

Agame pèlerin {G}



Créature : lézard C

{1}{G} : L'Agame pèlerin gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
N'activez qu'une seule fois par tour.
Folie {0} (Si vous vous défaussez de cette carte,
défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites ainsi,
lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre
cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agame pèlerin {G}



Créature : lézard C

{1}{G} : L'Agame pèlerin gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
N'activez qu'une seule fois par tour.
Folie {0} (Si vous vous défaussez de cette carte,
défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites ainsi,
lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre
cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agame pèlerin {G}



Créature : lézard C

{1}{G} : L'Agame pèlerin gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
N'activez qu'une seule fois par tour.
Folie {0} (Si vous vous défaussez de cette carte,
défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites ainsi,
lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre
cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agame pèlerin {G}



Créature : lézard C

{1}{G} : L'Agame pèlerin gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
N'activez qu'une seule fois par tour.
Folie {0} (Si vous vous défaussez de cette carte,
défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites ainsi,
lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre
cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâtard sauvage {1}{G}



Créature : chien de chasse **C**

Défaussez-vous d'une carte : Le Bâtard sauvage gagne +1/+1 et devient de la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâtard sauvage {1}{G}



Créature : chien de chasse **C**

Défaussez-vous d'une carte : Le Bâtard sauvage gagne +1/+1 et devient de la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâtard sauvage {1}{G}



Créature : chien de chasse **C**

Défaussez-vous d'une carte : Le Bâtard sauvage gagne +1/+1 et devient de la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâtard sauvage {1}{G}



Créature : chien de chasse **C**

Défaussez-vous d'une carte : Le Bâtard sauvage gagne +1/+1 et devient de la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centaure fantomatique

{2}{G}{G}



Créature : centaure et esprit

U

Protection contre le noir

Le Centaure fantomatique arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur lui.

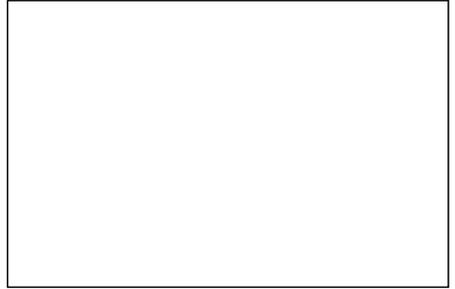
Si des blessures devaient être infligées au Centaure fantomatique, prévenez ces blessures. Retirez un marqueur +1/+1 du Centaure fantomatique.

2/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre arrogante

{3}{G}{G}



Créature : guivre

U

Piétinement

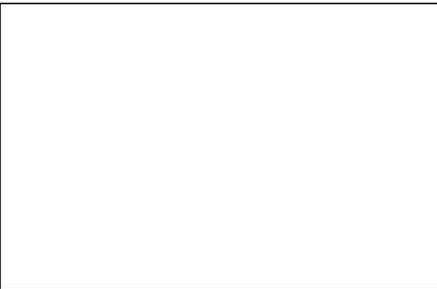
Folie {2}{G}

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centaure fantomatique

{2}{G}{G}



Créature : centaure et esprit

U

Protection contre le noir

Le Centaure fantomatique arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur lui.

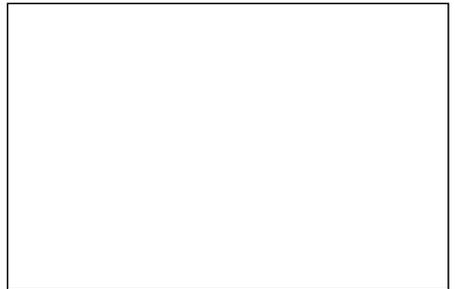
Si des blessures devaient être infligées au Centaure fantomatique, prévenez ces blessures. Retirez un marqueur +1/+1 du Centaure fantomatique.

2/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre arrogante

{3}{G}{G}



Créature : guivre

U

Piétinement

Folie {2}{G}

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre arrogante {3}{G}{G}

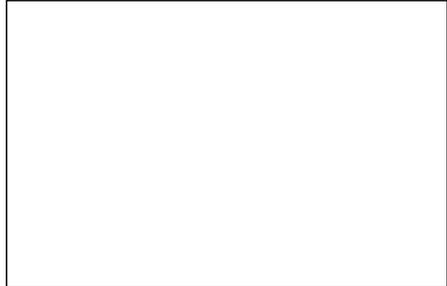


Créature : guivre U
Piétinement
Folie {2}{G}

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Genèse {4}{G}



Créature : incarnation R

Au début de votre entretien, si La Genèse est dans votre cimetière, vous pouvez payer {2}{G}. Si vous faites ainsi, renvoyez dans votre main une carte de créature ciblée de votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre arrogante {3}{G}{G}

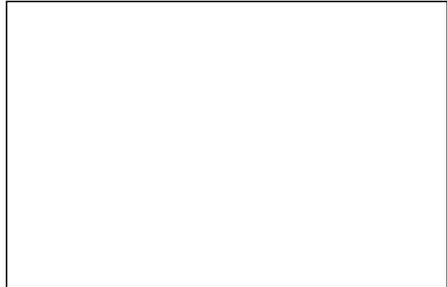


Créature : guivre U
Piétinement
Folie {2}{G}

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Genèse {4}{G}



Créature : incarnation R

Au début de votre entretien, si La Genèse est dans votre cimetière, vous pouvez payer {2}{G}. Si vous faites ainsi, renvoyez dans votre main une carte de créature ciblée de votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



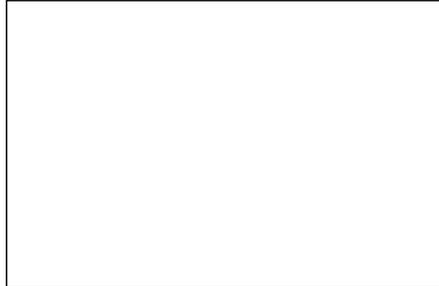
Créature : oiseau R

Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R

Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



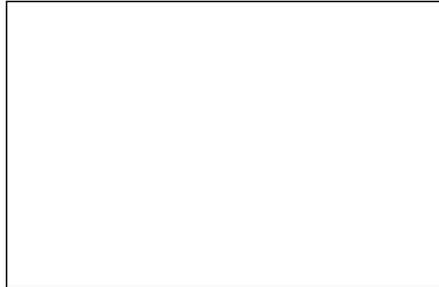
Créature : oiseau R

Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R

Vol
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Gloire {3}{W}{W}

Créature : incarnation R

Vol

{2}{W} : Choisissez une couleur. Les créatures que vous contrôlez acquièrent la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour. N'activez que si La Gloire est dans votre cimetière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Valeur {3}{W}

Créature : incarnation P

Initiative

Tant que La Valeur est dans votre cimetière et que vous contrôlez une plaine, les créatures que vous contrôlez ont l'initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Gloire {3}{W}{W}

Créature : incarnation R

Vol

{2}{W} : Choisissez une couleur. Les créatures que vous contrôlez acquièrent la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour. N'activez que si La Gloire est dans votre cimetière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Valeur {3}{W}

Créature : incarnation P

Initiative

Tant que La Valeur est dans votre cimetière et que vous contrôlez une plaine, les créatures que vous contrôlez ont l'initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anouride saute-broussailles

{1}{G}{W}



Créature : grenouille et bête

R

Défaussez-vous de deux cartes : Exilez l'Anouride saute-broussailles. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anouride saute-broussailles

{1}{G}{W}



Créature : grenouille et bête

R

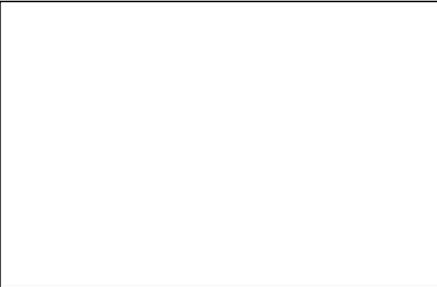
Défaussez-vous de deux cartes : Exilez l'Anouride saute-broussailles. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anouride saute-broussailles

{1}{G}{W}



Créature : grenouille et bête

R

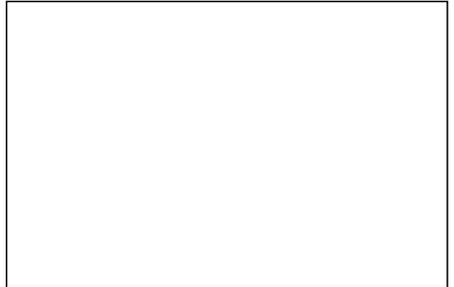
Défaussez-vous de deux cartes : Exilez l'Anouride saute-broussailles. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anouride saute-broussailles

{1}{G}{W}



Créature : grenouille et bête

R

Défaussez-vous de deux cartes : Exilez l'Anouride saute-broussailles. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousin mystique

{2}{G}{W}

Créature : humain et nomade et mystique

P

Protection contre le noir

Seuil ? L'Argousin mystique gagne +3/+3 et a le vol tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du troupeau

{2}{G}

Rituel

R

Créez un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.
Flashback {3}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousin mystique

{2}{G}{W}

Créature : humain et nomade et mystique

P

Protection contre le noir

Seuil ? L'Argousin mystique gagne +3/+3 et a le vol tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel du troupeau

{2}{G}

Rituel

R

Créez un jeton de créature 3/3 verte Éléphant.
Flashback {3}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rugissement de la guivre

{6}{G}



Rituel

U

Créez un jeton de créature 6/6 verte Guivre.
Flashback {3}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rugissement de la guivre

{6}{G}



Rituel

U

Créez un jeton de créature 6/6 verte Guivre.
Flashback {3}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rugissement de la guivre

{6}{G}



Rituel

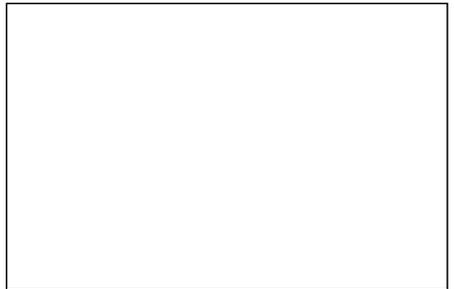
U

Créez un jeton de créature 6/6 verte Guivre.
Flashback {3}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rugissement de la guivre

{6}{G}



Rituel

U

Créez un jeton de créature 6/6 verte Guivre.
Flashback {3}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broussaille



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G} ou {W}. La Broussaille vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



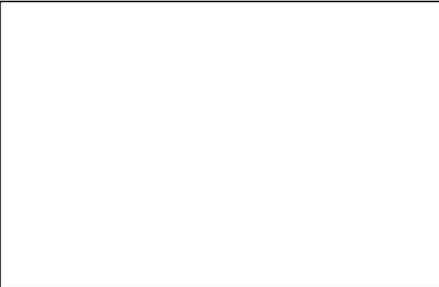
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



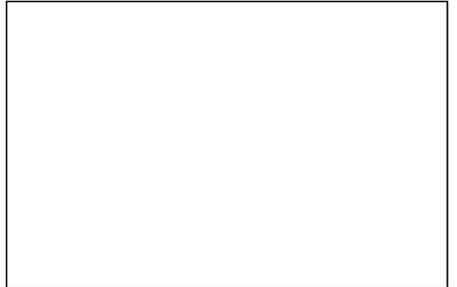
Terrain de base : forêt

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

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

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

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

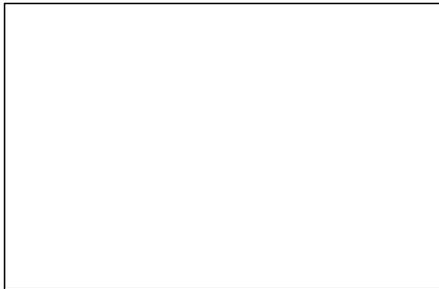


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

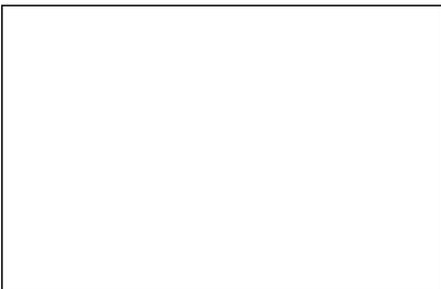


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monastère nantuko



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

Seuil ? {G}{W} : Le Monastère nantuko devient une créature verte et blanche 4/4 Insecte et Moine avec l'initiative jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain. N'activez que s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orée de la Krosia



Terrain

U

L'Orée de la Krosia arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez l'Orée de la Krosia : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt et une carte de plaine, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monastère nantuko



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

Seuil ? {G}{W} : Le Monastère nantuko devient une créature verte et blanche 4/4 Insecte et Moine avec l'initiative jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain. N'activez que s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orée de la Krosia



Terrain

U

L'Orée de la Krosia arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez l'Orée de la Krosia : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt et une carte de plaine, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

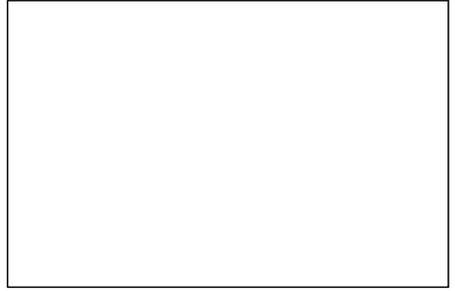


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

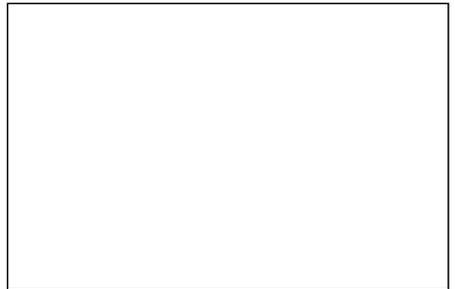


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie de Solherbe



Terrain
{1}, {T}: Ajoutez {G}{W}.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie de Solherbe



Terrain

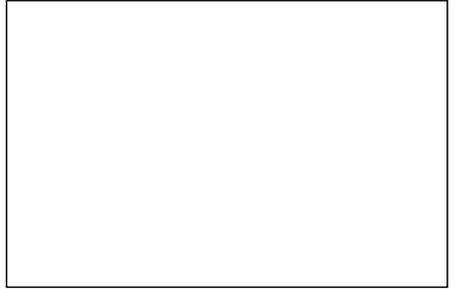
R

{1}, {T}: Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves vengeurs

{W}{W}



Éphémère

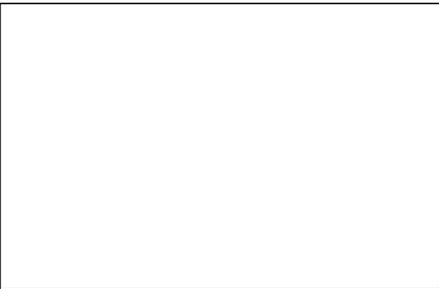
R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de X cartes. Exilez X créatures attaquantes ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves vengeurs

{W}{W}



Éphémère

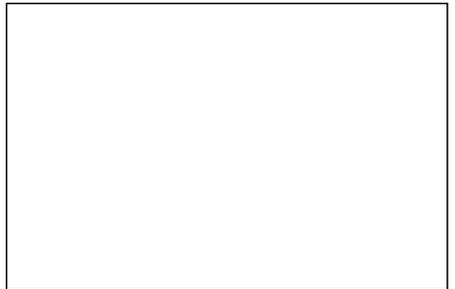
R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de X cartes. Exilez X créatures attaquantes ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée fouettesoie

{3}{G}{G}



Créature : araignée

R

Portée

{X}{G}{G} : L'Araignée fouettesoie inflige X blessures à chaque créature avec le vol.

2/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée fouettesoie

{3}{G}{G}

Créature : araignée

R

Portée

{X}{G}{G} : L'Araignée fouettesoie inflige X blessures à chaque créature avec le vol.

2/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tranche-fléau nantuko

{2}{G}

Créature : insecte et druide

R

Protection contre le noir

Seuil ? Le Tranche-fléau nantuko gagne +1/+1 pour chaque permanent noir que vos adversaires contrôlent tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tranche-fléau nantuko

{2}{G}

Créature : insecte et druide

R

Protection contre le noir

Seuil ? Le Tranche-fléau nantuko gagne +1/+1 pour chaque permanent noir que vos adversaires contrôlent tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier sacré mystique

{1}{W}{W}

Créature : humain et nomade et mystique

R

Protection contre le noir et contre le rouge

Seuil ? Tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière, le Chevalier sacré mystique gagne +1/+1 et a le vol.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Insistance

{G}



Rituel

R

Le prochain sort de créature que vous lancez ce tour-ci ne peut pas être contrecarré.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Semailles

{1}{G}



Éphémère

R

Ne lancez ce sort que pendant votre tour.
Jouez un tour supplémentaire après celui-ci si un adversaire a lancé un sort bleu ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Semailles

{1}{G}



Éphémère

R

Ne lancez ce sort que pendant votre tour.
Jouez un tour supplémentaire après celui-ci si un adversaire a lancé un sort bleu ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast