Tegwyll, duc de la splendeur {1}{U}{B}

Créature légendaire : peuple fée et noble M

Vol, contact mortel
Les autres peuples fée que vous contrôlez gagnent +1/+1.
À chaque fois qu'un autre peuple fée que vous contrôlez meurt, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clique des marionnettistes {3}{B}{B}

Créature : peuple fée et sorcier R

Vol
Quand la Clique des marionnettistes arrive sur le champ de bataille, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis le cimetière d'un adversaire. Elle acquiert la célérité. Au début de votre prochaine étape de fin, exilez-la.
Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bandit pestaile {3}{B}

Créature : peuple fée et gredin R

Vol, contact mortel
À chaque fois que vous lancez votre premier sort pendant le tour de chaque adversaire, regardez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur, puis exilez-la face cachée. Vous pouvez jouer cette carte tant qu'elle reste exilée, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour la lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Congrégation méprise-sort {3}{B}

Créature : peuple fée et psychagogue U

Vol
Quand la Congrégation méprise-sort arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire se défausse d'une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Façonneur de lames færie {2}{B}

Créature : peuple fée et gredin R

Vol
À chaque fois qu'au moins un peuple fée que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur le Façonneur de lames færie.
Quand le Façonneur de lames færie meurt, chaque adversaire perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant sa force.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Turlupin, Maître farceur {2}{B}{B}

Créature légendaire : peuple fée et gredin R

Vol, célérité
À chaque fois que Rankle, Master of Pranks inflige des blessures de combat à un joueur, choisissez n'importe quel nombre ?
? Chaque joueur se défausse d'une carte.
? Chaque joueur perd 1 point de vie et pioche une carte.
? Chaque joueur sacrifie une créature.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Importune provocatrice {2}{B}

Créature : peuple fée et gredin R

Vol
À chaque fois qu'au moins un peuple fée que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur crée un jeton de créature 4/2 rouge Pirate avec « Cette créature ne peut pas bloquer. » Le jeton est incité pour le reste de la partie. (Il attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archimage des échos {4}{U}

Créature : peuple fée et sorcier R

Vol, parade {2}
À chaque fois que vous lancez un sort de permanent Peuple fée ou Sorcier, copiez-le. (La copie devient un jeton.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archimage du Vallon d'Elendra {3}{U}

Créature : peuple fée et sorcier R

Vol
{U}, sacrifiez l'Archimage du Vallon d'Elendra :
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.
Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Farfadet hypnotique {U}{U}

Créature : peuple fée U

Vol

 Regard mesmérique {2}{U}
Éphémère : aventure

Contrecarrez un sort ciblé avec un coût converti de mana inférieur ou égal à 3. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprunteur intrépide {1}{U}{U}

Créature : peuple fée et gredin M

Flash
Vol
L'Emprunteur intrépide ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

Chapardage {1}{U}
Éphémère : aventure

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Farfadette moqueuse {2}{U}

Créature : peuple fée et gredin C

Vol
Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Farfadette voilenuit {1}{U}

Créature : peuple fée et gredin U

Vol
À chaque fois que la Farfadette voilenuit attaque, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur brisecoque {5}{U}{U}

Créature : kraken et horreur R

Flash
Ce sort ne peut pas être contrecarré.
À chaque fois que vous lancez un sort, choisissez jusqu'à l'un ?
? Renvoyez un sort ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.
? Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

7/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Færies en formation {4}{U}

Créature : peuple fée R

Vol
{3}{U} : Créez un jeton de créature 1/1 bleue Peuple fée avec le vol. Piochez une carte.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Imposteur malléable {3}{U}

Créature : peuple fée et changeforme R

Flash
Vol
Vous pouvez faire que l'Imposteur malléable arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature qu'un adversaire contrôle, excepté que c'est un peuple fée et changeforme en plus de ses autres types et qu'il a le vol.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lesteline {1}{U}

Créature : peuple fée et gredin U

Flash
Vol
Quand la Lesteline arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins de renvoyer une autre créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuée de færies {1}{U}

Créature : peuple fée C

Vol
Quand la Nuée de færies arrive sur le champ de bataille, dégagez jusqu'à deux terrains.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marionnettistes des ombres {6}{U}

Créature : peuple fée et sorcier R

Vol, parade {2}
Quand les Marionnettistes des ombres arrivent sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 noire Peuple fée et Gredin avec le vol.
À chaque fois qu'une créature avec le vol que vous contrôlez attaque, vous pouvez faire qu'elle devienne un dragon rouge avec une force et une endurance de base de 4/4 en plus de ses autres couleurs et types jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaisantin crocheteur de serrure {1}{U}

Créature : peuple fée et gredin U

Vol, vigilance

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scion d'Oona {2}{U}

Créature : peuple fée et soldat R

Flash
Vol
Les autres créatures Peuple fée que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres peuples fée que vous contrôlez ont le linceul. (Ils ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyant færie {U}

Créature : peuple fée et sorcier C

Vol
Quand le Voyant færie arrive sur le champ de bataille, regard 2.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Semeuse de tentation {2}{U}{U}

Créature : peuple fée et sorcier R

Vol
Quand la Semeuse de tentation arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle de la créature ciblée aussi longtemps que la Semeuse de tentation reste sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alela, conquérante rusée {2}{U}{B}

Créature légendaire : peuple fée et psychagogue M

Vol
À chaque fois que vous lancez votre premier sort pendant le tour de chaque adversaire, créez un jeton de créature 1/1 noire Peuple fée et Gredin avec le vol.
À chaque fois qu'au moins un peuple fée que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, incitez une créature ciblée que ce joueur contrôle.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Butineuse de halo {1}{U}{B}

Créature : peuple fée et gredin U

Vol
Quand la Butineuse de halo arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {X}. Quand vous faites ainsi, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée avec une valeur de mana de X depuis un cimetière sans payer son coût de mana. Si ce sort devait être mis dans un cimetière, exilez-le à la place.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nymris, escroc d'Oona {3}{U}{B}

Créature légendaire : peuple fée et chevalier R

Flash
Vol
À chaque fois que vous lancez votre premier sort pendant le tour de chaque adversaire, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une de ces cartes dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

1/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal du Vallon d'Elendra {1}{UB}{UB}{UB}

Créature : peuple fée et chevalier R

Vol
Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obyra, duelliste rêvante {U}{B}

Créature légendaire : peuple fée et guerrier U

Flash
Vol
À chaque fois qu'un autre peuple fée arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire perd 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oona, reine des færies {3}{UB}{UB}{UB}

Créature légendaire : peuple fée et sorcier R

Vol
{X}{U/B} : Choisissez une couleur. Un adversaire ciblé exile les X cartes du dessus de sa bibliothèque. Pour chaque carte de la couleur choisie exilée de cette manière, créez un jeton de créature 1/1 bleue et noire Peuple fée et Gredin avec le vol.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domination de congénères {5}{B}{B}

Rituel R

Choisissez un type de créature. Détruisez toutes les créatures qui ne sont pas du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décréation cauchemardesque {3}{B}{B}

Rituel R

Choisissez l'un ?
? Exilez chaque créature de force supérieure au nombre de cartes dans votre main.
? Exilez chaque créature de force inférieure au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écurage de Tegwyll {4}{B}{B}

Rituel R

Vous pouvez lancer l'Écurage de Tegwyll comme s'il avait le flash en engageant trois créatures dégagées avec le vol que vous contrôlez en plus de payer ses autres coûts. Détruisez toutes les créatures. Créez trois jetons de créature 1/1 noire Peuple fée et Gredin avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mélodie lointaine {3}{U}

Rituel C

Choisissez un type de créature. Piochez une carte pour chaque permanent de ce type que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes de Sombreau

Terrain R

{1}, {T} : Ajoutez {U}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aqueduc de Dimir

Terrain U

L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand l'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {U}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conseil des færies

Terrain U

Le Conseil des færies arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U}.
{1}{U} : Le Conseil des færies devient une créature 2/1 bleue Peuple fée avec le vol jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression engloutie

Terrain : île et marais R

({T} : Ajoutez {U} ou {B}.)
La Dépression engloutie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire asphyxié

Terrain R

Au moment où l'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'île ou de marais de votre main. Si vous ne le faites pas, l'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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 souillée

Terrain U

{T}: Ajoutez {C}.
{T}: Ajoutez {U} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka

Terrain **C**

Le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire

Terrain U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la tromperie

Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement

Terrain C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique

Terrain R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vallon retiré

Terrain R

Au moment où le Vallon retiré arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de peuple fée de votre main. Si vous ne le faites pas, le Vallon retiré arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance

Terrain C

La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Dimir {2}

Artefact U

{1}, {T} : Ajoutez {U}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme {2}

Artefact C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont {2}

Artefact U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit {2}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horloge de minuit {2}{U}

Artefact R

{T} : Ajoutez {U}.
{2}{U} : Mettez un marqueur « heure » sur l'Horloge de minuit.
Au début de chaque entretien, mettez un marqueur « heure » sur l'Horloge de minuit.
Quand le douzième marqueur « heure » est mis sur l'Horloge de minuit, mélangez votre main et votre cimetière dans votre bibliothèque, puis piochez sept cartes. Exilez l'Horloge de minuit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de dominance {2}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}. Le Talisman de dominance vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poteau indicateur fallacieux {2}{U}

Artefact R

Flash
Quand le Poteau indicateur fallacieux arrive sur le champ de bataille pendant l'étape de déclaration des attaquants, vous pouvez re-sélectionner quel joueur ou permanent une créature attaquante ciblée attaque. (Elle ne peut pas attaquer son contrôleur ou ses permanents.)
{T}: Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rancune téméraire {1}{B}{B}

Éphémère U

Détruisez deux créatures non-noires ciblées. Vous perdez 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouleversement de réalité {1}{U}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur manifeste la carte du dessus de sa bibliothèque. (Ce joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2. Si c'est une carte de créature, elle peut être retournée face visible à tout moment pour son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rappel fascinant {4}{B}

Éphémère R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature de tous les cimetières qui y ont été mises depuis le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Claquement {1}{U}

Éphémère C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Dégagez jusqu'à deux terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crachotage de sort {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2} plus {1} supplémentaire pour chaque peuple fée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Duplication théorique {2}{U}

Éphémère R

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire ce tour-ci, créez un jeton qui est une copie de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni des arcanes {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.
Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fait ou fiction {3}{U}

Éphémère U

Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez un tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouille temporelle {6}{U}{U}

Éphémère R

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez deux d'entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option {U}

Éphémère C

Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuir ensemble {1}{U}

Éphémère C

Choisissez deux créatures ciblées contrôlées par des joueurs différents. Renvoyez ces créatures dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parl de l'illusionniste {2}{U}{U}

Éphémère R

Ne lancez ce sort que pendant l'étape de déclaration des bloqueurs pendant le tour d'un adversaire.
Retirez toutes les créatures attaquantes du combat et dégagez-les. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire. Chacune de ces créatures attaque pendant ce combat si possible. Elles ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez pendant ce combat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recherche effrénée {2}{U}

Éphémère **C**

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux cartes.
Dégagez jusqu'à trois terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scruter {U}

Éphémère **C**

Surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répulsion {2}{U}

Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Test inconcevable {3}{U}{U}

Éphémère **R**

Choisissez l'un ?
? Renvoyez tous les jetons de créature dans les mains de leurs propriétaires.
? Renvoyez toutes les créatures non-jeton dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veilleurs du fortin {2}{U}

Éphémère C

Piochez une carte pour chaque créature attaquante.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reflets de Littjara {4}{U}

Enchantement R

Au moment où les Reflets de Littjara arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
À chaque fois que vous lancez un sort du type choisi, copiez ce sort. (Une copie d'un sort de permanent devient un jeton.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mission de reconnaissance {2}{U}{U}

Enchantement U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast