

Indolent des gouffres

{2}{U}



Créature : calamar et horreur

R

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Indolent des gouffres.
Quand l'Indolent des gouffres meurt, créez X jetons de créature 1/1 bleue Calamar avec la traversée des îles, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Indolent des gouffres. (Ils ne peuvent pas être bloqués tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indolent des gouffres

{2}{U}



Créature : calamar et horreur

R

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Indolent des gouffres.
Quand l'Indolent des gouffres meurt, créez X jetons de créature 1/1 bleue Calamar avec la traversée des îles, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Indolent des gouffres. (Ils ne peuvent pas être bloqués tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indolent des gouffres

{2}{U}



Créature : calamar et horreur

R

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Indolent des gouffres.
Quand l'Indolent des gouffres meurt, créez X jetons de créature 1/1 bleue Calamar avec la traversée des îles, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Indolent des gouffres. (Ils ne peuvent pas être bloqués tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Indolent des gouffres

{2}{U}



Créature : calamar et horreur

R

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Indolent des gouffres.
Quand l'Indolent des gouffres meurt, créez X jetons de créature 1/1 bleue Calamar avec la traversée des îles, X étant le nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Indolent des gouffres. (Ils ne peuvent pas être bloqués tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 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 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 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.

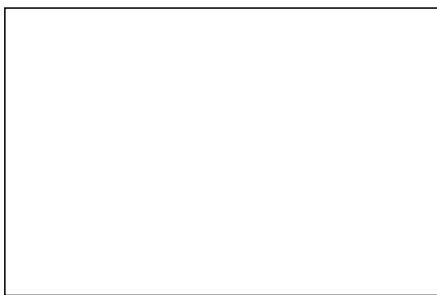
2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krasis hydroïde

{X}{G}{U}



Créature : méduse et hydre et bête

M

Quand vous lancez ce sort, vous gagnez la moitié de X points de vie et vous piochez la moitié de X cartes.

Arrondissez à l'unité inférieure à chaque fois.

Vol, piétinement

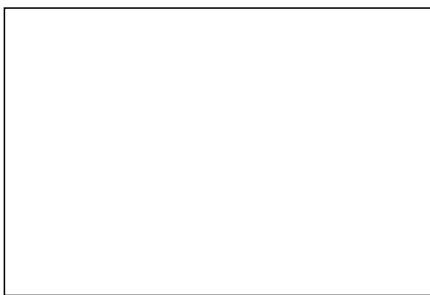
Le Krasis hydroïde arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krasis hydroïde

{X}{G}{U}



Créature : méduse et hydre et bête

M

Quand vous lancez ce sort, vous gagnez la moitié de X points de vie et vous piochez la moitié de X cartes.

Arrondissez à l'unité inférieure à chaque fois.

Vol, piétinement

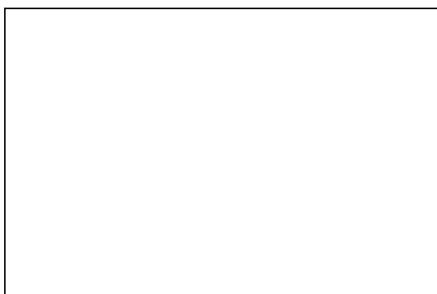
Le Krasis hydroïde arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krasis hydroïde

{X}{G}{U}



Créature : méduse et hydre et bête

M

Quand vous lancez ce sort, vous gagnez la moitié de X points de vie et vous piochez la moitié de X cartes.

Arrondissez à l'unité inférieure à chaque fois.

Vol, piétinement

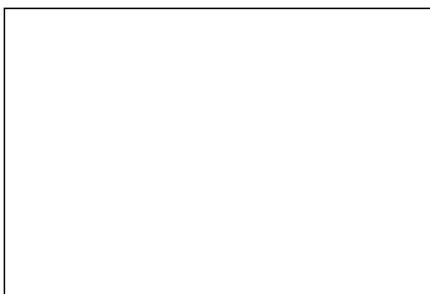
Le Krasis hydroïde arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krasis hydroïde

{X}{G}{U}



Créature : méduse et hydre et bête

M

Quand vous lancez ce sort, vous gagnez la moitié de X points de vie et vous piochez la moitié de X cartes.

Arrondissez à l'unité inférieure à chaque fois.

Vol, piétinement

Le Krasis hydroïde arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roalesk, hybride du zénith

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

Créature légendaire : humain et mutant

M

Vol, piétinement

Quand Roalesk, hybride du zénith arrive sur le champ de bataille, mettez deux marqueurs +1/+1 sur une autre créature ciblée que vous contrôlez.

Quand Roalesk meurt, proliférez, puis proliférez à nouveau. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente. Puis recommencez.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage

Terrain : forêt et île

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roalesk, hybride du zénith

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

Créature légendaire : humain et mutant

M

Vol, piétinement

Quand Roalesk, hybride du zénith arrive sur le champ de bataille, mettez deux marqueurs +1/+1 sur une autre créature ciblée que vous contrôlez.

Quand Roalesk meurt, proliférez, puis proliférez à nouveau. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente. Puis recommencez.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage

Terrain : forêt et île

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élévage



Terrain : forêt et île

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet inondé



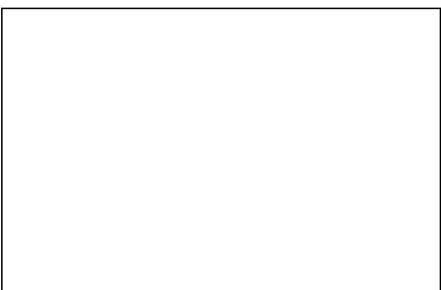
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{GU}, {T} : Ajoutez {G}{G}, {G}{U} ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élévage



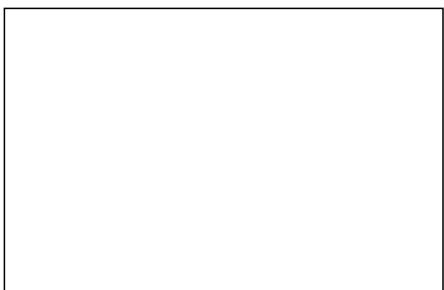
Terrain : forêt et île

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet inondé



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{GU}, {T} : Ajoutez {G}{G}, {G}{U} ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet inondé



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{GU}, {T} : Ajoutez {G}{G}, {G}{U} ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



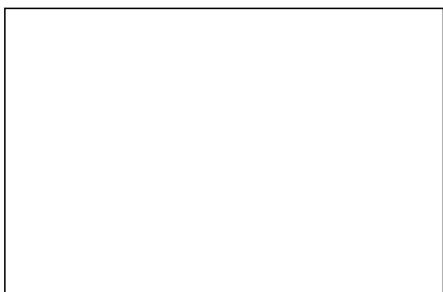
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



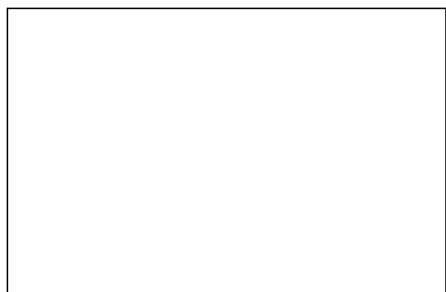
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

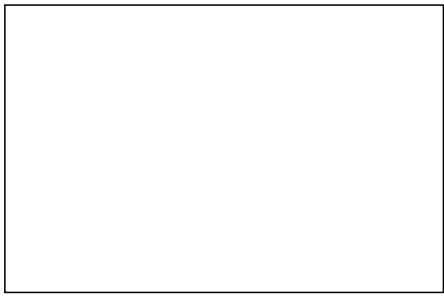
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



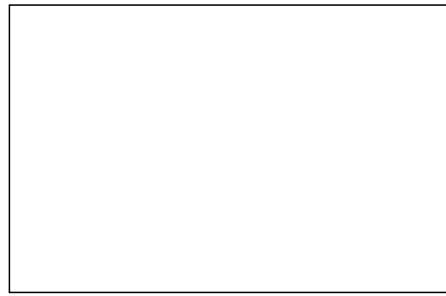
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



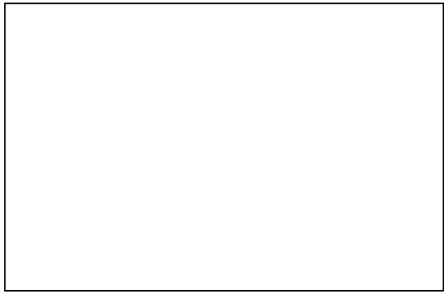
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



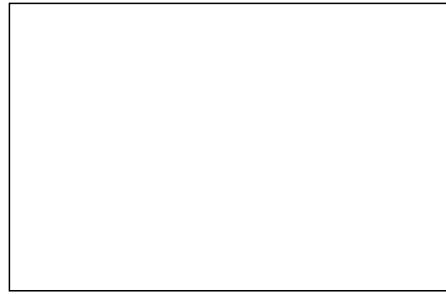
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

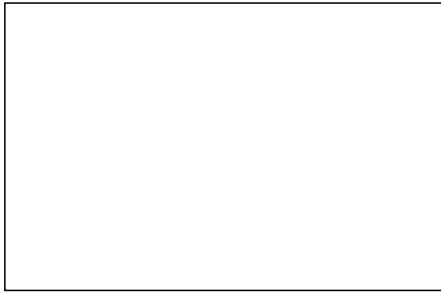
C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



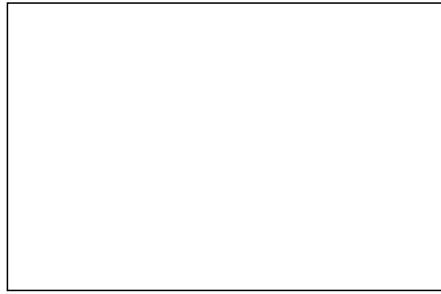
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



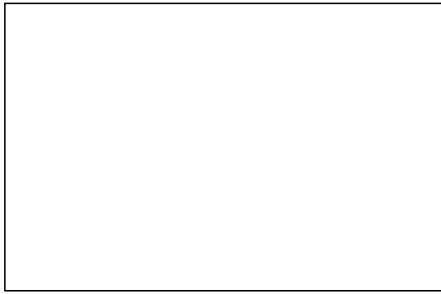
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



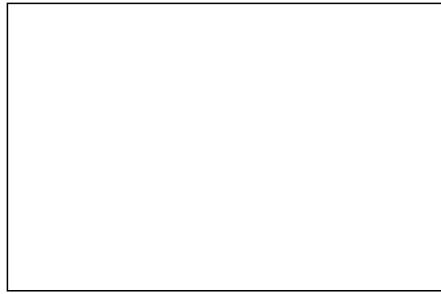
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Tour du Reliquaire

Terrain

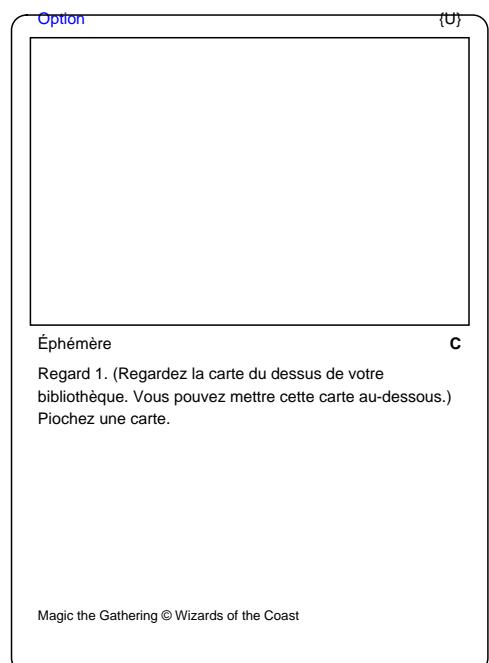
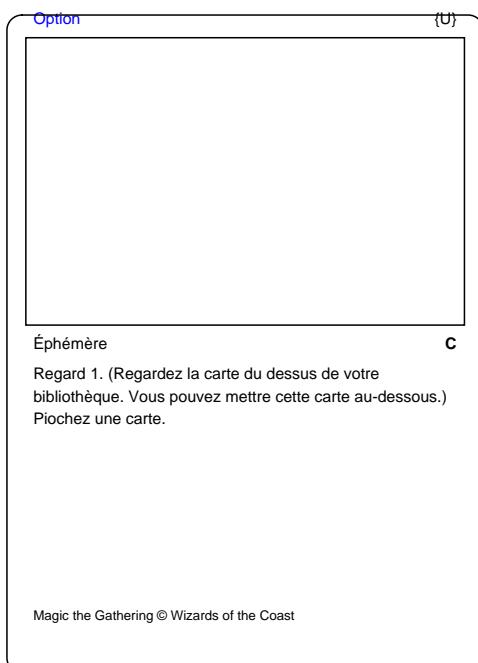
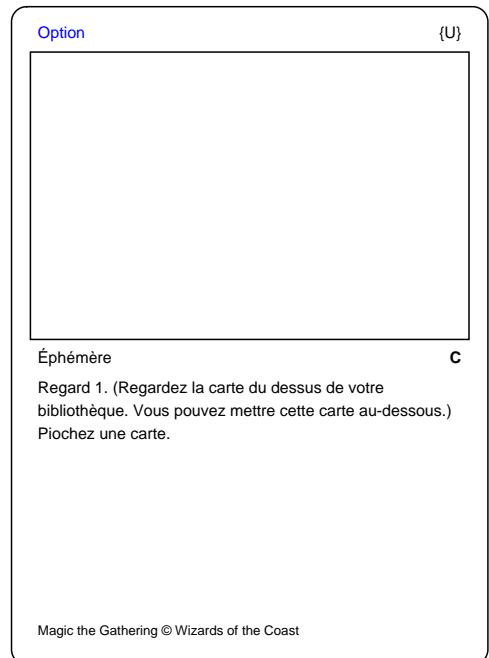
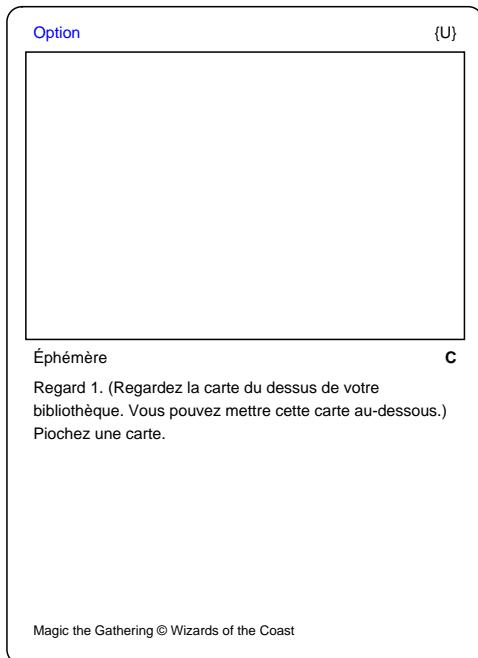
U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Charme de Simic

{G}{U}

Éphémère

U

Choisissez 1'un ?

? Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

? Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Ils ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

? Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Simic

{G}{U}

Éphémère

U

Choisissez 1'un ?

? Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

? Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Ils ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

? Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Simic

{G}{U}

Éphémère

U

Choisissez 1'un ?

? Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

? Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Ils ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

? Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Simic

{G}{U}

Éphémère

U

Choisissez 1'un ?

? Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

? Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Ils ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

? Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale de croissance

{G}{U}



Éphémère

C

Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale de croissance

{G}{U}



Éphémère

C

Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale de croissance

{G}{U}



Éphémère

C

Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale de croissance

{G}{U}



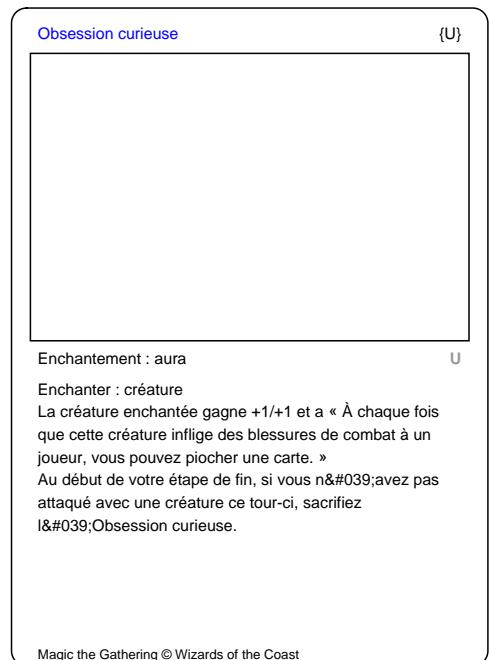
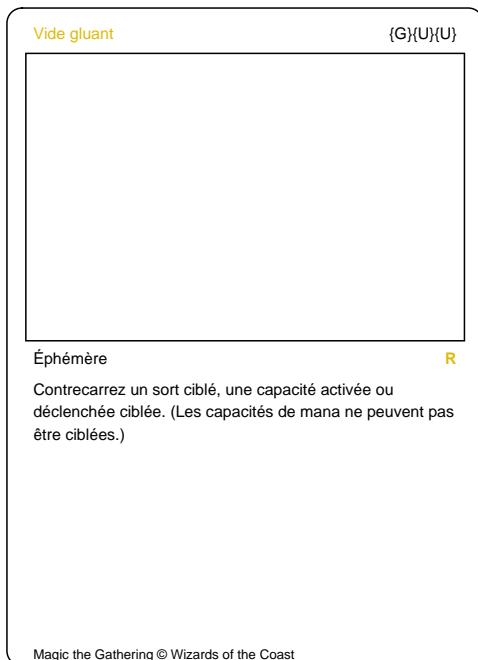
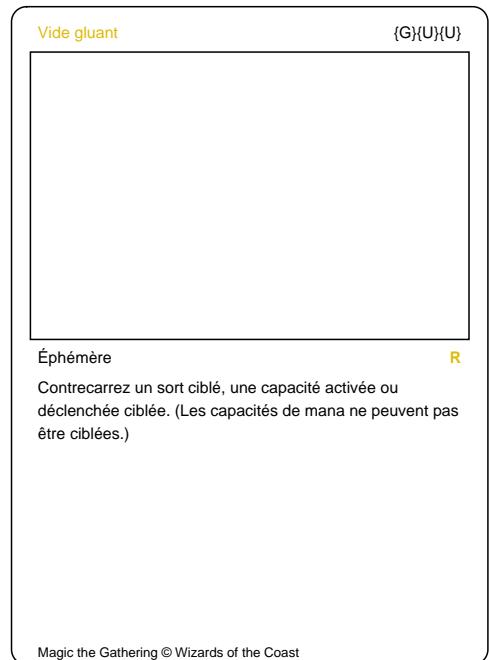
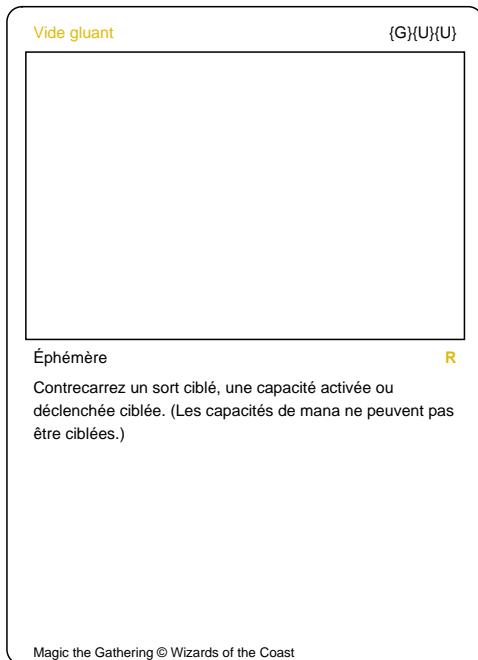
Éphémère

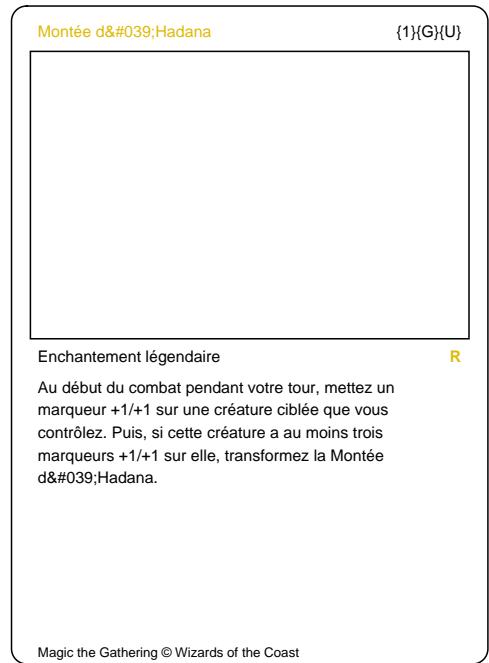
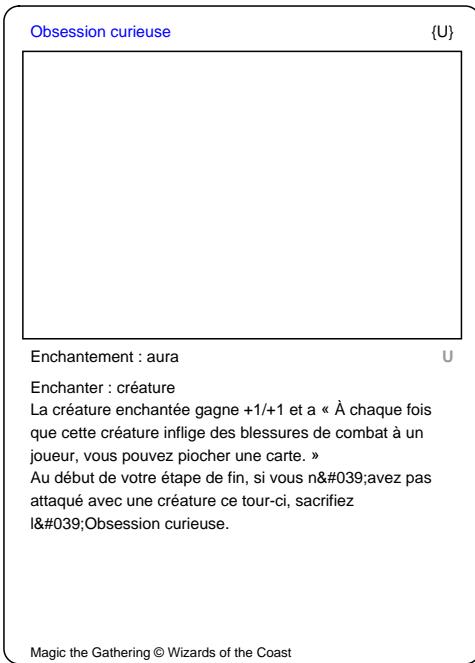
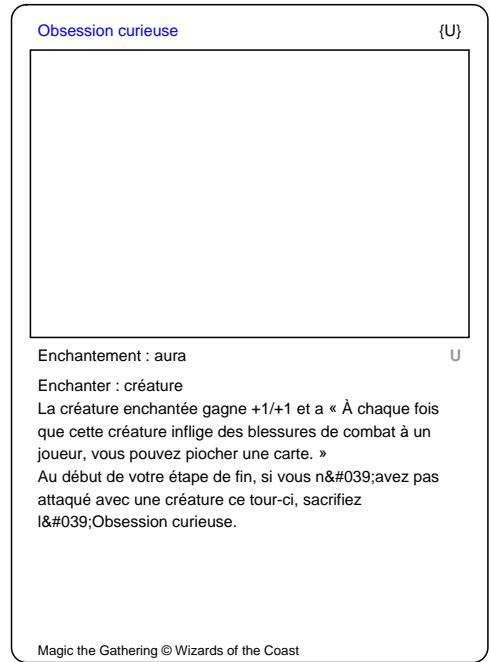
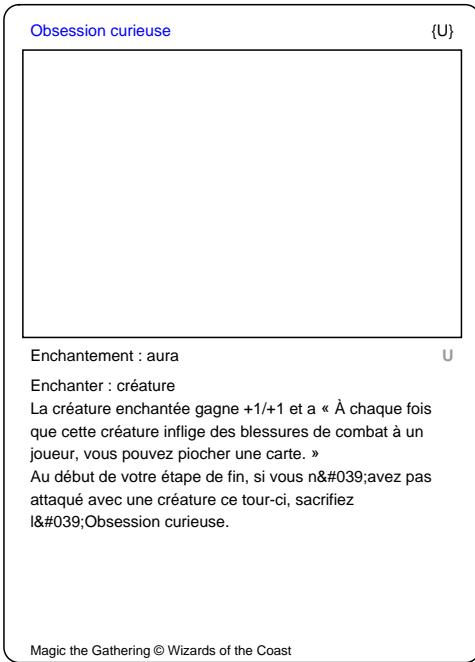
C

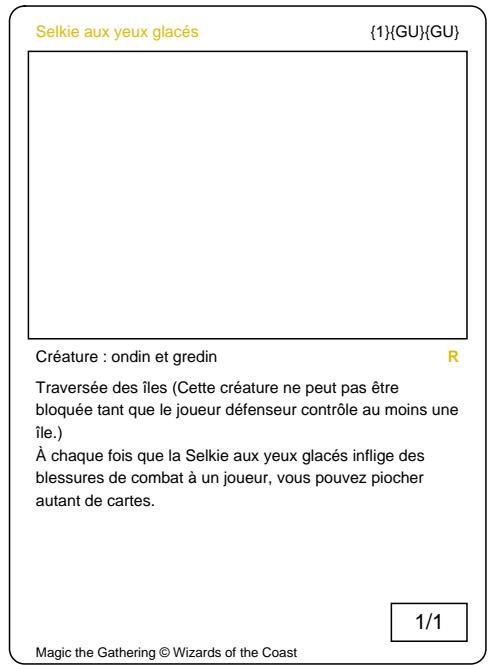
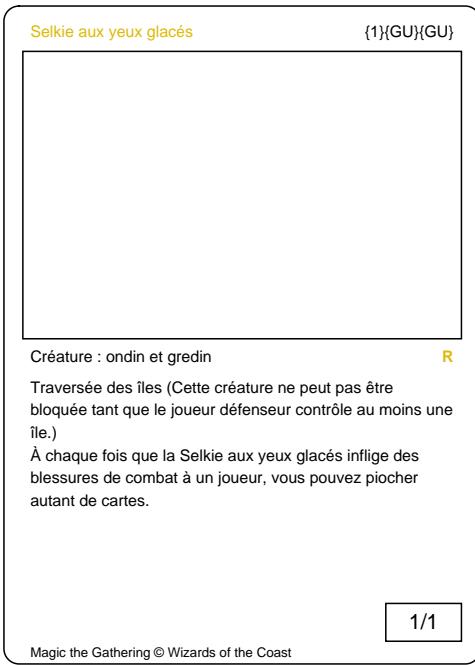
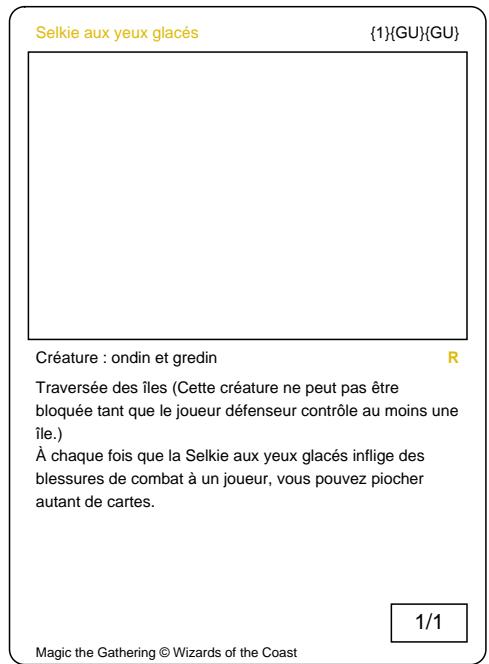
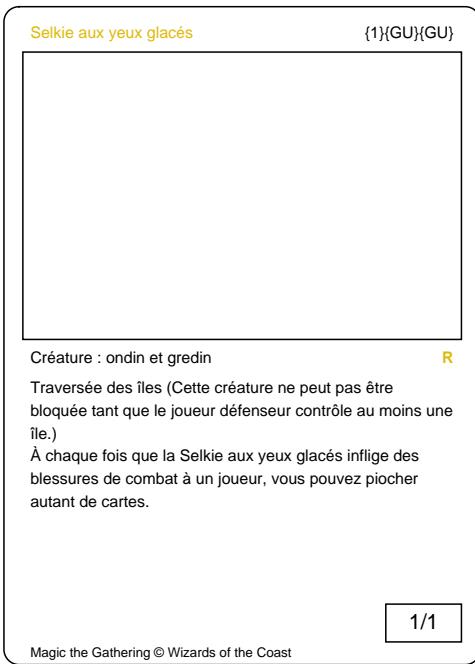
Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Volonté de l'aquitecte

{U}

Rituel tribal : ondin

Mettez un marqueur « inondation » sur le terrain ciblé. Ce terrain est une île en plus de ses autres types aussi longtemps qu'il a un marqueur « inondation » sur lui. Si vous contrôlez un ondin, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté de l'aquitecte

{U}

Rituel tribal : ondin

Mettez un marqueur « inondation » sur le terrain ciblé. Ce terrain est une île en plus de ses autres types aussi longtemps qu'il a un marqueur « inondation » sur lui. Si vous contrôlez un ondin, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté de l'aquitecte

{U}

Rituel tribal : ondin

Mettez un marqueur « inondation » sur le terrain ciblé. Ce terrain est une île en plus de ses autres types aussi longtemps qu'il a un marqueur « inondation » sur lui. Si vous contrôlez un ondin, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nissa, celle qui fait trembler le monde

{3}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Nissa

R

À chaque fois que vous engagez une forêt pour du mana, ajoutez {G} supplémentaire.

{+1} : Ciblez jusqu'à un terrain non-créature que vous contrôlez. Mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui. Dégagez-le. Il devient une créature 0/0 Élémental avec la vigilance et la célérité qui est toujours un terrain.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec "Les terrains que vous contrôlez ont "indestructible". Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel Monstre de forêt. Mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

