


Agame pèlerin {G}



Créature : lézard C


{1}{G} : L'Agame pèlerin gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

Folie {0} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites ainsi, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agame pèlerin {G}



Créature : lézard C


{1}{G} : L'Agame pèlerin gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

Folie {0} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites ainsi, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agame pèlerin {G}



Créature : lézard C


{1}{G} : L'Agame pèlerin gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

Folie {0} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites ainsi, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agame pèlerin {G}



Créature : lézard C


{1}{G} : L'Agame pèlerin gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

Folie {0} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites ainsi, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâtard sauvage {1}{G}




Créature : chien de chasse C

Défaussez-vous d'une carte : Le Bâtard sauvage gagne +1/+1 et devient de la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâtard sauvage {1}{G}



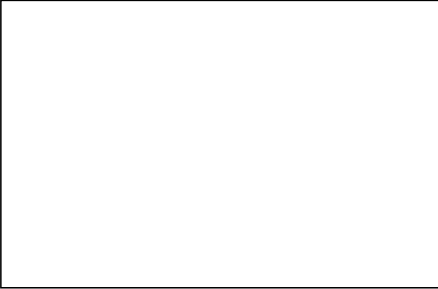
Créature : chien de chasse C

Défaussez-vous d'une carte : Le Bâtard sauvage gagne +1/+1 et devient de la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâtard sauvage {1}{G}



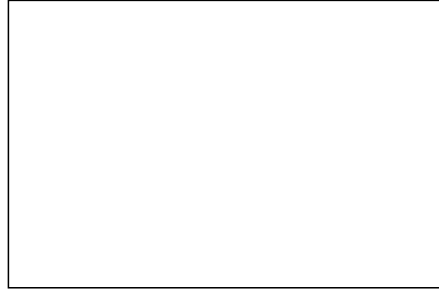
Créature : chien de chasse C

Défaussez-vous d'une carte : Le Bâtard sauvage gagne +1/+1 et devient de la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâtard sauvage {1}{G}



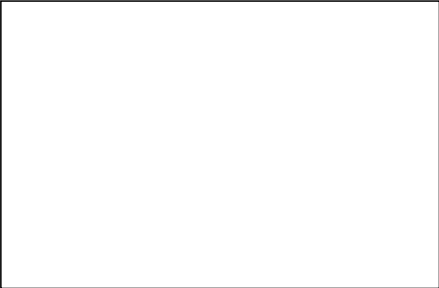
Créature : chien de chasse C

Défaussez-vous d'une carte : Le Bâtard sauvage gagne +1/+1 et devient de la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre arrogante {3}{G}{G}

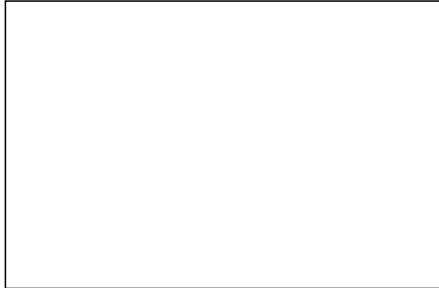


Créature : guivre U  
 Piétinement  
 Folie {2}{G}

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre arrogante {3}{G}{G}




Créature : guivre U  
 Piétinement  
 Folie {2}{G}

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre arrogante {3}{G}{G}




Créature : guivre U  
 Piétinement  
 Folie {2}{G}

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aquamibe {1}{U}

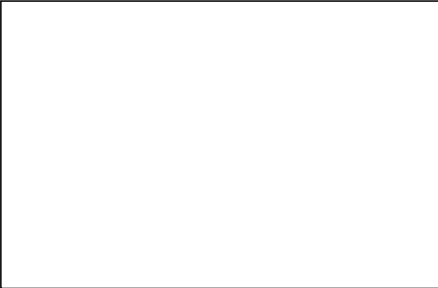


Créature : élémental et bête C  
 Défaussez-vous d'une carte : Échangez la force et l'endurance de l'Aquamibe jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aquamibe {1}{U}



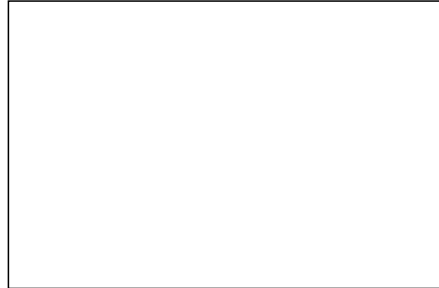
Créature : élémental et bête **C**

Défaussez-vous d'une carte : Échangez la force et l'endurance de l'Aquamibe jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aquamibe {1}{U}




Créature : élémental et bête **C**

Défaussez-vous d'une carte : Échangez la force et l'endurance de l'Aquamibe jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aquamibe {1}{U}




Créature : élémental et bête **C**

Défaussez-vous d'une carte : Échangez la force et l'endurance de l'Aquamibe jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Émerveillement {3}{U}



Créature : incarnation **R**


Vol

Tant que L'Émerveillement est dans votre cimetière et que vous contrôlez une île, les créatures que vous contrôlez ont le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Émerveillement {3}{U}



Créature : incarnation R


Vol

Tant que L'Émerveillement est dans votre cimetière et que vous contrôlez une île, les créatures que vous contrôlez ont le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Émerveillement {3}{U}



Créature : incarnation R


Vol

Tant que L'Émerveillement est dans votre cimetière et que vous contrôlez une île, les créatures que vous contrôlez ont le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Émerveillement {3}{U}



Créature : incarnation R


Vol

Tant que L'Émerveillement est dans votre cimetière et que vous contrôlez une île, les créatures que vous contrôlez ont le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rugissement de la guivre {6}{G}



Rituel U

Créez un jeton de créature 6/6 verte Guivre.

Flashback {3}{G}

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rugissement de la guivre

{6}{G}

Rituel

U

Créez un jeton de créature 6/6 verte Guivre.  
Flashback {3}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Analyse en profondeur

{3}{U}

Rituel

U

Un joueur ciblé pioche deux cartes.  
Flashback ? {1}{U}, payez 3 points de vie. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rugissement de la guivre

{6}{G}

Rituel

U

Créez un jeton de créature 6/6 verte Guivre.  
Flashback {3}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Analyse en profondeur

{3}{U}

Rituel

U

Un joueur ciblé pioche deux cartes.  
Flashback ? {1}{U}, payez 3 points de vie. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Analyse en profondeur

{3}{U}



Rituel

U

Un joueur ciblé pioche deux cartes.  
Flashback ? {1}{U}, payez 3 points de vie. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calme Spéculation

{1}{U}



Rituel

U

Cherchez jusqu'à trois cartes avec le flashback dans la bibliothèque d'un joueur ciblé et mettez-les dans le cimetière de ce joueur. Puis le joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calme Spéculation

{1}{U}



Rituel

U

Cherchez jusqu'à trois cartes avec le flashback dans la bibliothèque d'un joueur ciblé et mettez-les dans le cimetière de ce joueur. Puis le joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude attentive

{U}



Rituel

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude attentive

{U}



Rituel

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude attentive

{U}



Rituel

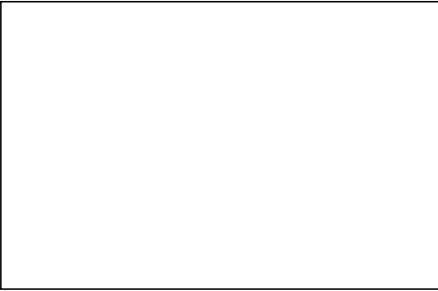
C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude attentive

{U}



Rituel

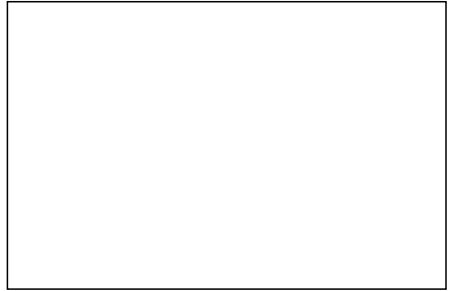
C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain

{U}



Terrain

R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Cité d'airain



Terrain

R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

R

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

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

Jardin des centaures



Terrain

U

{T} : Ajoutez {G}. Le Jardin des centaures vous inflige 1 blessure.

&lt;i>Seuil</i> ? {G}, {T}, sacrifiez le Jardin des centaures : Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. N'activez que s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défrichement krosian

{1}{G}



Éphémère

U

Le joueur ciblé mélange dans sa bibliothèque jusqu'à deux cartes ciblées de son cimetière.

Flashback {1}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défrichement krosian

{1}{G}



Éphémère

U

Le joueur ciblé mélange dans sa bibliothèque jusqu'à deux cartes ciblées de son cimetière.

Flashback {1}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinvocation

{U}



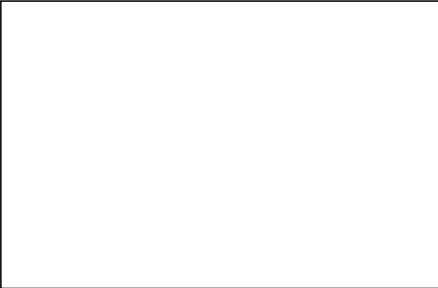
Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

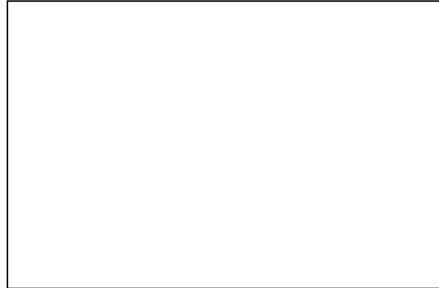
Désinvocation {U}



Éphémère C  
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Désinvocation {U}



Éphémère C  
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Désinvocation {U}



Éphémère C  
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Logique circulaire {2}{U}



Éphémère U  
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {1} pour chaque carte dans votre cimetière.  
Folie {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Logique circulaire

{2}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {1} pour chaque carte dans votre cimetière.  
Folie {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Logique circulaire

{2}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {1} pour chaque carte dans votre cimetière.  
Folie {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Logique circulaire

{2}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {1} pour chaque carte dans votre cimetière.  
Folie {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayon de révélation

{1}{W}



Éphémère

C

Détruisez un enchantement ciblé.  
Flashback {G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Rayon de révélation

{1}{W}

Éphémère

C

Détruisez un enchantement ciblé.  
Flashback {G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centaure fantomatique

{2}{G}{G}

Créature : centaure et esprit

U

Protection contre le noir

Le Centaure fantomatique arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur lui.

Si des blessures devaient être infligées au Centaure fantomatique, prévenez ces blessures. Retirez un marqueur +1/+1 du Centaure fantomatique.

2/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centaure fantomatique

{2}{G}{G}

Créature : centaure et esprit

U

Protection contre le noir

Le Centaure fantomatique arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur lui.

Si des blessures devaient être infligées au Centaure fantomatique, prévenez ces blessures. Retirez un marqueur +1/+1 du Centaure fantomatique.

2/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigilant nantuko

{3}{G}

Créature : insecte et druide et mutant

C

Mue {1}{G}

Quand le Vigilant nantuko est retourné face visible, détruisez une cible, artefact ou enchantement.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigilant nantuko

{3}{G}

Créature : insecte et druide et mutant

C

Mue {1}{G}

Quand le Vigilant nantuko est retourné face visible, détruisez une cible, artefact ou enchantement.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enveloppement

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort de rituel ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enveloppement

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort de rituel ciblé.

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

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

Toucher de stupéfaction

{1}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Quand le Toucher de stupéfaction arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

Les capacités activées de la créature enchantée ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toucher de stupéfaction

{1}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Quand le Toucher de stupéfaction arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

Les capacités activées de la créature enchantée ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast