Araignée lanceuse de rets	{2}{G}	Cerfeclair paissant {2}{G	
Créature : araignée	С	Créature : antilope C	
Portée (Cette créature peut bloquer les cr vol.) À chaque fois que l'Araignée lance bloque une créature avec le vol, l'A de rets gagne +2/+0 jusqu'à la fin d	use de rets raignée lanceuse	Toucheterre? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 2 points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/3	2/2 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

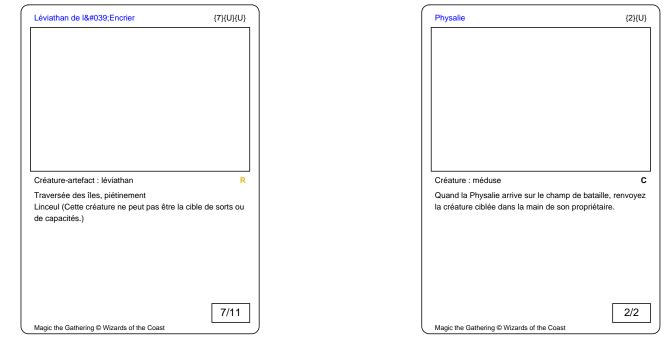
Araignée lanceuse de rets	{2}{G}
Créature : araignée	С
Portée (Cette créature peut bloquer les créatures a vol.)	vec le
À chaque fois que I'Araignée lanceuse de re	
bloque une créature avec le vol, l' Araignée la de rets gagne +2/+0 jusqu' à la fin du tour.	anceuse
r	
Maria da Oada da Oada	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cerfeclair paissant	{2}{G}
Créature : antilope	C
Toucheterre? À chaque fois qu' le champ de bataille sous votre contrô gagner 2 points de vie.	
	2/2

Vipère nessianne {4}{G	G}	Bannisseur surrakar	{4}{U}
Créature : serpent	U	Créature : surrakar	С
Portée {6}{G}: Monstruosité 4. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez quatre marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)		Quand le Bannisseur surrakar arrive sur le champ d bataille, vous pouvez renvoyer une créature engagé ciblée dans la main de son propriétaire.	
4/5 Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3

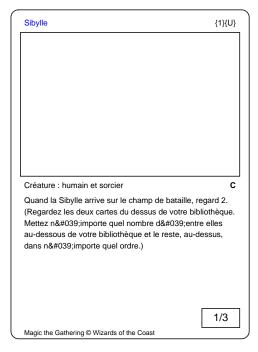
Bannisseur surrakar	{4}{U}
Créature : surrakar	
Quand le Bannisseur surrakar arrive sur le champ de	
bataille, vous pouvez renvoyer une créature engagée ciblée dans la main de son propriétaire.	Э
oiblee dans la main de sen proprietaire.	
_	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

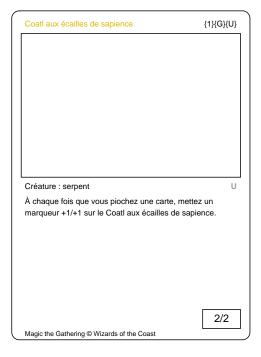
Fléau des flottes	{5}{U}{U}
Créature : kraken	R
Quand le Fléau des flottes arrive sur	
renvoyez chaque créature que vos a avec une endurance inférieure ou ég	dversaires contrôlent ale à X dans la main
de son propriétaire, X étant le nombr vous contrôlez.	e d'iles que
	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	6/6

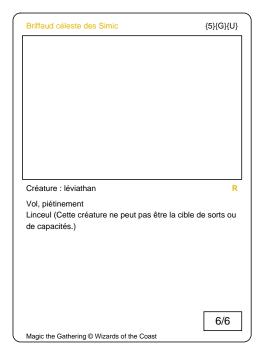


Monstre de la geôle océane	{3}{U}{U}
Créature : pieuvre	U
Le Monstre de la geôle océane ne peut pas atta	
moins que le joueur défenseur ne contrôle une	
(5){U}{U}: Monstruosité 3. (Si cette créature n8	
pas monstrueuse, mettez trois marqueurs +1/+ elle devient monstrueuse.)	i sui elle et
Quand le Monstre de la geôle océane devient r	nonstrueux,
le terrain ciblé devient une île en plus de ses au	utres types.
	5/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Physalie	{2}{U}
Créature : méduse	С
Quand la Physalie arrive sur le ch	
la créature ciblée dans la main de	e son proprietaire.
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the C	oast





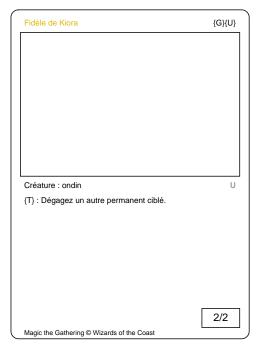


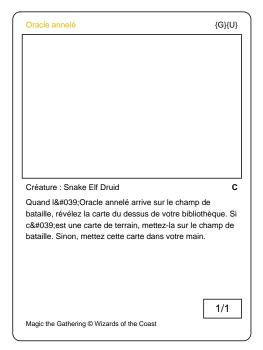
Coatl aux écailles de sapience

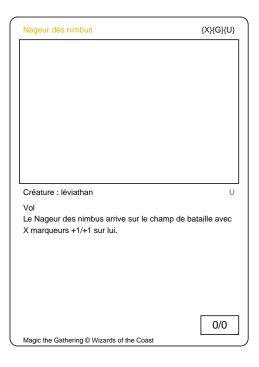
(1){G}{U}

Créature : serpent

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







Oracle annelé	{G}{U}
Créature : Snake Elf Druid	С
Quand I'Oracle annelé arrive sur le champ d	e
bataille, révélez la carte du dessus de votre biblioth	
c'est une carte de terrain, mettez-la sur le ch bataille. Sinon, mettez cette carte dans votre main.	•
bataine. Onton, mettez sette carte dans votre main.	
[	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	17.1
magic are cathering w wizards of the coast	

Explorer {1	}{G}		Heure du repas	{2}{G}
Rituel	С		Rituel	С
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci. Piochez une carte.			Choisissez une créature ciblée qu& contrôle. Quand cette créature meu gagnez 3 points de vie. Une créatur contrôlez se bat contre cette créatu nombre de blessures égal à sa forc	irt ce tour-ci, vous re ciblée que vous re. (Chacune inflige un e à l'autre.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J		_

tituel l'ous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tou	{1}{G
ous pouvez jouer un terrain supplémentaire c	
Rituel	c
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire co Piochez une carte.	e tour-ci.

Heure du repas	<del>{2}{G}</del>
Tiedle du Tépes	12/10/
Rituel	С
Choisissez une créature ciblée qu'un adversair 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 inflig nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)	je un
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Végétation explosive {	3}{G}		Évolution urbaine {3	3}{G}{U}
Rituel	U		Rituel	U
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.			Piochez trois cartes. Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vague de submersion	{2}{U}{U
Rituel Renvoyez toutes les créatures dans les	mains do lours
propriétaires, excepté les krakens, les le	
pieuvres et les serpents.	

Étendues sauvages en évolution		
Terrain	С	
{T}, sacrifiez ce terrain : 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		ノ

Étendues sauvages en évolution		Forêt
Etendues sauvages en évolution		Forêt
Terrain C		Terrain de base : forêt C
{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.		{G}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Forêt		Forêt

Forêt	
Terrain de base : forêt	C
{G}	_
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Forêt
Terrain de base : forêt C
{G}
Maria da Orda da Orda da Orda Orda Orda Orda
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	























_	Île	
L		
	Terrain de base : île C	
	{U}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	ر

Île			
Terrain	de base : île		С
{U}			

Île	
Terrain de base : île	С
{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	_
Temple de la fausse divinité	
	1
	1
	1
	1
	1
	1
	ı
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}	Connaissance accumulée	{1}{U
Planeswalker légendaire : Kiora	M	Éphémère	
{+1}: Jusqu'à votre prochain t		Piochez une carte, puis piochez un nombre d	
les blessures qui devraient être inflig permanent ciblé qu'un adversa		au nombre de cartes appelées Connaissance dans tous les cimetières.	e accumulée
{-1}: Piochez une carte. Vous pouve supplémentaire ce tour-ci.	z jouer un terrain		
{-5} : Vous gagnez un emblème avec	« Au début de votre		
étape de fin, créez un jeton de créatu			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Connaissance accumulée {1){U	J}
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	С
Piochez une carte, puis piochez un nombre de carte au nombre de cartes appelées Connaissance accun dans tous les cimetières.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{1}{U}

Connaissance accumulée {1}	{U}		Capture de plasme {G}{G}{U}{U}	U}
Éphémère	c		Éphémère	R
Piochez une carte, puis piochez un nombre de cartes ég au nombre de cartes appelées Connaissance accumulée dans tous les cimetières.			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		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Épluchage de réalité	{1}{U}
Éphémère	c
Renvoyez une créature ciblée que vou créature ciblée que vous ne contrôlez de leurs propriétaires.	