

Bogle insaisissable {GU}



Créature : bête C  
Défense talismanique

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bogle insaisissable {GU}



Créature : bête C  
Défense talismanique

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bogle insaisissable {GU}



Créature : bête C  
Défense talismanique

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bogle insaisissable {GU}



Créature : bête C  
Défense talismanique

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clavelade prédatrice

{1}{G}{U}



Créature : bête

U

Vol

À chaque fois que cette créature 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

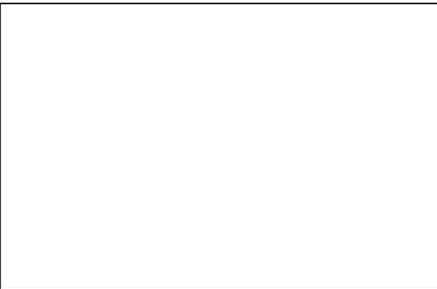
À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez détruire un artefact ciblé ou un enchantement ciblé que ce joueur contrôle.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clavelade prédatrice

{1}{G}{U}



Créature : bête

U

Vol

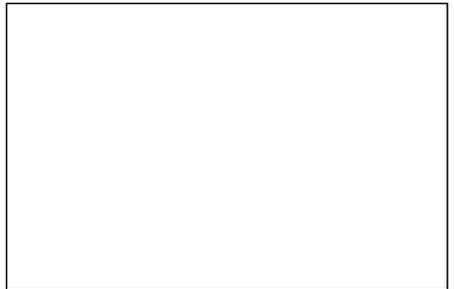
À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez détruire un artefact ciblé ou un enchantement ciblé que ce joueur contrôle.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clavelade prédatrice

{1}{G}{U}



Créature : bête

U

Vol

À chaque fois que cette créature 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 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}



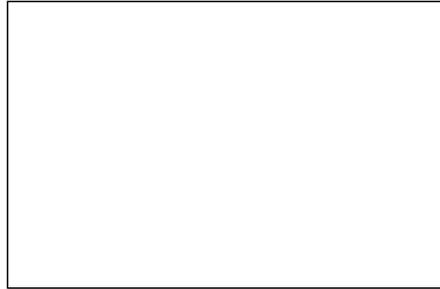
Créature : serpent U

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

Hérétique vedalken

{G}{U}

Créature : vedalken et gremlin **R**

À chaque fois que l'Hérétique vedalken inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hérétique vedalken

{G}{U}

Créature : vedalken et gremlin **R**

À chaque fois que l'Hérétique vedalken inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hérétique vedalken

{G}{U}

Créature : vedalken et gremlin **R**

À chaque fois que l'Hérétique vedalken inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hérétique vedalken

{G}{U}

Créature : vedalken et gremlin **R**

À chaque fois que l'Hérétique vedalken inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltratrice de Jhess {G}{U}



Créature : humain et gremlin U  
L'Infiltratrice de Jhess ne peut pas être bloquée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltratrice de Jhess {G}{U}



Créature : humain et gremlin U  
L'Infiltratrice de Jhess ne peut pas être bloquée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltratrice de Jhess {G}{U}



Créature : humain et gremlin U  
L'Infiltratrice de Jhess ne peut pas être bloquée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltratrice de Jhess {G}{U}



Créature : humain et gremlin U  
L'Infiltratrice de Jhess ne peut pas être bloquée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de noirfiel

{2}{GU}{GU}{GU}



Créature : horreur

R

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.

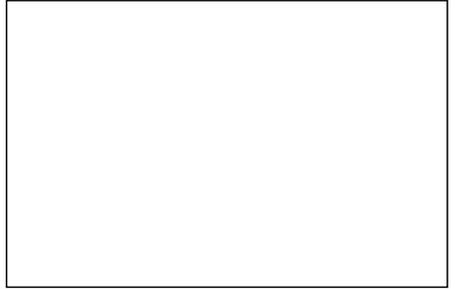
Dégagez toutes les créatures vertes et/ou bleues que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de noirfiel

{2}{GU}{GU}{GU}



Créature : horreur

R

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.

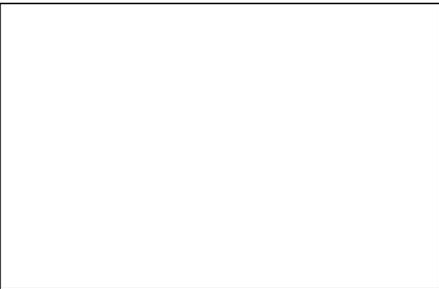
Dégagez toutes les créatures vertes et/ou bleues que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de noirfiel

{2}{GU}{GU}{GU}



Créature : horreur

R

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.

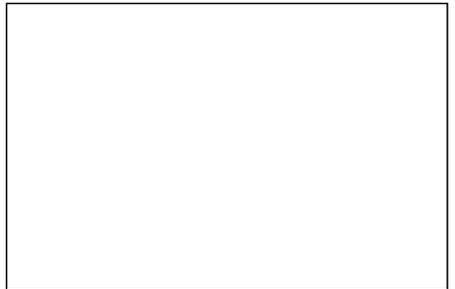
Dégagez toutes les créatures vertes et/ou bleues que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de noirfiel

{2}{GU}{GU}{GU}



Créature : horreur

R

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Dégagez toutes les créatures vertes et/ou bleues que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle annelé {G}{U}



Créature : Snake Elf Druid C

Quand l'Oracle annelé arrive sur le champ de bataille, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez cette carte dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle annelé {G}{U}



Créature : Snake Elf Druid C

Quand l'Oracle annelé arrive sur le champ de bataille, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez cette carte dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle annelé {G}{U}



Créature : Snake Elf Druid C

Quand l'Oracle annelé arrive sur le champ de bataille, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez cette carte dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle annelé {G}{U}



Créature : Snake Elf Druid C

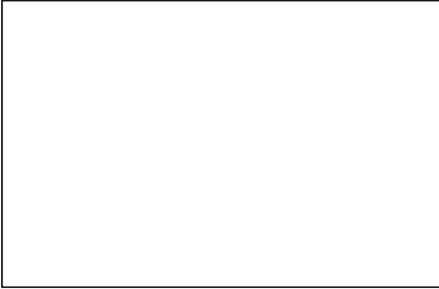
Quand l'Oracle annelé arrive sur le champ de bataille, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez cette carte dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parèdre du mythe

{GU}{GU}{GU}{GU}



Créature : esprit et avatar

R

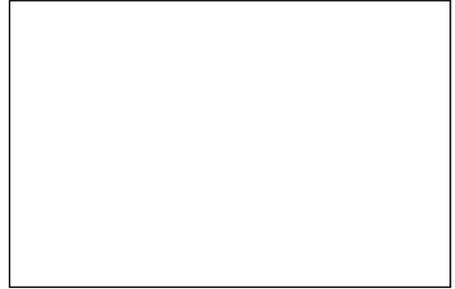
La force et l'endurance de la Parèdre du mythe sont chacune égale au nombre de cartes dans votre main. Au début de votre étape de pioche, piochez une carte supplémentaire.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parèdre du mythe

{GU}{GU}{GU}{GU}{GU}



Créature : esprit et avatar

R

La force et l'endurance de la Parèdre du mythe sont chacune égale au nombre de cartes dans votre main. Au début de votre étape de pioche, piochez une carte supplémentaire.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parèdre du mythe

{GU}{GU}{GU}{GU}{GU}



Créature : esprit et avatar

R

La force et l'endurance de la Parèdre du mythe sont chacune égale au nombre de cartes dans votre main. Au début de votre étape de pioche, piochez une carte supplémentaire.

\*/\*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parèdre du mythe

{GU}{GU}{GU}{GU}{GU}



Créature : esprit et avatar

R

La force et l'endurance de la Parèdre du mythe sont chacune égale au nombre de cartes dans votre main. Au début de votre étape de pioche, piochez une carte supplémentaire.

\*/\*

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

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

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

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

Forêt



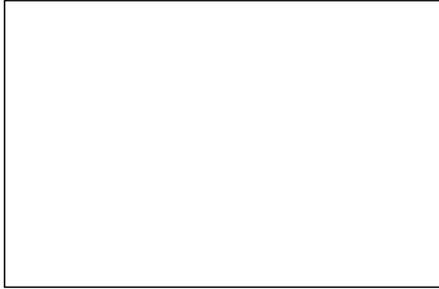
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



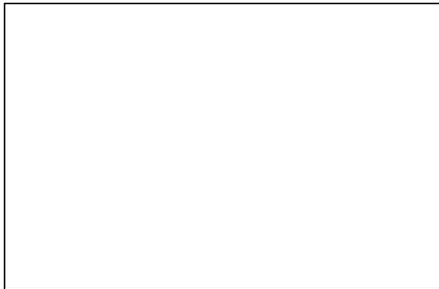
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

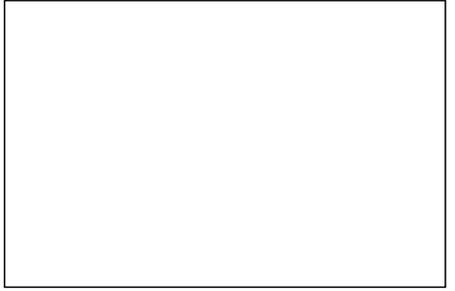


Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

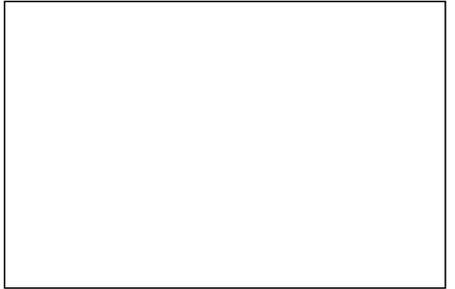


Terrain de base : forêt  
{G}

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

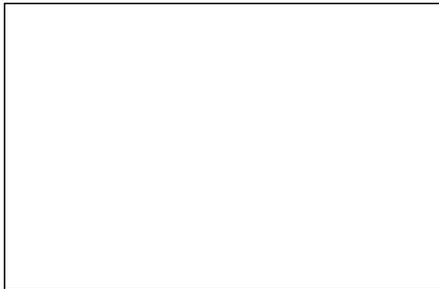


Terrain de base : île  
{U}

**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

Tour du Reliquaire



Terrain

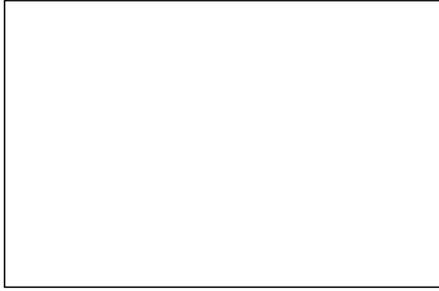
U

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

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire



Terrain

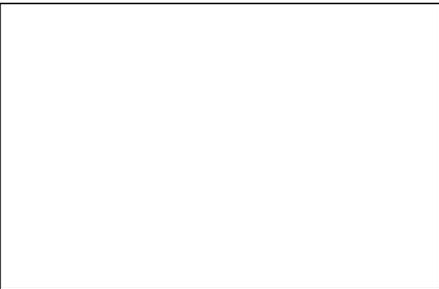
U

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

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire



Terrain

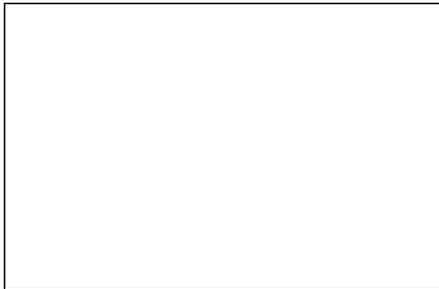
U

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

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Faveur de la parèdre

{1}{GU}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est verte, elle gagne +1/+1 et elle a la vigilance.

Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et elle a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur de la parèdre

{1}{GU}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est verte, elle gagne +1/+1 et elle a la vigilance.

Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et elle a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur de la parèdre

{1}{GU}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est verte, elle gagne +1/+1 et elle a la vigilance.

Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et elle a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur de la parèdre

{1}{GU}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Tant que la créature enchantée est verte, elle gagne +1/+1 et elle a la vigilance.

Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et elle a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

