana de de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire. Si la Druidesse d'incubation a un marqueur +1/+1 sur elle, ajoutez trois manas de ce type à la place.

{3}{G}{G}: Adaptez 3 (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle.)

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse d'incubation {1}{G}



Créature : elfe et druide R

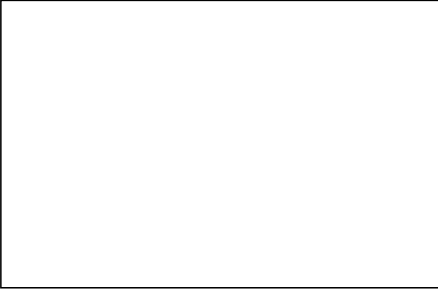
{T} : Ajoutez un mana de de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire. Si la Druidesse d'incubation a un marqueur +1/+1 sur elle, ajoutez trois manas de ce type à la place.

{3}{G}{G}: Adaptez 3 (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle.)

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse d'incubation {1}{G}



Créature : elfe et druide R

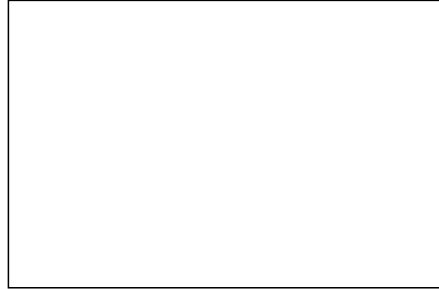
{T} : Ajoutez un mana de de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire. Si la Druidesse d'incubation a un marqueur +1/+1 sur elle, ajoutez trois manas de ce type à la place.

{3}{G}{G}: Adaptez 3 (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle.)

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse d'incubation {1}{G}



Créature : elfe et druide R

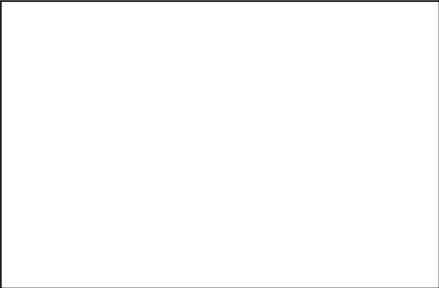
{T} : Ajoutez un mana de de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire. Si la Druidesse d'incubation a un marqueur +1/+1 sur elle, ajoutez trois manas de ce type à la place.

{3}{G}{G}: Adaptez 3 (Si cette créature n'a pas de marqueurs +1/+1 sur elle, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle.)

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}

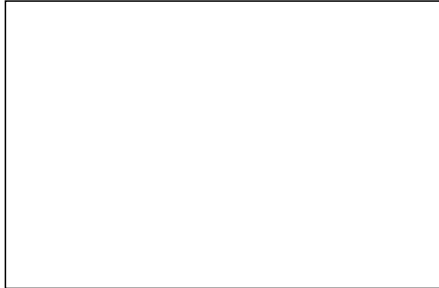


Créature : elfe et druide C  
{T} : Ajoutez {G}.

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

Elfes de Llanowar {G}




Créature : elfe et druide C  
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krasis hydroïde {X}{G}{U}



Créature : méduse et hydre et bête **M**

Quand vous lancez ce sort, vous gagnez la moitié de X points de vie et vous piochez la moitié de X cartes. Arrondissez à l'unité inférieure à chaque fois.


Vol, piétinement

Le Krasis hydroïde arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krasis hydroïde {X}{G}{U}



Créature : méduse et hydre et bête **M**

Quand vous lancez ce sort, vous gagnez la moitié de X points de vie et vous piochez la moitié de X cartes. Arrondissez à l'unité inférieure à chaque fois.

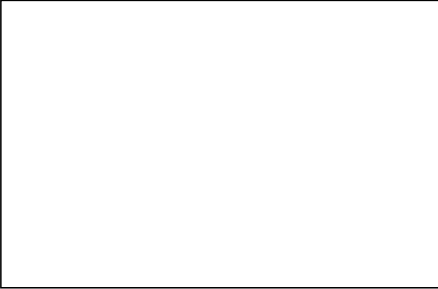
Vol, piétinement

Le Krasis hydroïde arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krasis hydroïde {X}{G}{U}



Créature : méduse et hydre et bête **M**

Quand vous lancez ce sort, vous gagnez la moitié de X points de vie et vous piochez la moitié de X cartes. Arrondissez à l'unité inférieure à chaque fois.

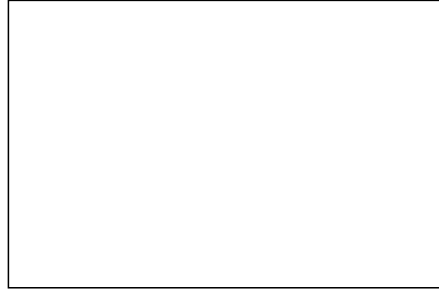
Vol, piétinement

Le Krasis hydroïde arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krasis hydroïde {X}{G}{U}



Créature : méduse et hydre et bête **M**

Quand vous lancez ce sort, vous gagnez la moitié de X points de vie et vous piochez la moitié de X cartes. Arrondissez à l'unité inférieure à chaque fois.

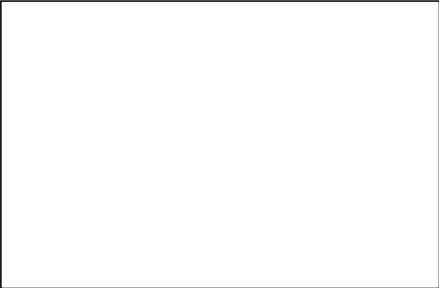
Vol, piétinement

Le Krasis hydroïde arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique à jabots {G}{G}{U}{U}



Créature : elfe et lézard et sorcier U

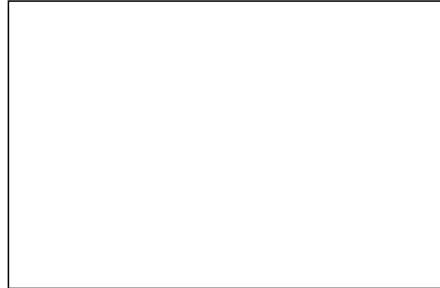
Flash

Quand la Mystique à jabots arrive sur le champ de bataille, vous pouvez contrecarrer un sort ciblé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique à jabots {G}{G}{U}{U}



Créature : elfe et lézard et sorcier U


Flash

Quand la Mystique à jabots arrive sur le champ de bataille, vous pouvez contrecarrer un sort ciblé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique à jabots {G}{G}{U}{U}



Créature : elfe et lézard et sorcier U


Flash

Quand la Mystique à jabots arrive sur le champ de bataille, vous pouvez contrecarrer un sort ciblé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manipulation de masse {X}{X}{U}{U}{U}



Rituel R

Acquérez le contrôle de X créatures et/ou planeswalkers ciblés.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manipulation de masse

{X}{X}{U}{U}{U}



Rituel

R

Acquérez le contrôle de X créatures et/ou planeswalkers ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mélodie enchantresse

{X}{U}{U}



Rituel

R

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec une valeur de mana de X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manipulation de masse

{X}{X}{U}{U}{U}



Rituel

R

Acquérez le contrôle de X créatures et/ou planeswalkers ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mélodie enchantresse

{X}{U}{U}



Rituel

R

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec une valeur de mana de X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mélodie enchanteresse

{X}{U}{U}

Rituel

R

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec une valeur de mana de X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage

Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mélodie enchanteresse

{X}{U}{U}

Rituel

R

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée avec une valeur de mana de X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage

Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



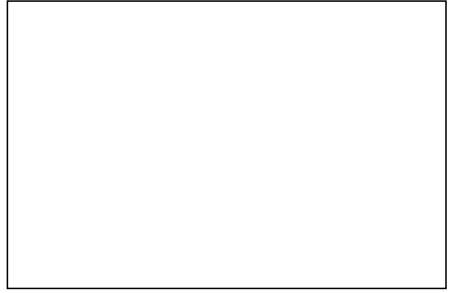
Terrain de base : forêt

**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 : 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

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

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

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

Vivien Reid

{3}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Vivien **M**

{+1} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

{-3} : Détruisez une cible, artefact, enchantement ou créature avec le vol.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont la vigilance, le piétinement et l'indestructible. »  
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vivien Reid

{3}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Vivien **M**

{+1} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

{-3} : Détruisez une cible, artefact, enchantement ou créature avec le vol.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont la vigilance, le piétinement et l'indestructible. »  
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vivien Reid

{3}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Vivien **M**

{+1} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

{-3} : Détruisez une cible, artefact, enchantement ou créature avec le vol.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont la vigilance, le piétinement et l'indestructible. »  
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspicacité du chimiste

{3}{U}

Éphémère **U**

Piochez deux cartes.  
Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspécité du chimiste

{3}{U}

Éphémère

U

Piochez deux cartes.

Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre sabotage

{1}{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé.

Surveillez 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspécité du chimiste

{3}{U}

Éphémère

U

Piochez deux cartes.

Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre sabotage

{1}{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé.

Surveillez 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre sabotage

{1}{U}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé.  
Surveillez 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale de croissance

{G}{U}



Éphémère

C

Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre sabotage

{1}{U}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé.  
Surveillez 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale de croissance

{G}{U}



Éphémère

C

Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale de croissance

{G}{U}

Éphémère

C

Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archer d'Atzocan

{2}{G}

Créature : humain et archer

U

Portée

Quand l'Archer d'Atzocan arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'il se batte contre une autre créature ciblée. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archer d'Atzocan

{2}{G}

Créature : humain et archer

U

Portée

Quand l'Archer d'Atzocan arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'il se batte contre une autre créature ciblée. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brontodonte farouche

{1}{G}{G}

Créature : dinosaure

U

{1}, sacrifiez le Brontodonte farouche : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Brontodonte farouche

{1}{G}{G}



Créature : dinosaure

U

{1}, sacrifiez le Brontodonte farouche : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Longue-vue ensorceleuse

{2}



Artefact

U

Au moment où la Longue-vue ensorceleuse arrive sur le champ de bataille, regardez la main d'un adversaire, puis choisissez n'importe quel nom de carte.

Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nezahal, Marée primordiale

{5}{U}{U}



Créature légendaire : ancêtre et dinosaure

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

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

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort non-créature, piochez une carte.

Défaussez-vous de trois cartes : Exilez Nezahal, Marée primordiale. Renvoyez-le sur le champ de bataille, engagé, sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Longue-vue ensorceleuse

{2}



Artefact

U

Au moment où la Longue-vue ensorceleuse arrive sur le champ de bataille, regardez la main d'un adversaire, puis choisissez n'importe quel nom de carte.

Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canopée écrasante

{2}{G}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Détruisez une créature avec le vol ciblée.

? Destroy un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canopée écrasante

{2}{G}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Détruisez une créature avec le vol ciblée.

? Destroy un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

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

Négation

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

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