

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

Guivre arrogante {3}{G}{G}

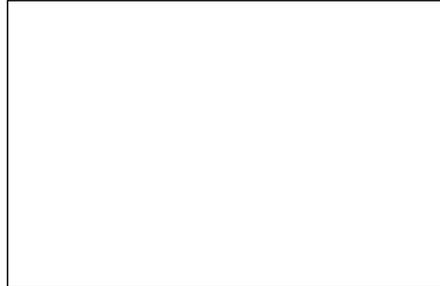


Créature : guivre U
Piétinement
Folie {2}{G}

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aquamibe {1}{U}



Créature : élémental et bête C
Défaussez-vous d'une carte : Échangez la force et l'endurance de l'Aquamibe jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre arrogante {3}{G}{G}

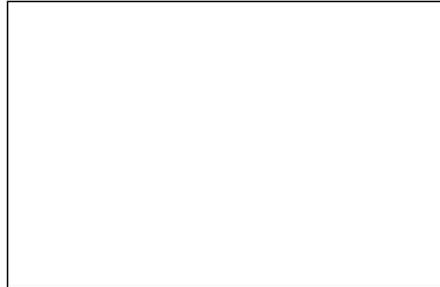


Créature : guivre U
Piétinement
Folie {2}{G}

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aquamibe {1}{U}



Créature : élémental et bête C
Défaussez-vous d'une carte : Échangez la force et l'endurance de l'Aquamibe jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Émerveillement {3}{U}



Créature : incarnation R

Vol

Tant que L'Émerveillement est dans votre cimetière et que vous contrôlez une île, les créatures que vous contrôlez ont le vol.

2/2

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

L'Émerveillement {3}{U}



Créature : incarnation R

Vol

Tant que L'Émerveillement est dans votre cimetière et que vous contrôlez une île, les créatures que vous contrôlez ont le vol.

2/2

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

Étude attentive

{U}



Rituel

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude attentive

{U}



Rituel

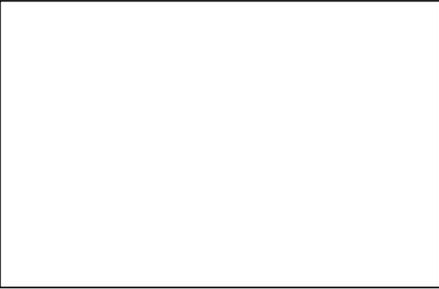
C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude attentive

{U}



Rituel

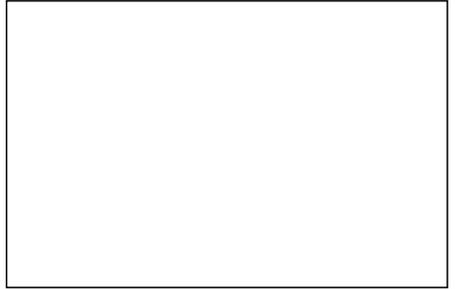
C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude attentive

{U}



Rituel

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



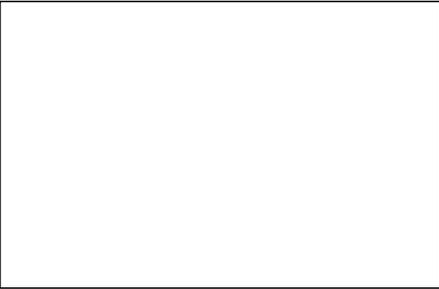
Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



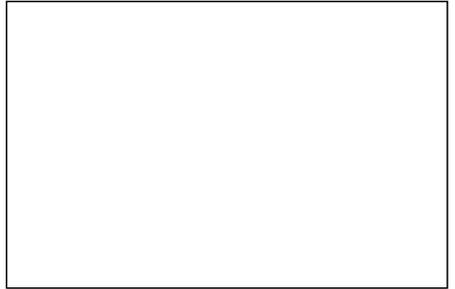
Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



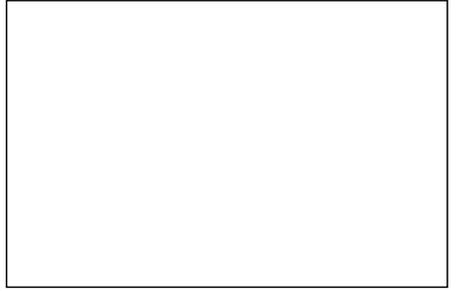
Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



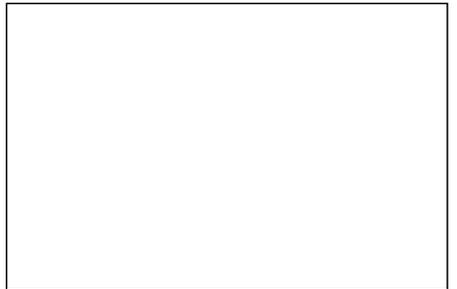
Terrain

R

{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



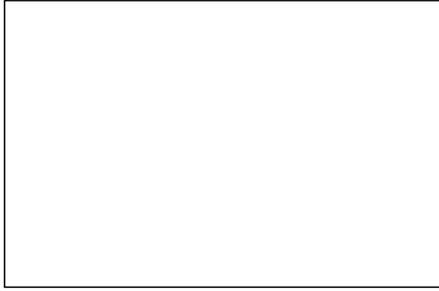
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



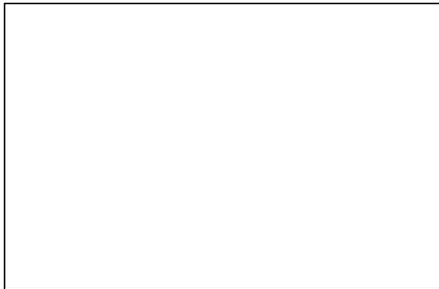
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île tropicale



Terrain : forêt et île
({T} : Ajoutez {G} ou {U}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île tropicale



Terrain : forêt et île
({T} : Ajoutez {G} ou {U}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île tropicale

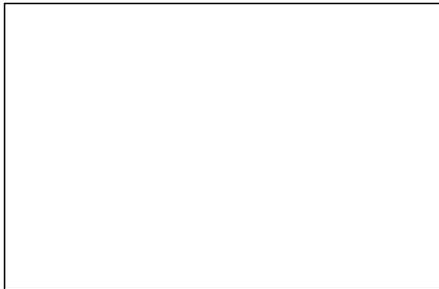


Terrain : forêt et île
({T} : Ajoutez {G} ou {U}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île tropicale



Terrain : forêt et île
({T} : Ajoutez {G} ou {U}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Asphyxie

{U}

Éphémère

R

Contrecarrez une capacité activée ou déclenchée ciblée.
(Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Asphyxie

{U}

Éphémère

R

Contrecarrez une capacité activée ou déclenchée ciblée.
(Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}



Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hébétude

{1}{U}



Éphémère

C

Vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}



Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hébétude

{1}{U}



Éphémère

C

Vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hébétude

{1}{U}



Éphémère

C

Vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Logique circulaire

{2}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1} pour chaque carte dans votre cimetière.
Folie {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hébétude

{1}{U}



Éphémère

C

Vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Logique circulaire

{2}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1} pour chaque carte dans votre cimetière.
Folie {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Logique circulaire

{2}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {1} pour chaque carte dans votre cimetière.
Folie {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}



Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Logique circulaire

{2}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {1} pour chaque carte dans votre cimetière.
Folie {U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}



Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneuse de la griffe {2}{G}



Créature : elfe R

Flash

Quand la Meneuse de la griffe arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 verte Ours pour chaque créature non-jeton mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner {1}



Artefact R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.

Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneuse de la griffe {2}{G}



Créature : elfe R

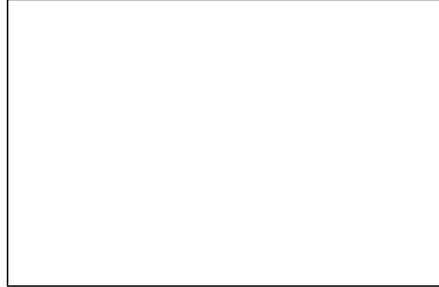
Flash

Quand la Meneuse de la griffe arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 verte Ours pour chaque créature non-jeton mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aiguille à sectionner {1}



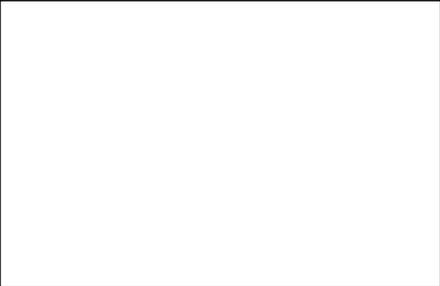
Artefact R

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.

Les capacités activées des sources du nom choisi ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}

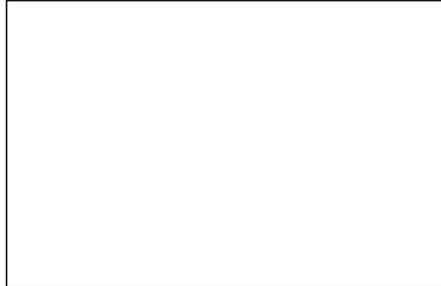


Artefact U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piègepont {3}

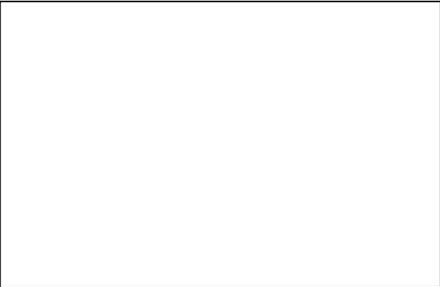


Artefact M

Les créatures avec une force supérieure au nombre de cartes dans votre main ne peuvent pas attaquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}

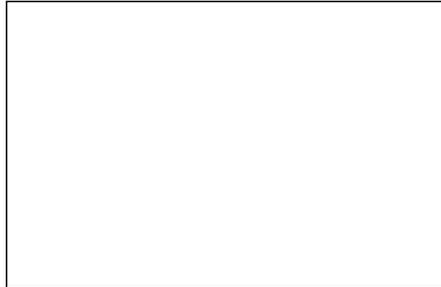


Artefact U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piègepont {3}



Artefact M

Les créatures avec une force supérieure au nombre de cartes dans votre main ne peuvent pas attaquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège à cage de baloth

{3}{G}{G}



Éphémère : piège

U

Si un adversaire a fait arriver un artefact sur le champ de bataille sous son contrôle ce tour-ci, vous pouvez payer {1}{G} à la place du coût de mana de ce sort.
Créez un jeton de créature 4/4 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

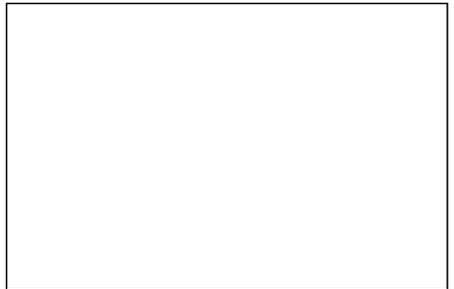
C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège à cage de baloth

{3}{G}{G}



Éphémère : piège

U

Si un adversaire a fait arriver un artefact sur le champ de bataille sous son contrôle ce tour-ci, vous pouvez payer {1}{G} à la place du coût de mana de ce sort.
Créez un jeton de créature 4/4 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège à invocation

{4}{G}{G}



Éphémère : piège

R

Si un sort de créature que vous avez lancé ce tour-ci a été contrecarré par un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôlait, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort.

Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi celles-ci. Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poigne krosiane

{2}{G}



Éphémère

U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poigne krosiane

{2}{G}



Éphémère

U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast