

Dryade quirionaise

{1}{G}

Créature : dryade

R

À chaque fois que vous lancez un sort qui est blanc, bleu, noir ou rouge, mettez un marqueur +1/+1 sur la Dryade quirionaise.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dryade quirionaise

{1}{G}

Créature : dryade

R

À chaque fois que vous lancez un sort qui est blanc, bleu, noir ou rouge, mettez un marqueur +1/+1 sur la Dryade quirionaise.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dryade quirionaise

{1}{G}

Créature : dryade

R

À chaque fois que vous lancez un sort qui est blanc, bleu, noir ou rouge, mettez un marqueur +1/+1 sur la Dryade quirionaise.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dryade quirionaise

{1}{G}

Créature : dryade

R

À chaque fois que vous lancez un sort qui est blanc, bleu, noir ou rouge, mettez un marqueur +1/+1 sur la Dryade quirionaise.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clavelade prédatrice {1}{G}{U}



Créature : bête U

Vol

À chaque fois que la Clavelade prédatrice inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez détruire un artefact ciblé ou un enchantement ciblé que ce joueur contrôle.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clavelade prédatrice {1}{G}{U}



Créature : bête U

Vol

À chaque fois que la Clavelade prédatrice inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez détruire un artefact ciblé ou un enchantement ciblé que ce joueur contrôle.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clavelade prédatrice {1}{G}{U}



Créature : bête U

Vol

À chaque fois que la Clavelade prédatrice inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez détruire un artefact ciblé ou un enchantement ciblé que ce joueur contrôle.

2/3

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

Coatl aux écailles de sâpience {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 sâpience.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coatl aux écailles de sâpience {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 sâpience.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coatl aux écailles de sâpience {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 sâpience.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Selkie aux yeux glacés {1}{GU}{GU}



Créature : ondin et gredin R

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

À chaque fois que la Selkie aux yeux glacés inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher autant de cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Selkie aux yeux glacés {1}{GU}{GU}



Créature : ondin et gremlin **R**

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

À chaque fois que la Selkie aux yeux glacés inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher autant de cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divination {2}{U}



Rituel **C**

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Selkie aux yeux glacés {1}{GU}{GU}



Créature : ondin et gremlin **R**

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

À chaque fois que la Selkie aux yeux glacés inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher autant de cartes.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divination {2}{U}



Rituel **C**

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Donner // Prendre

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



Rituel

U

&lt;b&gt;Donner&lt;/b&gt;  
{2}{G}

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

&lt;b&gt;Prendre&lt;/b&gt;  
{2}{U}

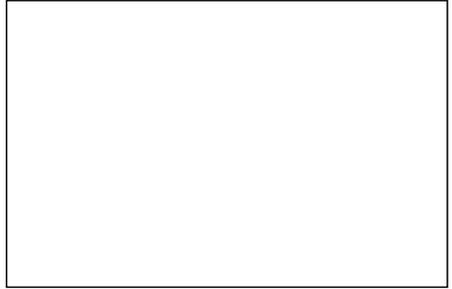
Retirez tous les marqueurs +1/+1 d'une créature ciblée que vous contrôlez. Piochez autant de cartes.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Donner // Prendre

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



Rituel

U

&lt;b&gt;Donner&lt;/b&gt;  
{2}{G}

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

&lt;b&gt;Prendre&lt;/b&gt;  
{2}{U}

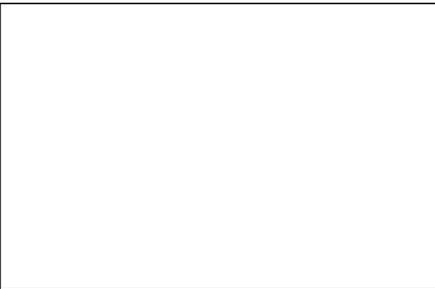
Retirez tous les marqueurs +1/+1 d'une créature ciblée que vous contrôlez. Piochez autant de cartes.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Donner // Prendre

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



Rituel

U

&lt;b&gt;Donner&lt;/b&gt;  
{2}{G}

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

&lt;b&gt;Prendre&lt;/b&gt;  
{2}{U}

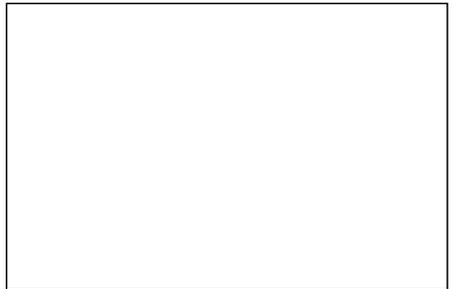
Retirez tous les marqueurs +1/+1 d'une créature ciblée que vous contrôlez. Piochez autant de cartes.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Donner // Prendre

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



Rituel

U

&lt;b&gt;Donner&lt;/b&gt;  
{2}{G}

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

&lt;b&gt;Prendre&lt;/b&gt;  
{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

Rituel de scarification d'écaïlle

{1}{UB}



Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature que vous contrôlez.  
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de scarification d'écaïlle

{1}{UB}



Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature que vous contrôlez.  
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de scarification d'écaïlle

{1}{UB}



Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature que vous contrôlez.  
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de scarification d'écaïlle

{1}{UB}



Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature que vous contrôlez.  
Piochez deux cartes.

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

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

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

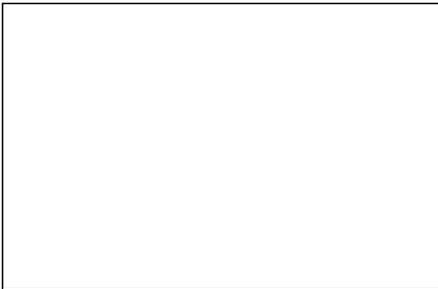
R

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

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

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrearez 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

Contrearez 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

Contrearez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrearez un sort non-créature ciblé.

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

Réfléchir à deux fois

{1}{U}

Éphémère

C

Piochez une carte.

Flashback {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

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

Réfléchir à deux fois

{1}{U}

Éphémère

C

Piochez une carte.

Flashback {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réfléchir à deux fois

{1}{U}

Éphémère

C

Piochez une carte.

Flashback {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme aqueuse

{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut pas être bloquée.

À chaque fois que la créature enchantée attaque, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme aqueuse

{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut pas être bloquée.

À chaque fois que la créature enchantée attaque, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme aqueuse

{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut pas être bloquée.

À chaque fois que la créature enchantée attaque, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme aqueuse

{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut pas être bloquée.

À chaque fois que la créature enchantée attaque, regard 1.

(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous

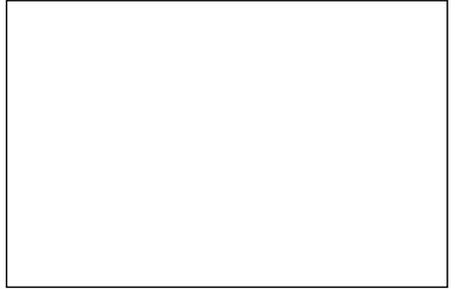
pouvez mettre cette carte au-dessous de votre

bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revendication par la mer

{U}



Enchantement : aura

C

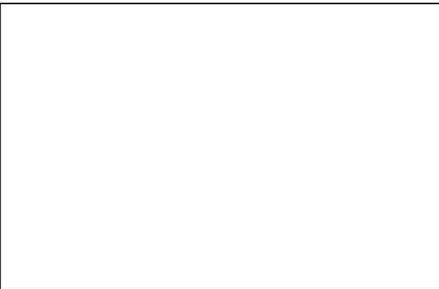
Enchanter : terrain

Le terrain enchanté est une île.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revendication par la mer

{U}



Enchantement : aura

C

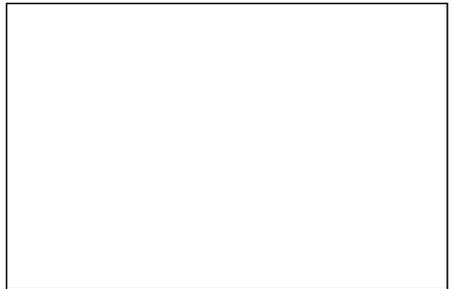
Enchanter : terrain

Le terrain enchanté est une île.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revendication par la mer

{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Le terrain enchanté est une île.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

