

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

Vigile de Fléaudhache {2}{G}



Créature : humain et druide **C**  
Défenseur  
{T} : Ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix, X étant le nombre de créatures avec le défenseur que vous contrôlez.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de Fléaudhache {2}{G}



Créature : humain et druide **C**  
Défenseur  
{T} : Ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix, X étant le nombre de créatures avec le défenseur que vous contrôlez.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de Fléaudhache {2}{G}



Créature : humain et druide **C**  
Défenseur  
{T} : Ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix, X étant le nombre de créatures avec le défenseur que vous contrôlez.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile de Fléaudhache {2}{G}



Créature : humain et druide **C**  
Défenseur  
{T} : Ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix, X étant le nombre de créatures avec le défenseur que vous contrôlez.

0/3

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

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

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

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

Garde gomazoire

{2}{U}



Créature : méduse

U

Défenseur, vol

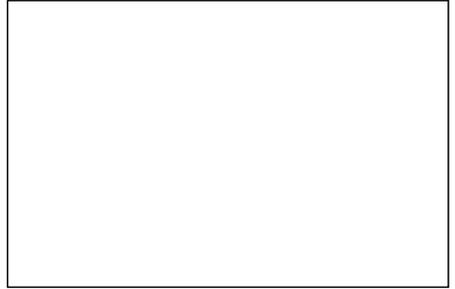
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées au Garde gomazoire.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde gomazoire

{2}{U}



Créature : méduse

U

Défenseur, vol

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées au Garde gomazoire.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde gomazoire

{2}{U}



Créature : méduse

U

Défenseur, vol

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées au Garde gomazoire.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde gomazoire

{2}{U}



Créature : méduse

U

Défenseur, vol

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées au Garde gomazoire.

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.

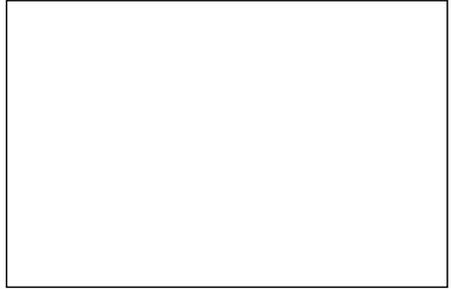
Les créatures sans le vol ou la traversée des îles ne peuvent pas attaquer.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

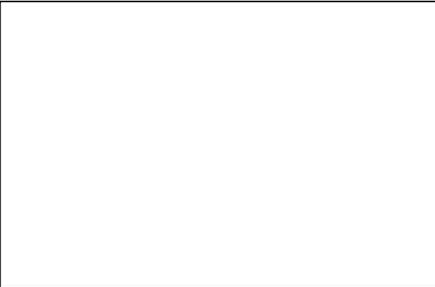
Les créatures sans le vol ou la traversée des îles ne peuvent pas attaquer.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

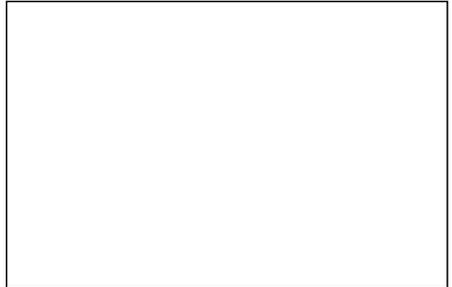
Les créatures sans le vol ou la traversée des îles ne peuvent pas attaquer.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation

{U}



Rituel

C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez mélanger.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination

{U}



Rituel

C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Richesse abominable

{X}{B}{G}{U}



Rituel

R

Un adversaire ciblé exile les X cartes du dessus de sa bibliothèque. Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts avec une valeur de mana inférieure ou égale à X parmi elles sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination

{U}



Rituel

C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Richesse abominable

{X}{B}{G}{U}



Rituel

R

Un adversaire ciblé exile les X cartes du dessus de sa bibliothèque. Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts avec une valeur de mana inférieure ou égale à X parmi elles sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Richesse abominable

{X}{B}{G}{U}



Rituel

R

Un adversaire ciblé exile les X cartes du dessus de sa bibliothèque. Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts avec une valeur de mana inférieure ou égale à X parmi elles sans payer leur coût de mana.

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

Richesse abominable

{X}{B}{G}{U}



Rituel

R

Un adversaire ciblé exile les X cartes du dessus de sa bibliothèque. Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de sorts avec une valeur de mana inférieure ou égale à X parmi elles sans payer leur coût de mana.

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

Chambre de croissance des Simic



Terrain

U

La Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {G}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya



Terrain

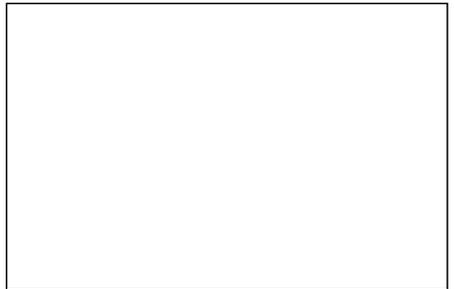
R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte de la Yavimaya



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure.

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

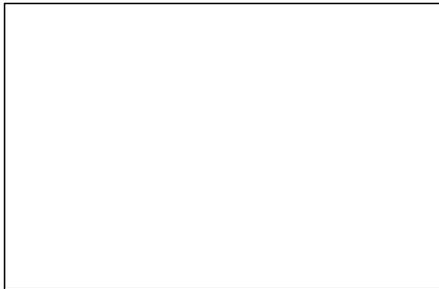


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



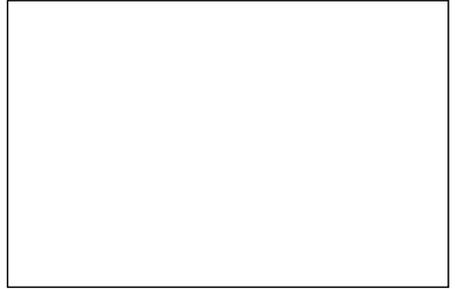
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

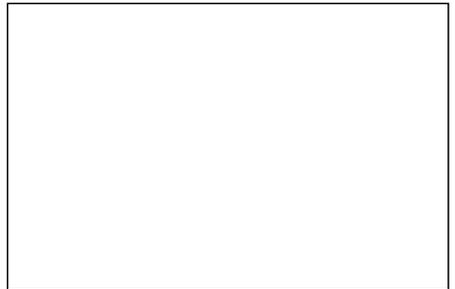
R

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

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

Brouillard

{G}



Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour à la nature

{1}{G}



Éphémère

U

Détruisez tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour à la nature

{1}{G}

Éphémère

U

Détruisez tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revendication par la nature

{G}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Son contrôleur gagne 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort

{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faïlle 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, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faïlle 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, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

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

Divination de l'aruspice {U}



Enchantement U  
{3}{U}{U} : Mélangez votre bibliothèque.  
{X} : Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque et remettez-les dans l'ordre de votre choix.

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

Divination de l'aruspice {U}



Enchantement U  
{3}{U}{U} : Mélangez votre bibliothèque.  
{X} : Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque et remettez-les dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divination de l'aruspice {U}



Enchantement U

{3}{U}{U} : Mélangez votre bibliothèque.  
 {X} : Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque et remettez-les dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ego altéré {X}{2}{G}{U}



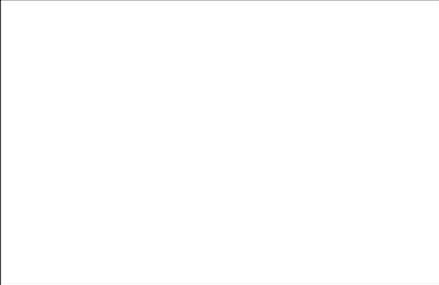
Créature : changeforme R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
 Vous pouvez faire que l'Ego altéré arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté qu'il a X marqueurs +1/+1 supplémentaires sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ego altéré {X}{2}{G}{U}



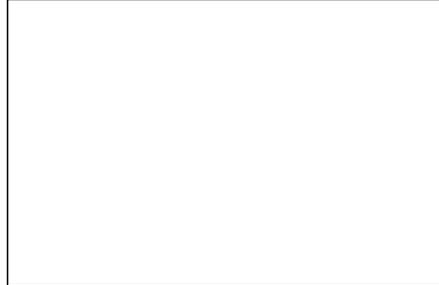
Créature : changeforme R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
 Vous pouvez faire que l'Ego altéré arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté qu'il a X marqueurs +1/+1 supplémentaires sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommeil {2}{U}{U}



Rituel U

Engagez toutes les créatures qu'un joueur ciblé contrôle. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommeil

{2}{U}{U}



Rituel

U

Engagez toutes les créatures qu'un joueur ciblé contrôle. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe bloquesprit

{3}{U}



Artefact

R

Les joueurs ne peuvent pas chercher dans leur bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe bloquesprit

{3}{U}



Artefact

R

Les joueurs ne peuvent pas chercher dans leur bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe bloquesprit

{3}{U}



Artefact

R

Les joueurs ne peuvent pas chercher dans leur bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Congédier dans le rêve

{6}{U}



Enchantement

R

Chaque créature que vos adversaires contrôlent est une illusion en plus de ses autres types et elle a « Quand cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-la. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Congédier dans le rêve

{6}{U}



Enchantement

R

Chaque créature que vos adversaires contrôlent est une illusion en plus de ses autres types et elle a « Quand cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-la. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast