


Cératok couronné {3}{G}




Créature : rhinocéros U
Piétinement
Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le piétinement.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coursier centaure {2}{G}

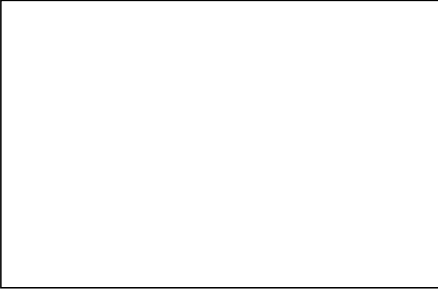


Créature : centaure et guerrier C

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coursier centaure {2}{G}

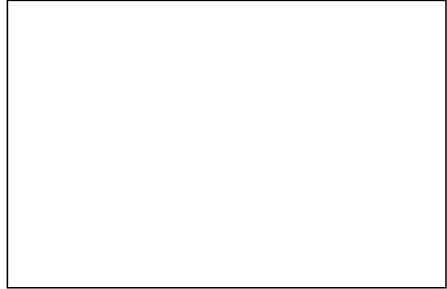


Créature : centaure et guerrier C

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coursier centaure {2}{G}

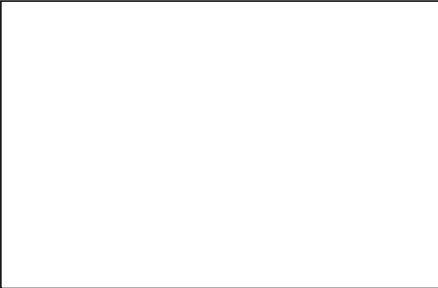


Créature : centaure et guerrier C

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crocanura {2}{G}

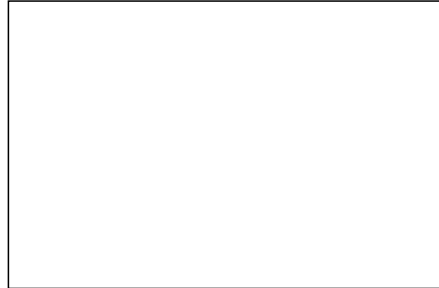


Créature : crocodile et grenouille **C**
 Portée
 Évolution

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krasis bagarreur {2}{G}




Créature : requin et bête **C**
 Piétinement
 Évolution

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krasis bagarreur {2}{G}




Créature : requin et bête **C**
 Piétinement
 Évolution

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de la spirale {1}{G}

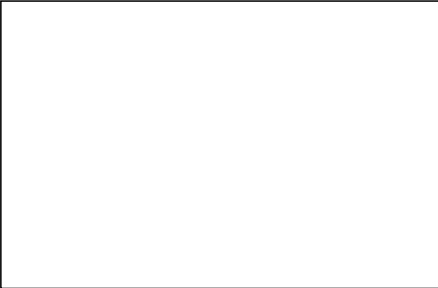


Créature : elfe et druide **R**
 Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieur à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)
 (T) : Ajoutez (G) pour chaque marqueur +1/+1 sur la Sage de la spirale.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tisseuse d'arche {5}{G}{G}

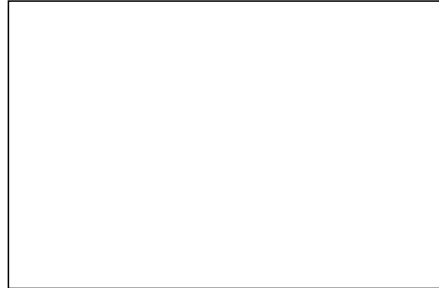


Créature : araignée U
Portée, piétinement

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardiens des portes du Lac d'Opale {3}{U}




Créature : vedalken et soldat C
Quand les Gardiens des portes du Lac d'Opale arrivent sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux portes, vous pouvez piocher une carte.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn de saphir {5}{U}




Créature : drakôn U
Vol
Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le vol.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardiens des portes du Lac d'Opale {3}{U}




Créature : vedalken et soldat C
Quand les Gardiens des portes du Lac d'Opale arrivent sur le champ de bataille, si vous contrôlez au moins deux portes, vous pouvez piocher une carte.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasme bruissant {1}{U}




Créature : esprit C
Défenseur

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raptor nuageoire {U}



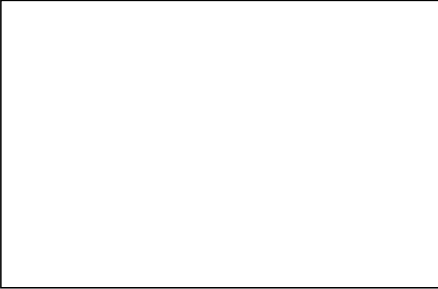
Créature : oiseau et mutant C

Vol
Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieur à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raptor nuageoire {U}



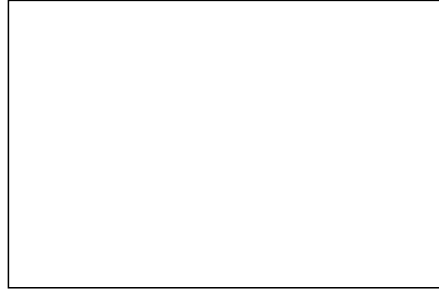
Créature : oiseau et mutant C

Vol
Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieur à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avaleur d'espèces {3}{G}{U}




Créature : grenouille et bête U

Au début de votre entretien, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avaleur d'espèces {3}{G}{U}




Créature : grenouille et bête U

Au début de votre entretien, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krasis insaisissable {1}{G}{U}



Créature : poisson et mutant U


Le Krasis insaisissable ne peut pas être bloqué.

Évolution

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krasis insaisissable {1}{G}{U}



Créature : poisson et mutant U


Le Krasis insaisissable ne peut pas être bloqué.

Évolution

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage à forme de scarabée {1}{G}{U}



Créature : humain et insecte et sorcier C

{G}{U} : Le Mage à forme de scarabée gagne +2/+2 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage à forme de scarabée

{1}{G}{U}



Créature : humain et insecte et sorcier

C

{G}{U} : Le Mage à forme de scarabée gagne +2/+2 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

2/2

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

Vorel du Cladus Coque

{1}{G}{U}



Créature légendaire : humain et ondin

R

{G}{U}, {T} : Doublez le nombre de chaque sorte de marqueur sur une cible, artefact, créature ou terrain.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Donner // Prendre

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



Rituel

U

Donner

{2}{G}

Mettez trois marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée.

Prendre

{2}{U}

Retirez tous les marqueurs +1/+1 d'une créature ciblée que vous contrôlez. Piochez autant de cartes.

Fusion (Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.)

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

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

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

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

île



Terrain de base : île

C

{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

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

Pierre indiciale de Simic

{3}



Artefact

C

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

{G}{U}, {T}, sacrifiez la Pierre indiciale de Simic : Piochez une carte.

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

Pierre indiciale de Simic

{3}



Artefact

C

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

{G}{U}, {T}, sacrifiez la Pierre indiciale de Simic : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barrelianes

{2}{G}

Éphémère

U

Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées par des créatures sans marqueur +1/+1 sur elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proie du mutant

{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle se bat contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proie du mutant

{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle se bat contre une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau du coureur

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature de force inférieure ou égale à 3
Quand le Fléau du coureur arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.
La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégageement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau du coureur

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature de force inférieure ou égale à 3
Quand le Fléau du coureur arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.
La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dressé pour la chasse

{1}{G}{U}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dressé pour la chasse

{1}{G}{U}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incubation de krasis

{2}{G}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.
{1}{G}{U}, renvoyez l'Incubation de krasis dans la main de son propriétaire : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

