

Agent de traîtrise

Créature : humain et gredin

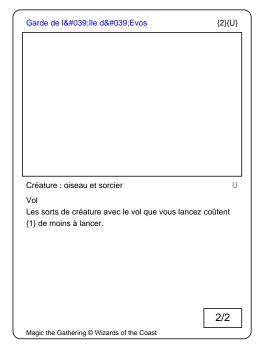
Quand I'Agent de Traîtrise arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle d'un permanent ciblé. Au début de votre étape de fin, si vous contrôlez au moins trois permanents que vous ne possédez pas, piochez trois cartes.

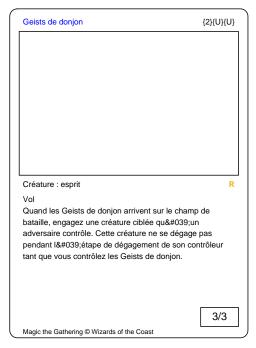
Élémental d'air {3}{U}{U}

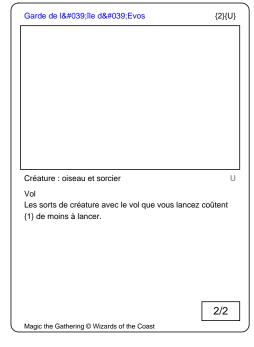
Créature : élémental U

Vol

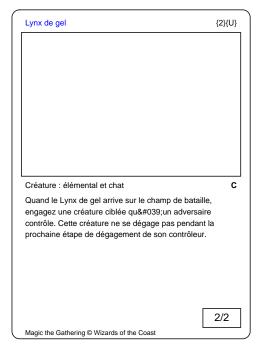
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

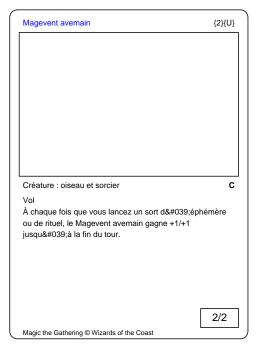






Lynx de gel	{2}{U}
Créature : élémental et chat	С
Quand le Lynx de gel arrive sur le champ de bataille engagez une créature ciblée qu'un adversair	
contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant	la
prochaine étape de dégagement de son contrôleur.	
F	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_





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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

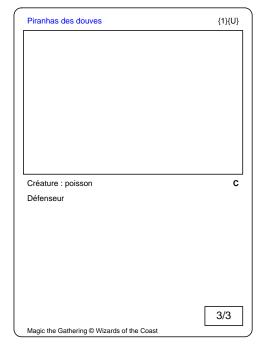
Piranhas des douves

(1){U}

Créature: poisson
Défenseur

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



	{3}{U}{U}
Créature : ondin et sorcier	С
Quand la Récupératrice de secrets arrive s	•
	nère ou de rituel
bataille, renvoyez une carte d'éphér ciblée depuis votre cimetière dans votre ma	

Récupératrice de secrets

Créature : ondin et sorcier

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

Serpent cryptique

(5){U}{U}

Créature: grand serpent

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

Serpent cryptique	{5}{U}{U}	Surineur né des embruns {1}	{U}
Créature : grand serpent	U	Créature : ondin et pirate	U
Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque d'éphémère et de rituel dans votre cimeti	ère.	Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vou pourriez lancer un éphémère.) À chaque fois que vous lancez un sort pendant le tour d'un adversaire, mettez un marqueur +1/+1 sur ce créature.	ette
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	6/5	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

	Sphinx de I'illumination	{4}{U}{U}
	Créature : sphinx	M
	Vol	IVI
	Quand le Sphinx de l'illumination arrive sur de bataille, l'adversaire ciblé pioche une ca	•
	vous piochez trois cartes.	
		5/5
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3

Voyante sangnuage	{2}{U}
Créature : élémental et sorcier	С
Vol Quand la Voyante sangnuage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.	Э
_	- / .
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1

Voyante sangnuage	{2}{U}		Ecrits ailes {2}	{U}
Créature : élémental et sorcier	С		Rituel	С
Vol			Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez une	;
Quand la Voyante sangnuage arrive sur le champ	de		créature avec le vol.	
bataille, piochez une carte.			Piochez deux cartes.	
	2/4			
	2/1			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Blâme	du fleuve {4}{U}	{U}
Rituel		R
Renvo	oyez tous les permanents non-terrain qu'un ciblé contrôle dans la main de leur propriétaire.	ĸ
Magic t	he Gathering © Wizards of the Coast	

Écrits ailés	{2}{U}
Rituel	
Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez e créature avec le vol. Piochez deux cartes.	-
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Émergence des vagues {5	5}{U}		Île	
Rituel	R		Terrain de base : île	С
Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie engagé pc chaque carte d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.			{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Spirale continents	nanan
Spirale captivante {4	1}{U}{U}
Rituel	U
Renvoyez jusqu'à trois créatures ciblées dans mains de leurs propriétaires.	sles
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Île	
Terrain de base : île	С
{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	









Désinvocation	{U}	Frappe de la bourrasque {2}{U	J}
Éphémère	С	Éphémère	С
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.		Renvoyez une créature engagée ciblée dans la main de son propriétaire.	
		Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Engloutissement du littoral	{3}{U}
Énhémbra	R
Éphémère Renvoyez dans les mains de leurs propriétaires to	
créatures dont l'endurance est inférieure ou	
nombre d'îles que vous contrôlez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

-	
Frappe de la bourrasque	{2}{U}
Éphémère	С
Renvoyez une créature engagée ciblée dans la main son propriétaire. Piochez une carte.	de
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	

Inversion dramatique	{1}{U}			Paralysie décisionnelle	{3}{U}
F-1. ()			L	Émb (m.) m	
Éphémère	С			Éphémère	С
Dégagez tous les permanents non-terrain que vous contrôlez.				Engagez jusqu'à deux créatures ciblées. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine de dégagement de leur contrôleur.	tape
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Paralysie décisionnelle	{3}{U}
Éphémère	С
Engagez jusqu'à deux créatures ciblées. Ces	
créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine de dégagement de leur contrôleur.	екаре
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Claustrophobie	{1}{U}{U
Enchantement : aura	
Enchanter : créature	
Quand la Claustrophobie arrive sur le champ de ba engagez la créature enchantée.	itaille,
La créature enchantée ne se dégage pas pendant	
l'étape de dégagement de son contrôleur.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

