


**Boue acide** {3}{G}{G}




Créature : limon U  
 Contact mortel  
 Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

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

**Familier du druide** {3}{G}



Créature : ours U  
 Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)  
 Tant que le Familier du druide est associé à une autre créature, chacune de ces créatures gagne +2/+2.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier du druide

{3}{G}



Créature : ours

U

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)

Tant que le Familier du druide est associé à une autre créature, chacune de ces créatures gagne +2/+2.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

N?udebois florissant

{3}{G}



Créature : sylvin

C

Le N?udebois florissant ne peut ni attaquer ni bloquer à moins qu'il ne soit associé à une créature avec l'association d'âmes.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre défricheuse

{4}{G}{G}



Créature : guivre

C

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)

Tant que la Guivre défricheuse est associée à une autre créature, les deux créatures ont le piétinement.

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

N?udebois florissant

{3}{G}



Créature : sylvin

C

Le N?udebois florissant ne peut ni attaquer ni bloquer à moins qu'il ne soit associé à une créature avec l'association d'âmes.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revendeur de belladone

{1}{G}



Créature : humain et druide

C

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)

Tant que le Revendeur de belladone est associé à une autre créature, les deux créatures ont le contact mortel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trappeurs de geists

{4}{G}



Créature : humain et guerrier

C

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)

Tant que les Trappeurs de geists sont associés à une autre créature, les deux créatures ont la portée.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revendeur de belladone

{1}{G}



Créature : humain et druide

C

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)

Tant que le Revendeur de belladone est associé à une autre créature, les deux créatures ont le contact mortel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de verrou

{1}{U}{U}



Créature : esprit

U

Le Chercheur de verrou ne peut pas être bloqué.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chercheur de verrou

{1}{U}{U}

Créature : esprit

U

Le Chercheur de verrou ne peut pas être bloqué.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnon bouclier d'Elgaud

{3}{U}

Créature : humain et soldat

C

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)

Tant que le Compagnon bouclier d'Elgaud est associé à une autre créature, les deux créatures ont la défense talismanique. (Elles ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnon bouclier d'Elgaud

{3}{U}

Créature : humain et soldat

C

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)

Tant que le Compagnon bouclier d'Elgaud est associé à une autre créature, les deux créatures ont la défense talismanique. (Elles ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrebandier néphalien

{U}

Créature : humain et gremlin

U

{3}{U}, {T} : Exilez une autre créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Navigateur morne-?il

{4}{U}{U}



Créature : esprit

R

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)

Tant que le Navigateur morne-?il est associé à une autre créature, chacune de ces créatures a « {1}{U} : Exilez cette créature, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle. »

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envahissement

{2}{G}{G}{G}



Rituel

U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Navigateur morne-?il

{4}{U}{U}



Créature : esprit

R

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)

Tant que le Navigateur morne-?il est associé à une autre créature, chacune de ces créatures a « {1}{U} : Exilez cette créature, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle. »

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouille de repaire

{2}{G}



Rituel

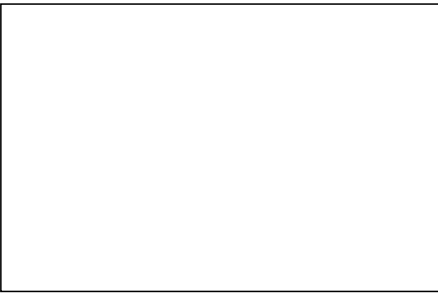
C

Révéléz les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de créature et de terrain révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouille de repaire

{2}{G}



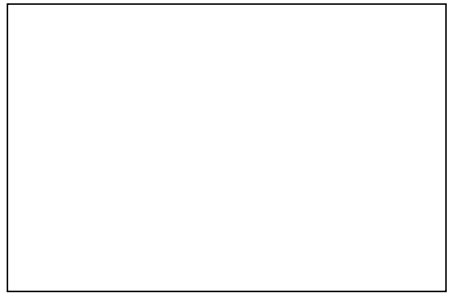
Rituel

C

Révélez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque.  
Mettez toutes les cartes de créature et de terrain révélées  
de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de  
votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

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  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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  
{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


Assaut coordonné {G}



Éphémère **C**  
La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si elle est associée à une créature, cette créature gagne aussi +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


île



Terrain de base : île **C**  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaut coordonné {G}



Éphémère **C**  
La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si elle est associée à une créature, cette créature gagne aussi +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cage de glace

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Quand la créature enchantée devient la cible d'un sort ou d'une capacité, détruisez la Cage de glace.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast