

Golem rugissant

{3}

Créature-artefact : golem

C

À chaque fois que le Golem rugissant attaque ou bloque, chaque joueur pioche une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'air

{3}{U}{U}

Créature : élémental

U

Vol

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agent de trahison

{5}{U}{U}

Créature : humain et gredin

M

Quand cette créature arrive, acquérez le contrôle d'un permanent ciblé.

Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez au moins trois permanents que vous ne possédez pas, piochez trois cartes.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'air

{3}{U}{U}

Créature : élémental

U

Vol

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde de l'île d'Evos

{2}{U}

Créature : oiseau et sorcier

U

Vol

Les sorts de créature avec le vol que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geists de donjon

{2}{U}{U}

Créature : esprit

R

Vol

Quand les Geists de donjon arrivent sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur tant que vous contrôlez les Geists de donjon.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde de l'île d'Evos

{2}{U}

Créature : oiseau et sorcier

U

Vol

Les sorts de créature avec le vol que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lynx de gel

{2}{U}

Créature : élémental et chat

C

Quand le Lynx de gel arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lynx de gel

{2}{U}

Créature : élémental et chat

C

Quand le Lynx de gel arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magevent avemain

{2}{U}

Créature : oiseau et sorcier

C

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Magevent avemain gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magevent avemain

{2}{U}

Créature : oiseau et sorcier

C

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, le Magevent avemain gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piranhas des douves

{1}{U}

Créature : poisson

C

Défenseur

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piranhas des douves

{1}{U}

Créature : poisson

C

Défenseur

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupératrice de secrets

{3}{U}{U}

Créature : ondin et sorcier

C

Quand la Récupératrice de secrets arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte d'#039;éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupératrice de secrets

{3}{U}{U}

Créature : ondin et sorcier

C

Quand la Récupératrice de secrets arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte d'#039;éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serpent cryptique

{5}{U}{U}

Créature : grand serpent

U

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte d'#039;éphémère et de rituel dans votre cimetière.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serpent cryptique

{5}{U}{U}

Créature : grand serpent

U

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte d''éphémère et de rituel dans votre cimetière.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineur né des embruns

{1}{U}

Créature : ondin et pirate

U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
À chaque fois que vous lancez un sort pendant le tour d''un adversaire, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx de l'illumination

{4}{U}{U}

Créature : sphinx

M

Vol
Quand le Sphinx de l'illumination arrive sur le champ de bataille, l'adversaire ciblé pioche une carte et vous piochez trois cartes.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyante sangnuaage

{2}{U}

Créature : élémental et sorcier

C

Vol
Quand la Voyante sangnuaage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyante sangnuage

{2}{U}

Créature : élémental et sorcier

C

Vol

Quand la Voyante sangnuage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrits ailés

{2}{U}

Rituel

C

Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez une créature avec le vol.

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blâme du fleuve

{4}{U}{U}

Rituel

R

Renvoyez tous les permanents non-terrain qu'un joueur ciblé contrôle dans la main de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrits ailés

{2}{U}

Rituel

C

Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez une créature avec le vol.

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émergence des vagues

{5}{U}

Rituel

R

Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie engagé pour chaque carte d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale captivante

{4}{U}{U}

Rituel

U

Renvoyez jusqu'à trois créatures ciblées dans les mains de leurs propriétaires.

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

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

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

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

Désinvocation

{U}

Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe de la bourrasque

{2}{U}

Éphémère

C

Renvoyez une créature engagée ciblée dans la main de son propriétaire.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engloutissement du littoral

{3}{U}

Éphémère

R

Renvoyez dans les mains de leurs propriétaires toutes les créatures dont l'endurance est inférieure ou égale au nombre d'îles que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe de la bourrasque

{2}{U}

Éphémère

C

Renvoyez une créature engagée ciblée dans la main de son propriétaire.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inversion dramatique

{1}{U}



Éphémère

C

Dégagez tous les permanents non-terrain que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paralysie décisionnelle

{3}{U}



Éphémère

C

Engagez jusqu'à deux créatures ciblées. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leur contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paralysie décisionnelle

{3}{U}



Éphémère

C

Engagez jusqu'à deux créatures ciblées. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leur contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Claustrophobie

{1}{U}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature
Quand la Claustrophobie arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.
La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

