Gargouille de Thraben {1}

Créature-artefact : gargouille U

Défenseur
{6} : Transformez la Gargouille de Thraben.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gargouille de Thraben {1}

Créature-artefact : gargouille U

Défenseur
{6} : Transformez la Gargouille de Thraben.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gargouille de Thraben {1}

Créature-artefact : gargouille U

Défenseur
{6} : Transformez la Gargouille de Thraben.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gargouille de Thraben {1}

Créature-artefact : gargouille U

Défenseur
{6} : Transformez la Gargouille de Thraben.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Captif de l'Ulvenwald {1}{G}

Créature : loup-garou et horreur **C**

Défenseur
{T} : Ajoutez {G}.
{5}{G}{G} : Transformez le Captif de l'Ulvenwald.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Captif de l'Ulvenwald {1}{G}

Créature : loup-garou et horreur **C**

Défenseur
{T} : Ajoutez {G}.
{5}{G}{G} : Transformez le Captif de l'Ulvenwald.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Captif de l'Ulvenwald {1}{G}

Créature : loup-garou et horreur **C**

Défenseur
{T} : Ajoutez {G}.
{5}{G}{G} : Transformez le Captif de l'Ulvenwald.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Captif de l'Ulvenwald {1}{G}

Créature : loup-garou et horreur **C**

Défenseur
{T} : Ajoutez {G}.
{5}{G}{G} : Transformez le Captif de l'Ulvenwald.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rempart luxuriant {1}{G}

Créature : mur U

Défenseur
{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rempart luxuriant {1}{G}

Créature : mur U

Défenseur
{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rempart luxuriant {1}{G}

Créature : mur U

Défenseur
{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rempart luxuriant {1}{G}

Créature : mur U

Défenseur
{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobaye de Ludevic {1}{U}

Créature : lézard et ?uf R

Défenseur
{1}{U} : Mettez un marqueur « progéniture » sur le Cobaye de Ludevic. Ensuite, s'il y a au moins cinq marqueurs « progéniture » sur lui, retirez-les tous et transformez-le.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobaye de Ludevic {1}{U}

Créature : lézard et ?uf R

Défenseur
{1}{U} : Mettez un marqueur « progéniture » sur le Cobaye de Ludevic. Ensuite, s'il y a au moins cinq marqueurs « progéniture » sur lui, retirez-les tous et transformez-le.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobaye de Ludevic {1}{U}

Créature : lézard et ?uf R

Défenseur
{1}{U} : Mettez un marqueur « progéniture » sur le Cobaye de Ludevic. Ensuite, s'il y a au moins cinq marqueurs « progéniture » sur lui, retirez-les tous et transformez-le.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobaye de Ludevic {1}{U}

Créature : lézard et ?uf R

Défenseur
{1}{U} : Mettez un marqueur « progéniture » sur le Cobaye de Ludevic. Ensuite, s'il y a au moins cinq marqueurs « progéniture » sur lui, retirez-les tous et transformez-le.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sondeur de secrets {U}

Créature : humain et sorcier **C**

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 **C**

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 **C**

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 **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spécimen pris dans la glace {1}{U}

Créature : horreur R

Défenseur
Le Spécimen pris dans la glace arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs « glace » sur lui.
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, retirez un marqueur « glace » du Spécimen pris dans la glace. Ensuite, s'il n'a plus de marqueur « glace » sur lui, transformez-le.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spécimen pris dans la glace {1}{U}

Créature : horreur R

Défenseur
Le Spécimen pris dans la glace arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs « glace » sur lui.
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, retirez un marqueur « glace » du Spécimen pris dans la glace. Ensuite, s'il n'a plus de marqueur « glace » sur lui, transformez-le.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spécimen pris dans la glace {1}{U}

Créature : horreur R

Défenseur
Le Spécimen pris dans la glace arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs « glace » sur lui.
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, retirez un marqueur « glace » du Spécimen pris dans la glace. Ensuite, s'il n'a plus de marqueur « glace » sur lui, transformez-le.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spécimen pris dans la glace {1}{U}

Créature : horreur R

Défenseur
Le Spécimen pris dans la glace arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs « glace » sur lui.
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, retirez un marqueur « glace » du Spécimen pris dans la glace. Ensuite, s'il n'a plus de marqueur « glace » sur lui, transformez-le.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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}.

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

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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 **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Tunnécorce

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Tunnécorce

Terrain R

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Tunnécorce

Terrain R

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Tunnécorce

Terrain R

{T} : Ajoutez {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

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

Nexus de Masquebois {4}

Artefact R

Les créatures que vous contrôlez ont tous les types de créature. C'est vrai aussi pour les sorts de créature que vous contrôlez et les cartes de créature que vous possédez qui ne sont pas sur le champ de bataille.
{3}, {T} : Créez un jeton de créature 2/2 bleue Changeforme avec le changelin. (Il a tous les types de créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus de Masquebois {4}

Artefact R

Les créatures que vous contrôlez ont tous les types de créature. C'est vrai aussi pour les sorts de créature que vous contrôlez et les cartes de créature que vous possédez qui ne sont pas sur le champ de bataille.
{3}, {T} : Créez un jeton de créature 2/2 bleue Changeforme avec le changelin. (Il a tous les types de créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus de Masquebois {4}

Artefact R

Les créatures que vous contrôlez ont tous les types de créature. C'est vrai aussi pour les sorts de créature que vous contrôlez et les cartes de créature que vous possédez qui ne sont pas sur le champ de bataille.
{3}, {T} : Créez un jeton de créature 2/2 bleue Changeforme avec le changelin. (Il a tous les types de créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus de Masquebois {4}

Artefact R

Les créatures que vous contrôlez ont tous les types de créature. C'est vrai aussi pour les sorts de créature que vous contrôlez et les cartes de créature que vous possédez qui ne sont pas sur le champ de bataille.
{3}, {T} : Créez un jeton de créature 2/2 bleue Changeforme avec le changelin. (Il a tous les types de créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillard {G}

Éphémère C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillard {G}

Éphémère C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brumelune {1}{G}

Éphémère C

Transformez tous les humains. Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci par des créatures autres que les loups-garous et les loups. (Seules les cartes recto-verso peuvent être transformées.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brumelune {1}{G}

Éphémère **C**

Transformez tous les humains. Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci par des créatures autres que les loups-garous et les loups. (Seules les cartes recto-verso peuvent être transformées.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brumelune {1}{G}

Éphémère **C**

Transformez tous les humains. Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci par des créatures autres que les loups-garous et les loups. (Seules les cartes recto-verso peuvent être transformées.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brumelune {1}{G}

Éphémère **C**

Transformez tous les humains. Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci par des créatures autres que les loups-garous et les loups. (Seules les cartes recto-verso peuvent être transformées.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention héroïque {1}{G}

Éphémère **R**

Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune croissante {1}{G}

Éphémère **C**

Transformez jusqu'à un loup-garou ciblé que vous contrôlez. Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune croissante {1}{G}

Éphémère **C**

Transformez jusqu'à un loup-garou ciblé que vous contrôlez. Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune croissante {1}{G}

Éphémère **C**

Transformez jusqu'à un loup-garou ciblé que vous contrôlez. Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouleversement de réalité {1}{U}

Éphémère **U**

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur manifeste la carte du dessus de sa bibliothèque. (Ce joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Si c'est une carte de créature, elle peut être retournée face visible à tout moment pour son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouleversement de réalité {1}{U}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur manifeste la carte du dessus de sa bibliothèque. (Ce joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Si c'est une carte de créature, elle peut être retournée face visible à tout moment pour son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faille cyclonique {1}{U}

Éphémère R

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.
Surcharge {6}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « ciblé(e) » par « chaque » dans son texte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faille cyclonique {1}{U}

Éphémère R

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.
Surcharge {6}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « ciblé(e) » par « chaque » dans son texte.)

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

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

Adaptation ésotérique {2}{U}

Enchantement **R**

Au moment où l'Adaptation ésotérique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Les créatures que vous contrôlez ont le type choisi en plus de leurs autres types. C'est vrai aussi pour les sorts de créature que vous contrôlez et les cartes de créature que vous possédez qui ne sont pas sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adaptation ésotérique {2}{U}

Enchantement **R**

Au moment où l'Adaptation ésotérique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Les créatures que vous contrôlez ont le type choisi en plus de leurs autres types. C'est vrai aussi pour les sorts de créature que vous contrôlez et les cartes de créature que vous possédez qui ne sont pas sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adaptation ésotérique {2}{U}

Enchantement **R**

Au moment où l'Adaptation ésotérique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Les créatures que vous contrôlez ont le type choisi en plus de leurs autres types. C'est vrai aussi pour les sorts de créature que vous contrôlez et les cartes de créature que vous possédez qui ne sont pas sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeur de Kessig {G}

Créature : loup-garou et horreur U

{4}{G} : Transformez le Rôdeur de Kessig.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de brouillard {1}{U}

Créature : mur U

Défenseur, vol
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par le Banc de brouillard.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeur de Kessig {G}

Créature : loup-garou et horreur U

{4}{G} : Transformez le Rôdeur de Kessig.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de brouillard {1}{U}

Créature : mur U

Défenseur, vol
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par le Banc de brouillard.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête {2}{G}

Éphémère U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de vapeur {U}

Éphémère C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête {2}{G}

Éphémère U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de vapeur {U}

Éphémère C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clepsydre {U}

Éphémère C

Rappel {3} (Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous jouez ce sort. Si vous faites ainsi, mettez cette carte dans votre main au moment où elle se résout.) Choisissez un marqueur sur un permanent ciblé ou une carte en suspension ciblée. Retirez ce marqueur de ce permanent ou de cette carte ou mettez un autre de ces marqueurs sur lui.

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

Clepsydre {U}

Éphémère C

Rappel {3} (Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous jouez ce sort. Si vous faites ainsi, mettez cette carte dans votre main au moment où elle se résout.) Choisissez un marqueur sur un permanent ciblé ou une carte en suspension ciblée. Retirez ce marqueur de ce permanent ou de cette carte ou mettez un autre de ces marqueurs sur lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reflet mystique {1}{U}

Éphémère R

Choisissez une créature non-légendaire ciblée. La prochaine fois qu'au moins une créature ou un planeswalker arrive sur le champ de bataille ce tour-ci, ils arrivent comme des copies de la créature choisie. Prédiction {U} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reflet mystique {1}{U}

Éphémère R

Choisissez une créature non-légendaire ciblée. La prochaine fois qu'au moins une créature ou un planeswalker arrive sur le champ de bataille ce tour-ci, ils arrivent comme des copies de la créature choisie.
Prédiction {U} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast