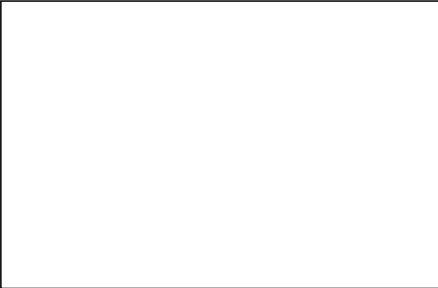


Pisteur invisible {1}{U}



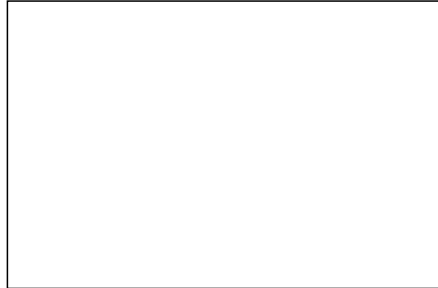
Créature : humain et gremlin U

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
Le Pisteur invisible ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur invisible {1}{U}




Créature : humain et gremlin U

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
Le Pisteur invisible ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur invisible {1}{U}




Créature : humain et gremlin U

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
Le Pisteur invisible ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur invisible {1}{U}




Créature : humain et gremlin U

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
Le Pisteur invisible ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sondeur de secrets {U}




Créature : humain et sorcier U

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler cette carte. Si une carte d'éphémère ou de rituel est révélée de cette manière, transformez le Sondeur de secrets.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sondeur de secrets {U}



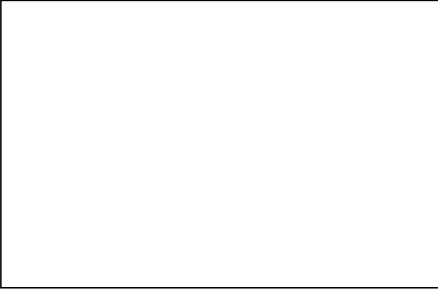
Créature : humain et sorcier U

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler cette carte. Si une carte d'éphémère ou de rituel est révélée de cette manière, transformez le Sondeur de secrets.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sondeur de secrets {U}



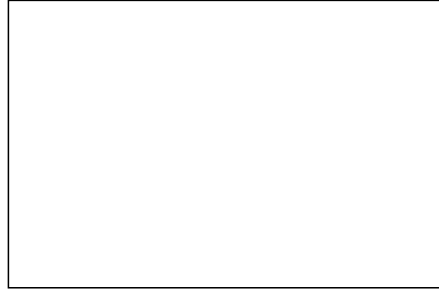
Créature : humain et sorcier U

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler cette carte. Si une carte d'éphémère ou de rituel est révélée de cette manière, transformez le Sondeur de secrets.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sondeur de secrets {U}



Créature : humain et sorcier U

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler cette carte. Si une carte d'éphémère ou de rituel est révélée de cette manière, transformez le Sondeur de secrets.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phyto-explosion

{1}{G}



Rituel

C

Une créature ciblée gagne +5/+5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phyto-explosion

{1}{G}



Rituel

C

Une créature ciblée gagne +5/+5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phyto-explosion

{1}{G}



Rituel

C

Une créature ciblée gagne +5/+5 jusqu'à la fin du tour.

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

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

Bosquet inondé



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{GU}, {T} : Ajoutez {G}{G}, {G}{U} ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet inondé



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

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

Pendelhavre



Terrain légendaire

P

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Une créature 1/1 ciblée gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pendelhavre



Terrain légendaire

P

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Une créature 1/1 ciblée gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pendelhavre



Terrain légendaire

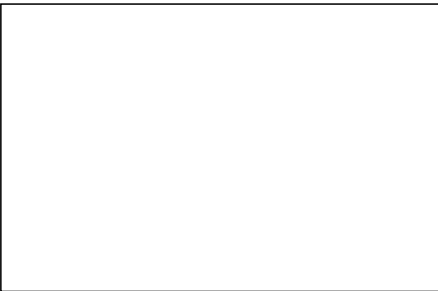
P

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Une créature 1/1 ciblée gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour.

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

Croissance gigantesque

{G}



Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}



Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}



Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défense en essor

{G}



Éphémère

U

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défense en essor

{G}



Éphémère

U

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame de fond

{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
<i>Toucheterre</i> ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame de fond

{G}



Éphémère

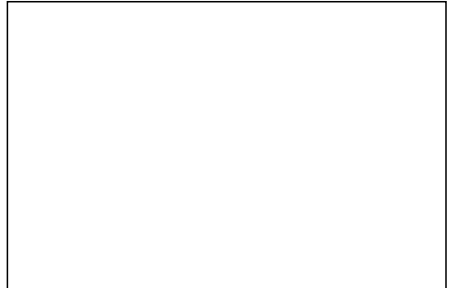
C

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
<i>Toucheterre</i> ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance de l'ancienne Krosla

{G}



Éphémère

U

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance de l'ancienne Krosia

{G}



Éphémère

U

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}



Éphémère

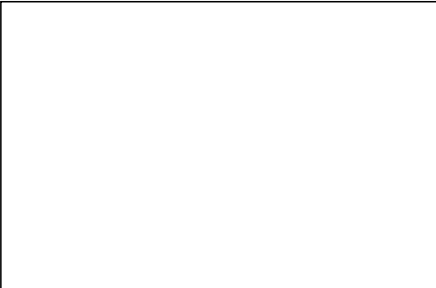
C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance de l'ancienne Krosia

{G}



Éphémère

U

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hybridation rapide

{U}



Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protéger

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hybridation rapide

{U}



Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protéger

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protéger

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance mutagénique

{GP}

Éphémère

U

{{GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien brisé

{1}{G}

Rituel

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Devenir immense

{5}{G}

Éphémère

U

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie pour {1}.)

Une créature ciblée gagne +6/+6 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

