

Araignée lanceuse de rets

{2}{G}



Créature : araignée

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

À chaque fois que l'Araignée lanceuse de rets bloque une créature avec le vol, l'Araignée lanceuse de rets gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerfeclair paisant

{2}{G}



Créature : antilope

C

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée lanceuse de rets

{2}{G}



Créature : araignée

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

À chaque fois que l'Araignée lanceuse de rets bloque une créature avec le vol, l'Araignée lanceuse de rets gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerfeclair paisant

{2}{G}



Créature : antilope


C

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère nessianne {4}{G}




Créature : serpent U

Portée
 {6}{G} : Monstruosité 4. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez quatre marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bannisseur surrakar {4}{U}




Créature : surrakar C

Quand le Bannisseur surrakar arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une créature engagée ciblée dans la main de son propriétaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bannisseur surrakar {4}{U}




Créature : surrakar C

Quand le Bannisseur surrakar arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une créature engagée ciblée dans la main de son propriétaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau des flottes {5}{U}{U}




Créature : kraken R

Quand le Fléau des flottes arrive sur le champ de bataille, renvoyez chaque créature que vos adversaires contrôlent avec une endurance inférieure ou égale à X dans la main de son propriétaire, X étant le nombre d'îles que vous contrôlez.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léviathan de l'Encrier {7}{U}{U}




Créature-artefact : léviathan **R**

Traversée des îles, piétinement
Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

7/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Physalie {2}{U}



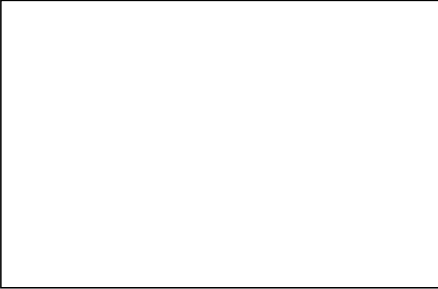
Créature : méduse **C**

Quand la Physalie arrive sur le champ de bataille, renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstre de la geôle océane {3}{U}{U}



Créature : pieuvre **U**

Le Monstre de la geôle océane ne peut pas attaquer à moins que le joueur défenseur ne contrôle une île.

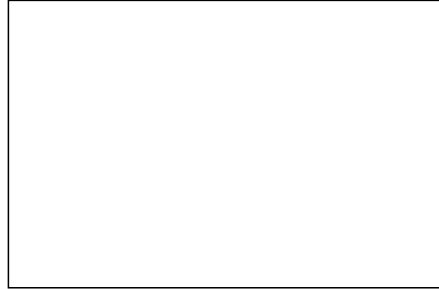
{5}{U}{U} : Monstruosité 3. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

Quand le Monstre de la geôle océane devient monstrueux, le terrain ciblé devient une île en plus de ses autres types.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Physalie {2}{U}



Créature : méduse **C**

Quand la Physalie arrive sur le champ de bataille, renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sibylle

{1}{U}



Créature : humain et sorcier

C

Quand la Sibylle arrive sur le champ de bataille, regard 2.
(Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque.
Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de
votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe
quel ordre.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coatl aux écailles de sagesse

{1}{G}{U}



Créature : serpent

U

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un
marqueur +1/+1 sur le Coatl aux écailles de sagesse.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briffaud céleste des Simic

{5}{G}{U}



Créature : léviathan

R

Vol, piétinement

Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou
de capacités.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coatl aux écailles de sagesse

{1}{G}{U}



Créature : serpent

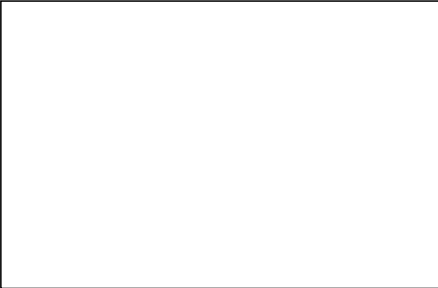
U

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un
marqueur +1/+1 sur le Coatl aux écailles de sagesse.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fidèle de Kiora {G}{U}



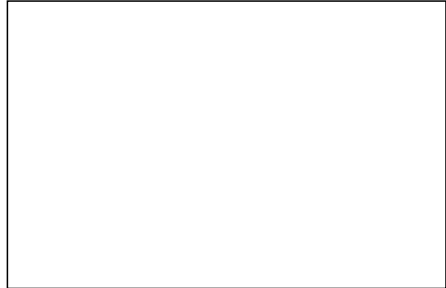
Créature : ondin U

{T} : Dégagez un autre permanent ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle annelé {G}{U}




Créature : serpent et elfe et druide C

Quand l'Oracle annelé arrive sur le champ de bataille, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez cette carte dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nageur des nimbus {X}{G}{U}



Créature : léviathan U


Vol

Le Nageur des nimbus arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle annelé {G}{U}



Créature : serpent et elfe et druide C

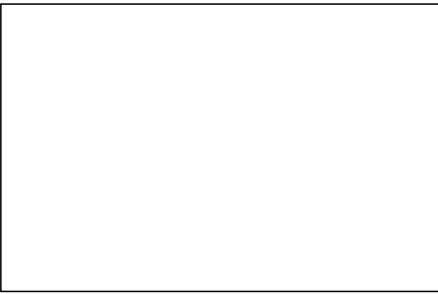
Quand l'Oracle annelé arrive sur le champ de bataille, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez cette carte dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorer

{1}{G}



Rituel

C

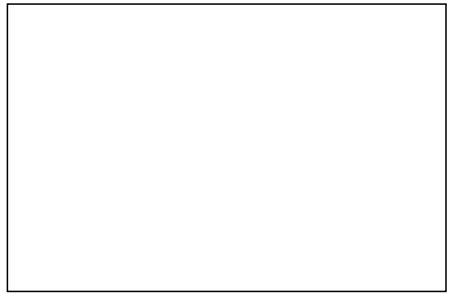
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure du repas

{2}{G}



Rituel

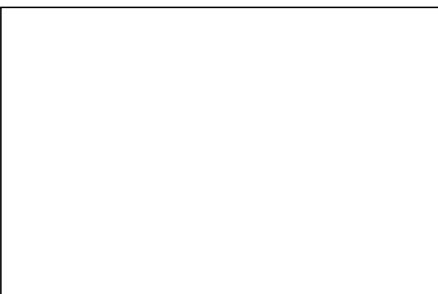
C

Choisissez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Quand cette créature meurt ce tour-ci, vous gagnez 3 points de vie. Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre cette créature. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorer

{1}{G}



Rituel

C

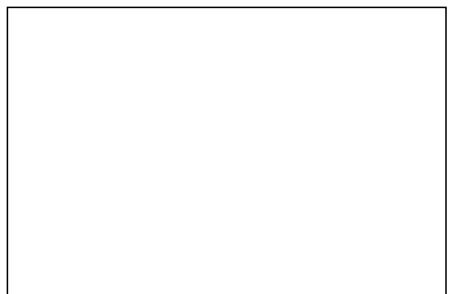
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure du repas

{2}{G}



Rituel

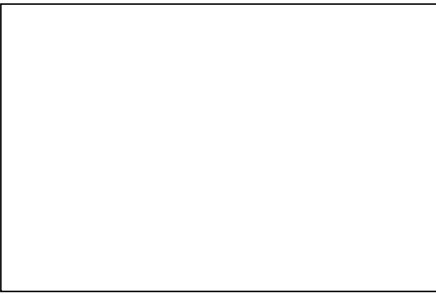
C

Choisissez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Quand cette créature meurt ce tour-ci, vous gagnez 3 points de vie. Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre cette créature. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Végétation explosive

{3}{G}



Rituel

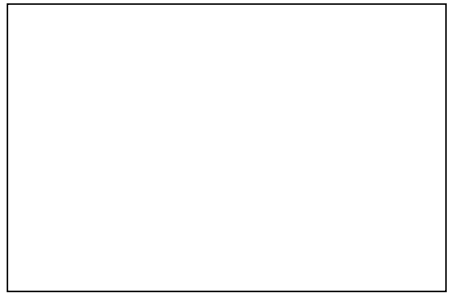
U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évolution urbaine

{3}{G}{U}



Rituel

U

Piochez trois cartes. Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague de submersion

{2}{U}{U}



Rituel

R

Renvoyez toutes les créatures dans les mains de leurs propriétaires, excepté les krakens, les léviathans, les pieuvres et les serpents.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de
base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis
mélangez.

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

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

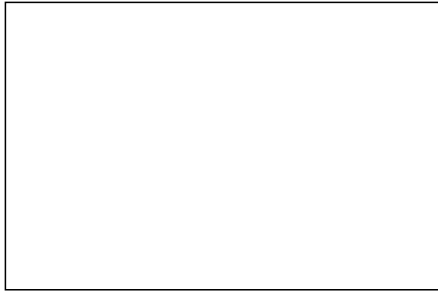


Terrain de base : île
{U}

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

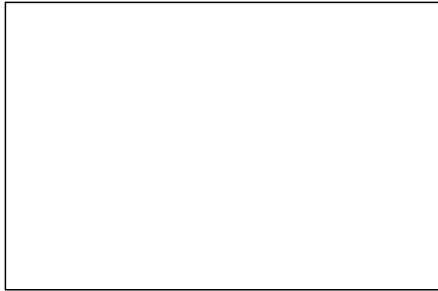


Terrain de base : île
{U}

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
{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

Temple de la fausse divinité



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kiora, la Déferlante

{2}{G}{U}

Planeswalker légendaire : Kiora

M

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à et par un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle.

{-1} : Piochez une carte. Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

{-5} : Vous gagnez un emblème avec « Au début de votre étape de fin, créez un jeton de créature 9/9 bleue Kraken. »

2/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connaissance accumulée

{1}{U}

Éphémère

C

Piochez une carte, puis piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes appelées Connaissance accumulée dans tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connaissance accumulée

{1}{U}

Éphémère

C

Piochez une carte, puis piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes appelées Connaissance accumulée dans tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connaissance accumulée

{1}{U}

Éphémère

C

Piochez une carte, puis piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes appelées Connaissance accumulée dans tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connaissance accumulée

{1}{U}



Éphémère

C

Piochez une carte, puis piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes appelées Connaissance accumulée dans tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capture de plasmé

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



Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé. Au début de votre prochaine première phase principale, ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix, X étant la valeur de mana de ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épluchage de réalité

{1}{U}



Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée que vous contrôlez et une créature ciblée que vous ne contrôlez pas dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast