

Carcasse de floraison

{3}{G}



Créature : plante et élémental

C

Quand la Carcasse de floraison arrive sur le champ de bataille, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse de floraison

{3}{G}



Créature : plante et élémental

C

Quand la Carcasse de floraison arrive sur le champ de bataille, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse de floraison

{3}{G}



Créature : plante et élémental

C

Quand la Carcasse de floraison arrive sur le champ de bataille, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crocodile protectécaille

{4}{G}



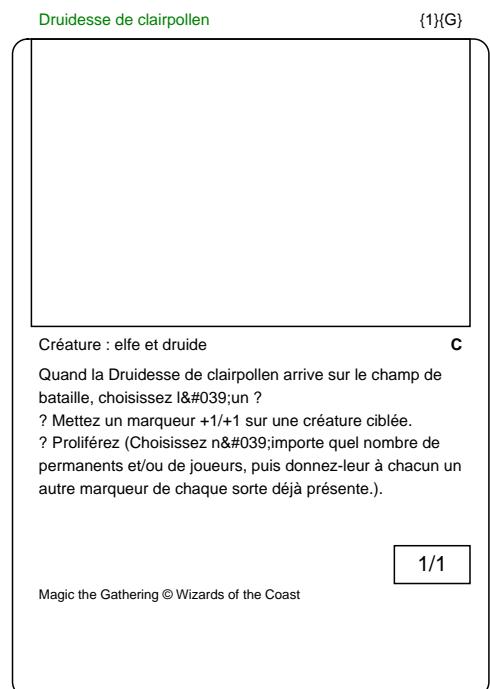
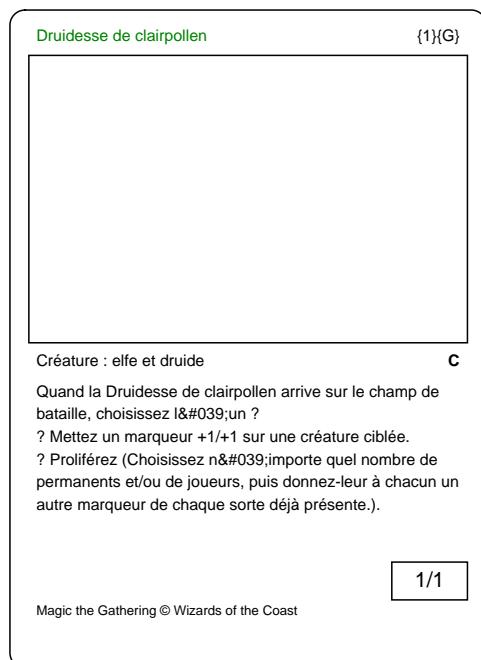
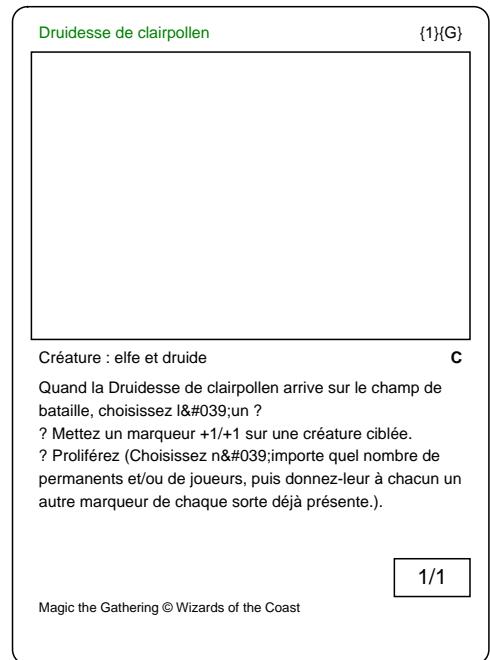
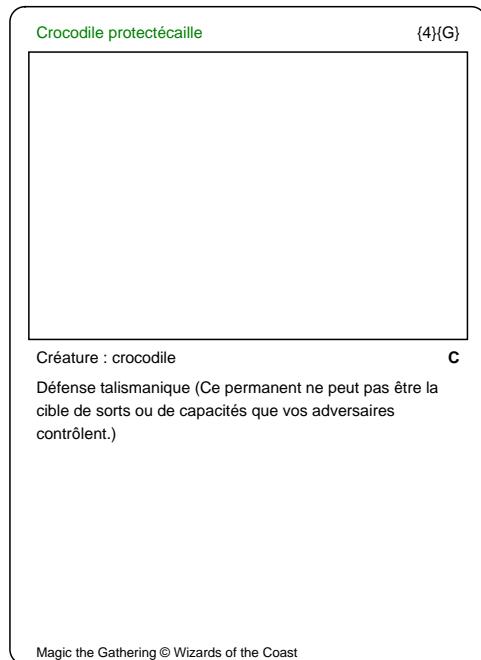
Créature : crocodile

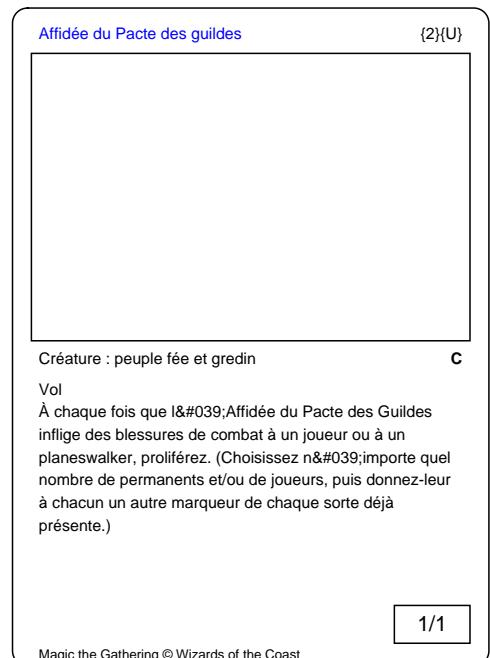
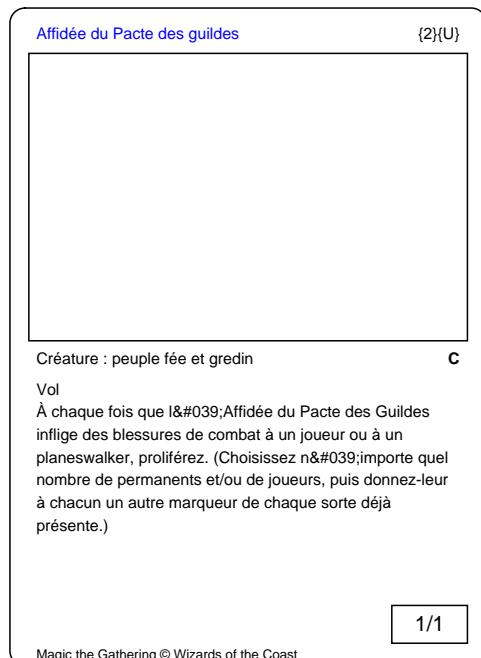
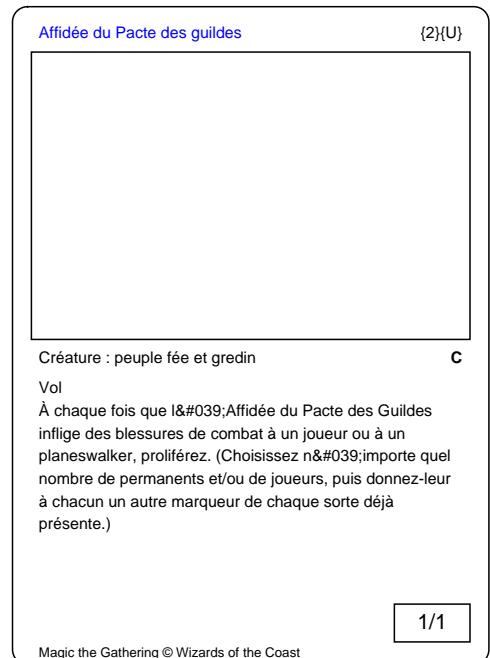
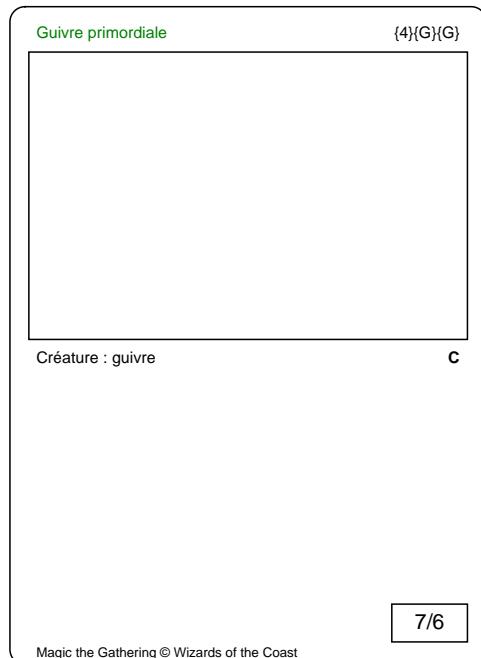
C

Défense talismanique (Ce permanent ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

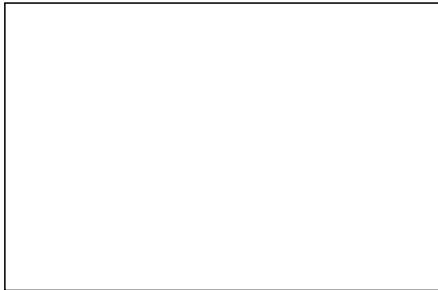
Magic the Gathering © Wizards of the Coast





## Affidée du Pacte des guildes

{2}{U}



Créature : peuple fée et gredin

C

Vol

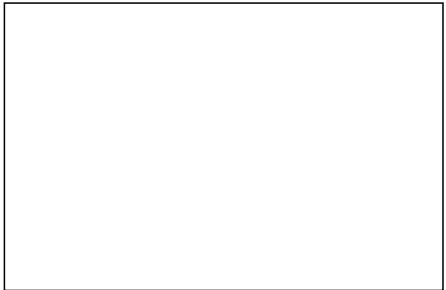
À chaque fois que l'*Affidée du Pacte des Guildes* inflige des blessures de combat à un joueur ou à un planeswalker, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Brisebarrage de Kiora

{5}{U}



Créature : léviathan

C

Quand le *Brisebarrage de Kiora* arrive sur le champ de bataille, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Brisebarrage de Kiora

{5}{U}



Créature : léviathan

C

Quand le *Brisebarrage de Kiora* arrive sur le champ de bataille, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doublure d'*étincelles*

{3}{U}



Créature : illusion

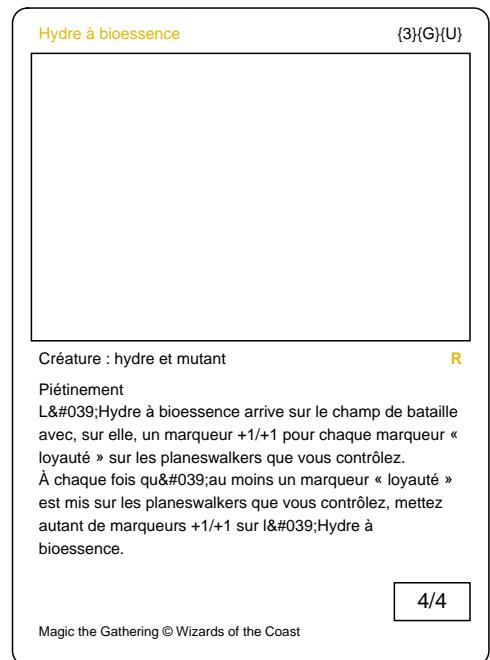
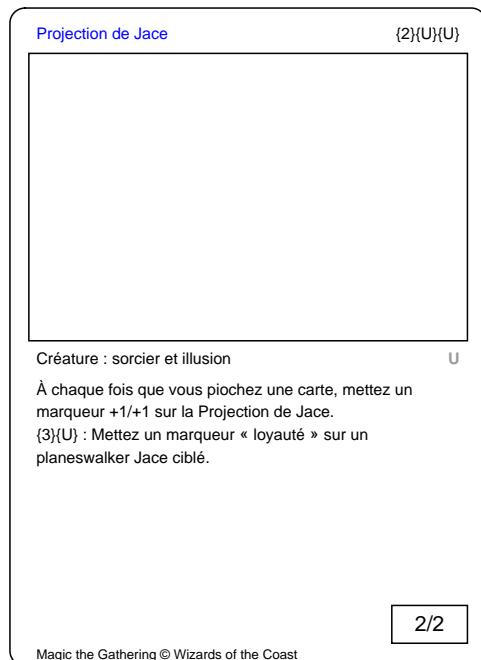
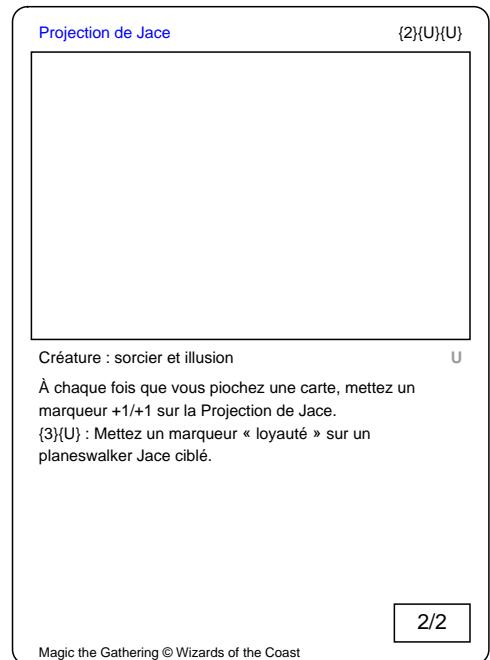
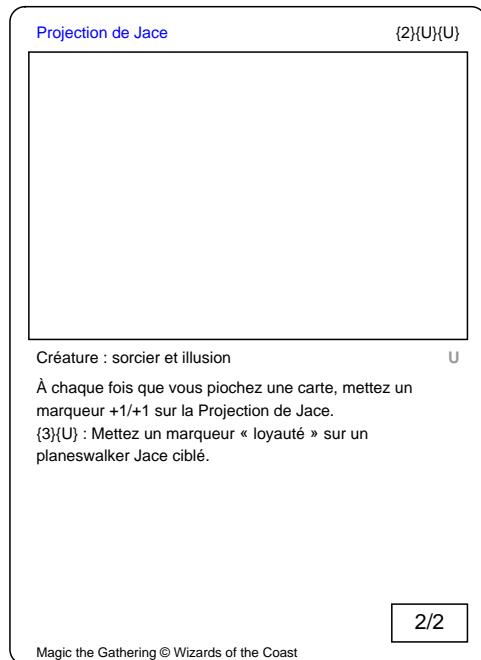
R

Vous pouvez faire que la *Doublure d'etincelles* arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature ou d'un planeswalker que vous contrôlez, excepté qu'elle arrive avec, sur elle, un marqueur +1/+1 supplémentaire si c'est une créature, un marqueur « loyauté » supplémentaire si c'est un planeswalker, et qu'elle n'est pas légendaire.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



**Courage en pleine crise**

{2}{G}

**Rituel**

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée, puis proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Mission furtive**

{2}{U}

**Rituel**

Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Cette créature ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Courage en pleine crise**

{2}{G}

**Rituel**

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée, puis proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Mission furtive**

{2}{U}

**Rituel**

Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Cette créature ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Ruse de Jace**

{3}{U}{U}

**Rituel****R**

Renvoyez jusqu'à deux créatures ciblées dans la main de leur propriétaire. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Jace, stratège ésotérique, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Triomphe de Jace**

{2}{U}

**Rituel****U**

Piochez deux cartes. Si vous contrôlez un planeswalker Jace, piochez trois cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Ruse de Jace**

{3}{U}{U}

**Rituel****R**

Renvoyez jusqu'à deux créatures ciblées dans la main de leur propriétaire. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Jace, stratège ésotérique, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

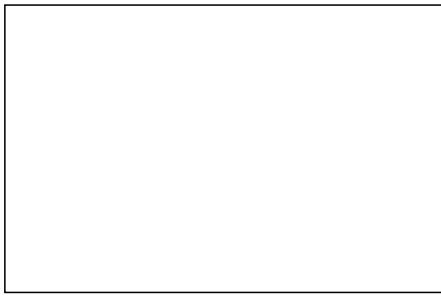
**Forêt****C****Terrain de base : forêt**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



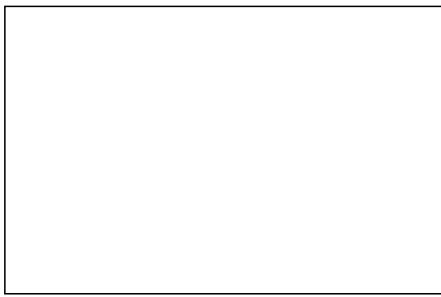
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



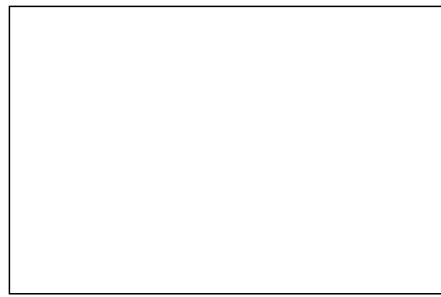
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

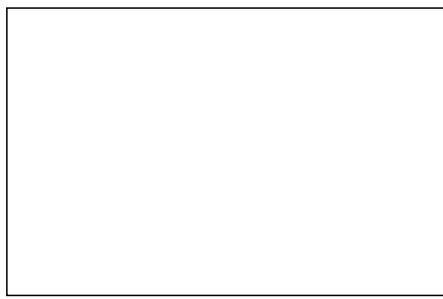
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



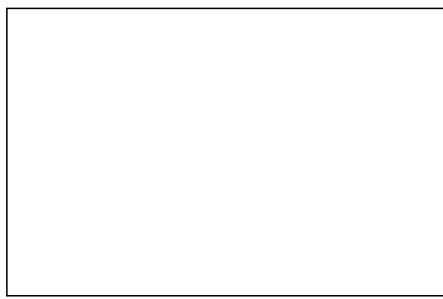
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

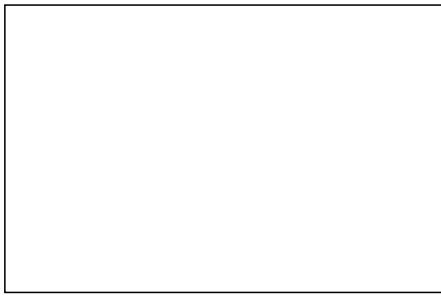
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



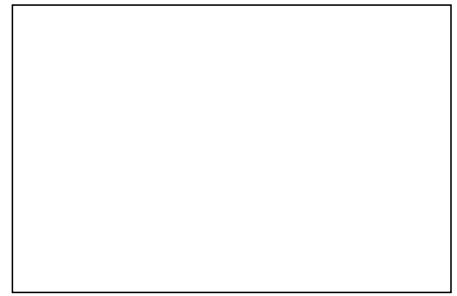
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



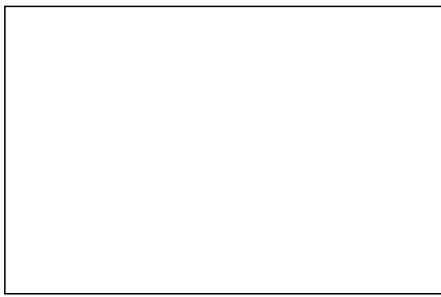
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



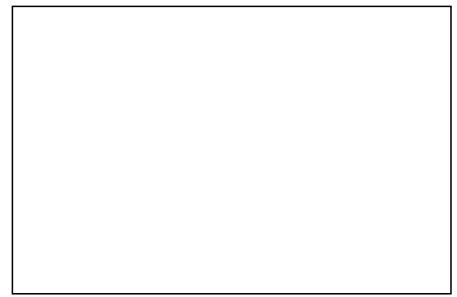
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



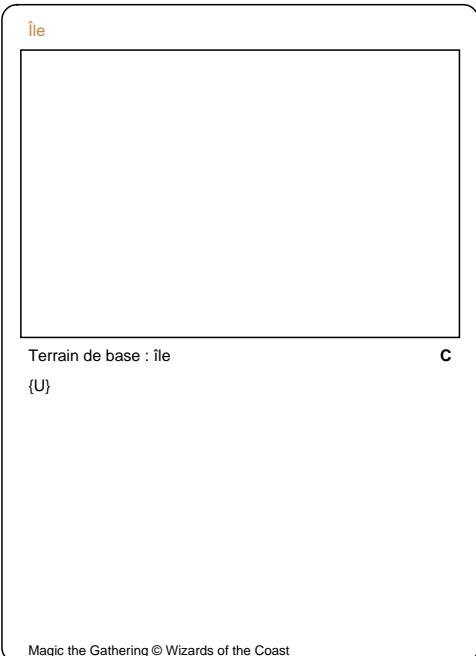
Terrain de base : île

C

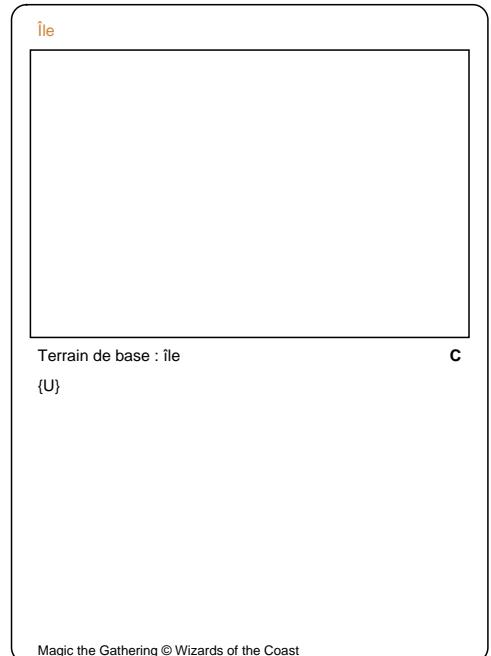
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

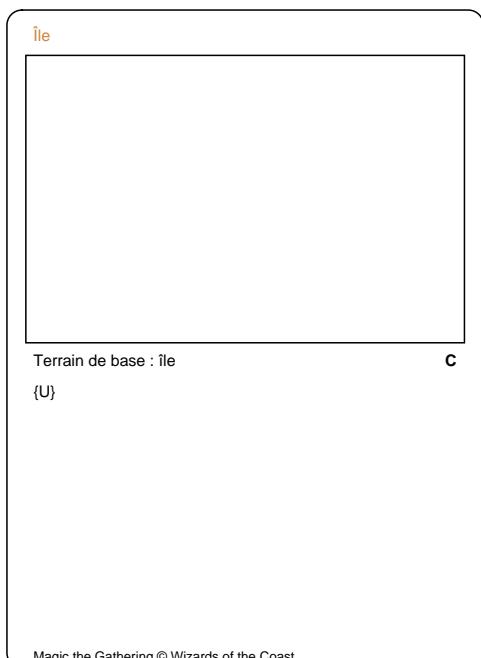
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



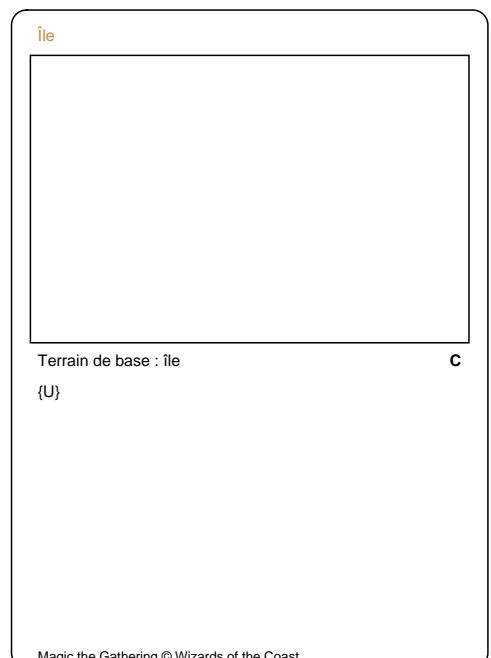
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

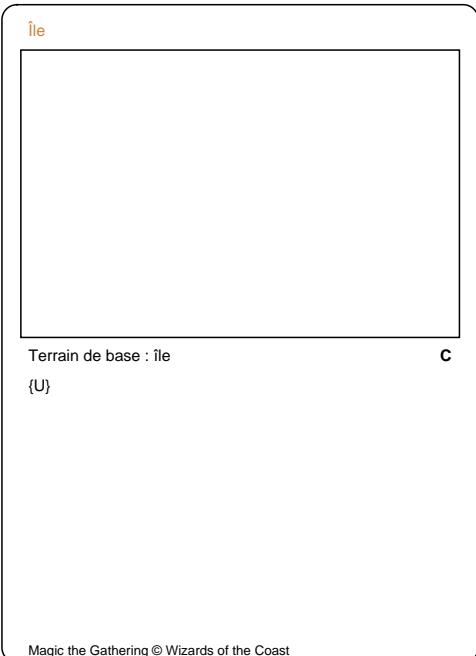


Magic the Gathering © Wizards of the Coast

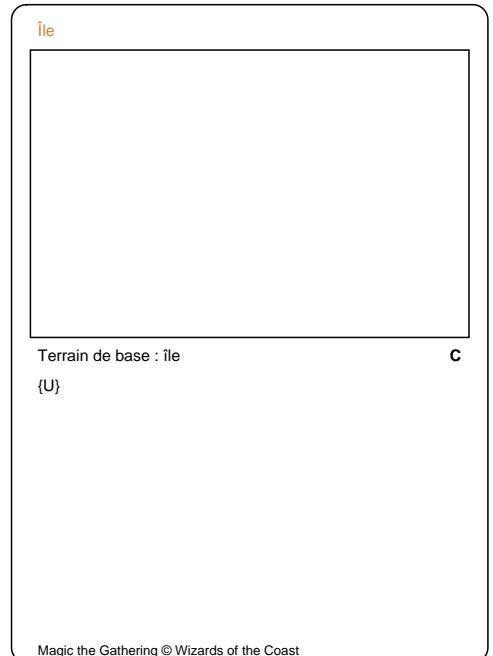


Magic the Gathering © Wizards of the Coast

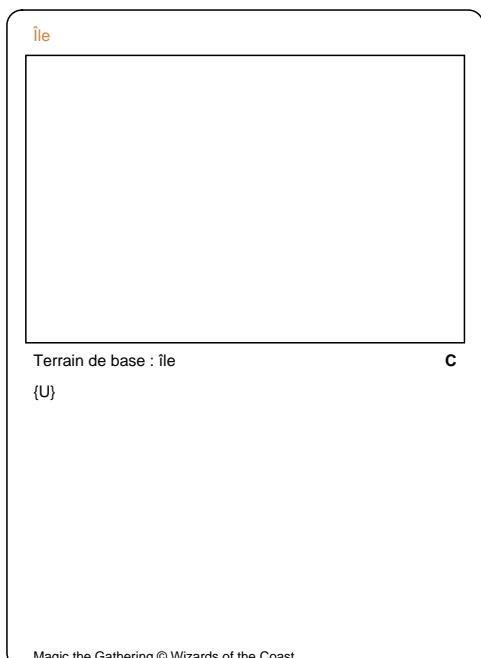
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



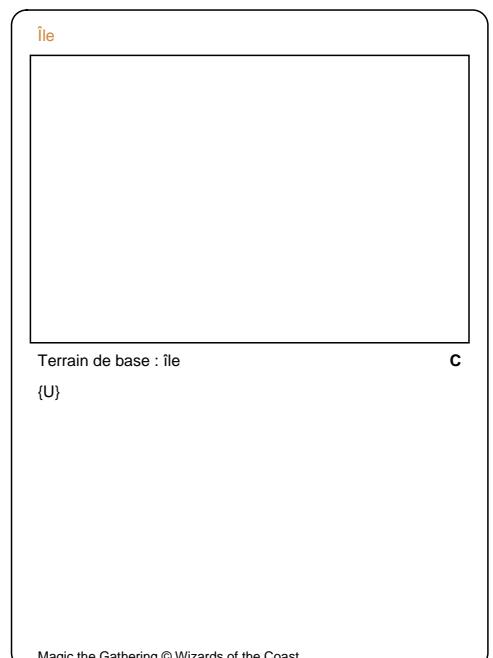
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic



Terrain : porte

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic



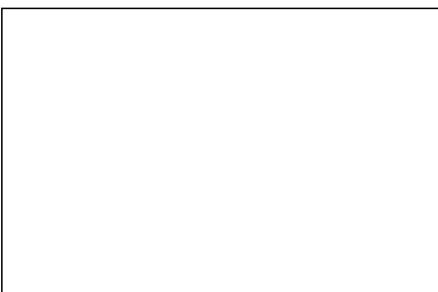
Terrain : porte

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic



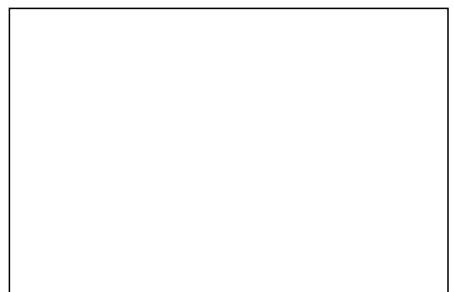
Terrain : porte

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Simic



Terrain : porte

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

