

Cératok couronné {3}{G}



Créature : rhinocéros U

Piétinement

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur +1/+1 sur elle a le piétinement.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre séculaire {4}{G}{G}{G}



Créature : guivre M

Piétinement

Quand la Guivre séculaire arrive sur le champ de bataille, si votre total de points de vie est inférieur à 7, il devient 7. Tant que votre total de points de vie est supérieur ou égal à 7, les blessures qui devraient réduire celui-ci à moins de 7 le réduisent à 7 à la place.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crocanura {2}{G}



Créature : crocodile et grenouille C

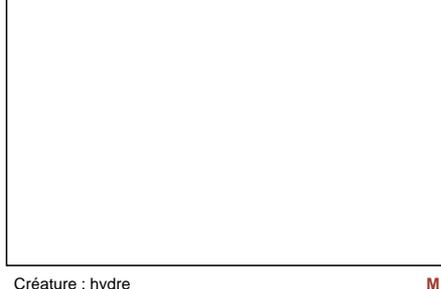
Portée

Évolution

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre primordiale {X}{G}{G}



Créature : hydre M

L'Hydre primordiale arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle. Au début de votre entretien, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Hydre primordiale. L'Hydre primordiale a le piétinement tant qu'elle a au moins dix marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre protéenne

{X}{G}

Créature : hydre

R

L'Hydre protéenne arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

Si des blessures devaient être infligées à l'Hydre protéenne, prévenez ces blessures et retirez-lui autant de marqueurs +1/+1.

À chaque fois qu'un marqueur +1/+1 est retiré à l'Hydre protéenne, mettez deux marqueurs +1/+1 sur elle au début de la prochaine étape de fin.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse de Kessig

{2}{G}{G}

Créature : araignée

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jaddi enjambe-vie

{4}{G}

Créature : élémental

U

Quand le Jaddi enjambe-vie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez engager n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez. Vous gagnez 2 points de vie pour chaque créature engagée de cette manière.

2/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recluse de Kessig

{2}{G}{G}

Créature : araignée

C

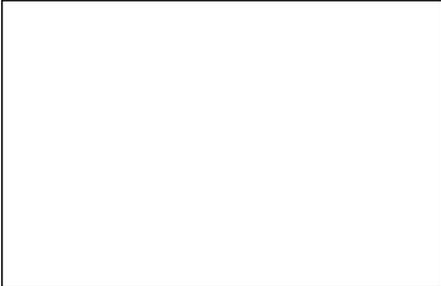
Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère embusquée {1}{G}

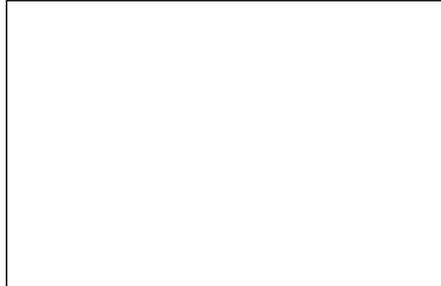


Créature : serpent **C**
Flash
Contact mortel

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de brouillard {1}{U}

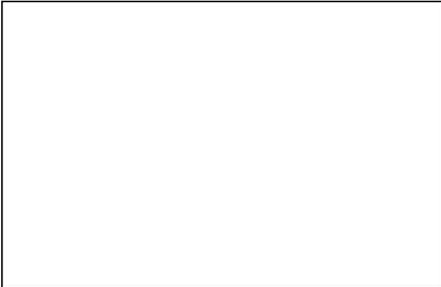


Créature : mur **U**
Défenseur, vol
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par le Banc de brouillard.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère embusquée {1}{G}

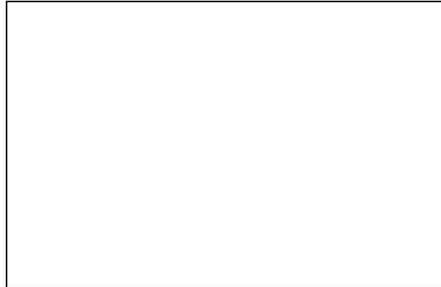


Créature : serpent **C**
Flash
Contact mortel

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enjôleuse de volontés {3}{U}{U}



Créature : humain et sorcier **M**
{T} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée ayant une force inférieure ou égale au nombre de créatures que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Greffeur d'ailes {U} C



Créature : humain et sorcier C

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)

Tant que le Greffeur d'ailes est associé à une autre créature, les deux créatures ont le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Navigateur morne-?il {4}{U}{U} R



Créature : esprit R

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)

Tant que le Navigateur morne-?il est associé à une autre créature, chacune de ces créatures a « {1}{U} : Exilez cette créature, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle. »

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage d'écho {1}{U}{U} R



Créature : humain et sorcier R

Montée de niveau {1}{U} {1}{U} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

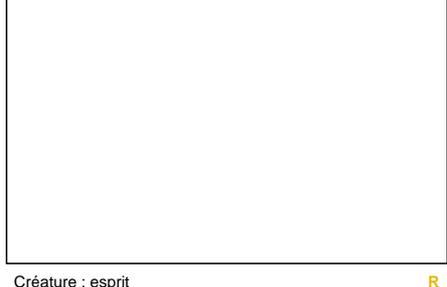
[Niveau 2-3> {U}{U}, {T} : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. (2/4)

[Niveau 4+> {U}{U}, {T} : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé deux fois. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies. (2/5)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Navigateur morne-?il {4}{U}{U} R



Créature : esprit R

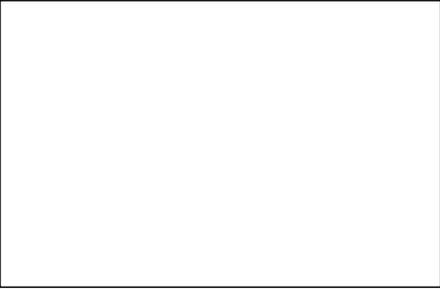
Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)

Tant que le Navigateur morne-?il est associé à une autre créature, chacune de ces créatures a « {1}{U} : Exilez cette créature, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle. »

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ours phantasmatique {U} C



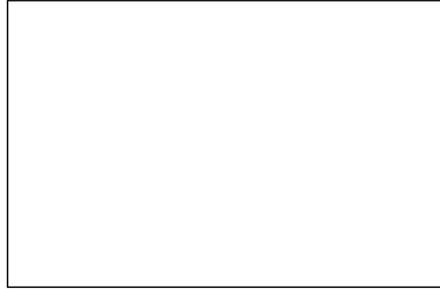
Créature : ours et illusion C

Quand l'Ours phantasmatique devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-le.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patrouille d'espionnage de Hada {1}{U} U



Créature : humain et grelin U

Montée de niveau {2}{U} ({2}{U}) : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

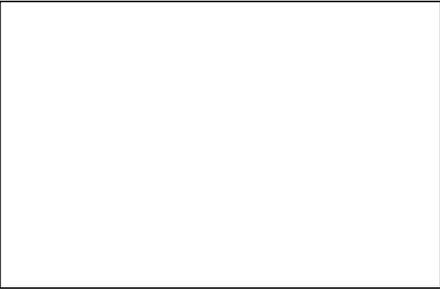
[Niveau 1-2> La Patrouille d'espionnage de Hada ne peut pas être bloquée. (2/2)

[Niveau 3+> Linceul La Patrouille d'espionnage de Hada ne peut pas être bloquée. (3/3)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ours phantasmatique {U} C



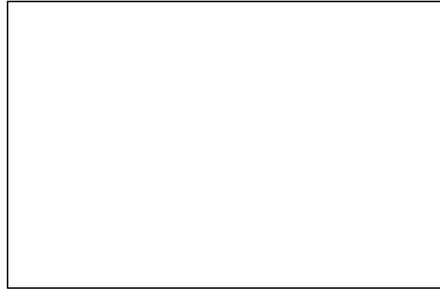
Créature : ours et illusion C

Quand l'Ours phantasmatique devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-le.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raptor nuageoire {U} C



Créature : oiseau et mutant C

Vol

Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieur à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisisseur d'âme

{3}{U}{U}



Créature : esprit

U

Vol

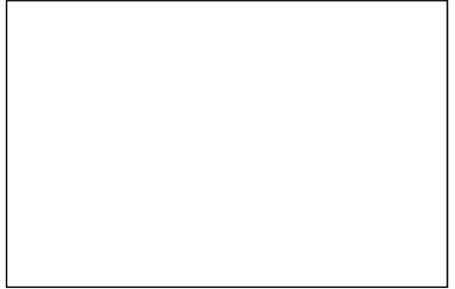
Quand le Saisisseur d'âme inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez le transformer. Si vous faites ainsi, attachez-le à une créature ciblée que ce joueur contrôle.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Krasis insaisissable

{1}{G}{U}



Créature : poisson et mutant

U

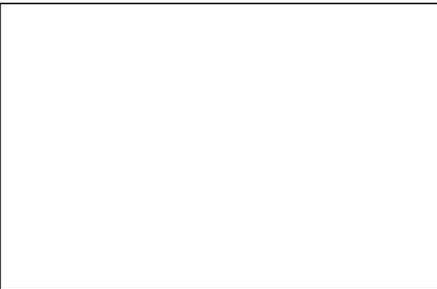
Le Krasis insaisissable ne peut pas être bloqué.
Évolution

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sakashima l'imposteur

{2}{U}{U}



Créature légendaire : humain et gremlin

R

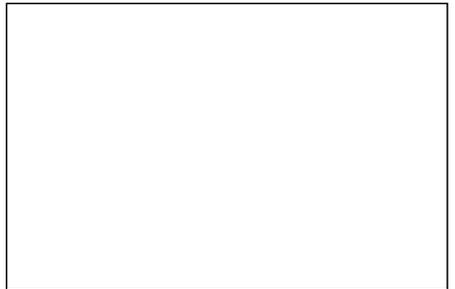
Vous pouvez faire que Sakashima l'imposteur arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que son nom est Sakashima l'imposteur, qu'il est légendaire en plus de ses autres types, et qu'il a « {2}{U}{U} : Renvoyez Sakashima l'imposteur dans la main de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin. »

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nageur des nimbus

{X}{G}{U}



Créature : léviathan

U

Vol

Le Nageur des nimbus arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourgeoisement fongoïde

{3}{G}



Rituel

U

Créez X jetons de créature 1/1 verte Saprobionte, X étant la plus grande force parmi les créatures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confusion grandissante

{X}{U}



Rituel

R

Un joueur ciblé meule X cartes. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, ce joueur meule deux fois ce nombre de cartes à la place.
Flashback {X}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement primordial

{3}{G}{G}



Rituel

R

Choisissez deux ?
? Un joueur ciblé gagne 7 points de vie.
? Mettez un permanent non-créature ciblé au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.
? Un joueur ciblé mélange son cimetière dans sa bibliothèque.
? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Tournebois



Terrain

C

Le Bosquet de Tournebois arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Bosquet de Tournebois arrive sur le champ de bataille, la créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
(T) : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Tournebois



Terrain C

Le Bosquet de Tournebois arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Bosquet de Tournebois arrive sur le champ de bataille, la créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

{T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de croissance des Simic



Terrain U

La Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {G}{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

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

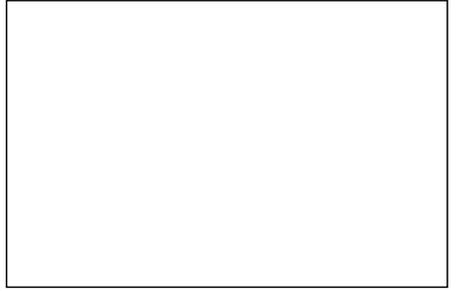


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

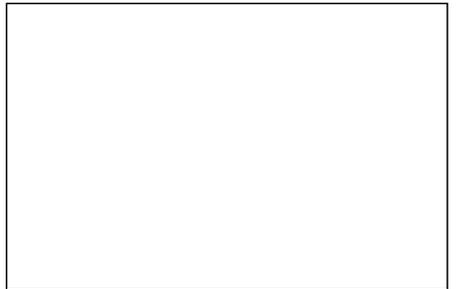


Terrain de base : île
{U}

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

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



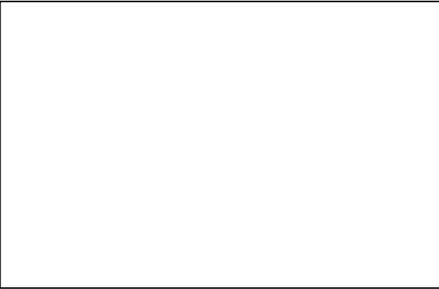
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



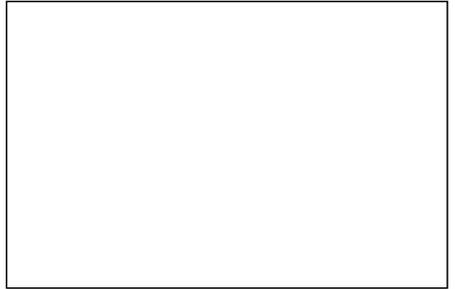
Terrain de base : île

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

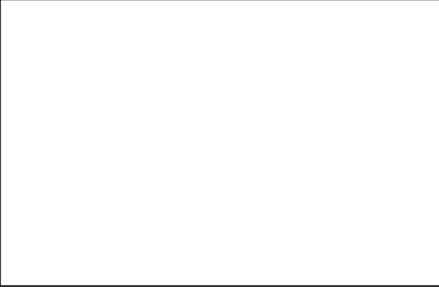
île



Terrain de base : île **C**
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

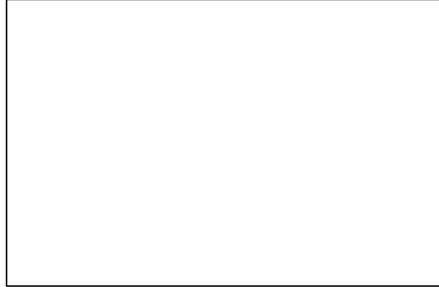
île



Terrain de base : île **C**
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk l'Implacable **{3}{G}**



Planeswalker légendaire : Garruk **M**

Quand Garruk l'Implacable a deux marqueurs « loyauté » ou moins sur lui, transformez-le.

0 : Garruk l'Implacable inflige 3 blessures à une créature ciblée. Cette créature lui inflige un nombre de blessures égal à sa force.

0 : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 verte Loup.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relation de prédateurs

{2}{G}



Éphémère

C

Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à la force plus l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence

{1}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barrière psychique

{U}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ciblé. Son contrôleur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embouteillage

{X}{U}



Éphémère

U

Engagez X permanents non-terrain ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation {1}{U}



Éphémère C
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

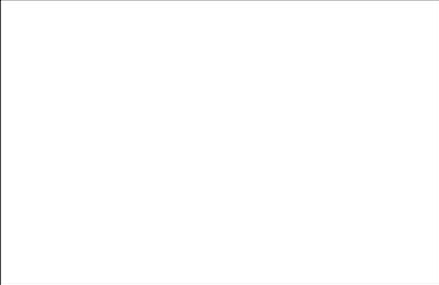
Annelure de tissegivre {4}{G}{G}



Enchantement : aura R
Enchanter : créature verte
La créature enchantée gagne +6/+6.
{G}{G}{G}, sacrifiez l'Annelure de tissegivre : Créez un jeton de créature 6/6 verte Guivre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

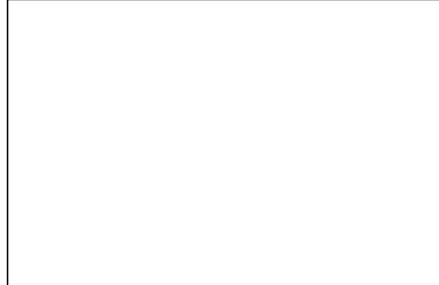
Négation {1}{U}



Éphémère C
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte de Gaia {2}{G}{G}



Enchantement : aura U
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +3/+3 et a le piétinement.
{G} : Régénérez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Havre verdoyant

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Quand le Havre verdoyant arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana de la couleur de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Robe de miroirs

{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a le linceul.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vies parallèles

{3}{G}

Enchantement

R

Si un effet devait mettre sur le champ de bataille au moins un jeton sous votre contrôle, il met sur le champ de bataille deux fois ce nombre de jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vol spectral

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vol spectral

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast