

Changelin à écailles de tortue

{3}{U}



Créature : changeforme

U

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

{1}{U} : Échangez la force et l'endurance du Changelin à écailles de tortue jusqu'à la fin du tour.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin bruinephalène

{U}



Créature : changeforme

C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

Engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Le Changelin bruinephalène acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin bruinephalène

{U}



Créature : changeforme

C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

Engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Le Changelin bruinephalène acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clique d'escrimeurs

{2}{U}{U}



Créature : peuple fée et soldat

C

Vol

{U} : Mettez la Clique d'escrimeurs au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clique d'escrimeurs {2}{U}{U}



Créature : peuple fée et soldat **C**
 Vol
 {U} : Mettez la Clique d'escrimeurs au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plongeurs d'Encrebrasse {3}{U}{U}



Créature : ondin et soldat **C**
 Traversée des îles
 Quand les Plongeurs d'Encrebrasse arrivent sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plongeurs d'Encrebrasse {3}{U}{U}



Créature : ondin et soldat **C**
 Traversée des îles
 Quand les Plongeurs d'Encrebrasse arrivent sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



Créature : peuple fée et soldat **C**
 Flash
 Vol

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



Créature : peuple fée et soldat C
Flash
Vol

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaillant de Kinsbayel {1}{W}



Créature : sangami et soldat C
Quand l'Assaillant de Kinsbayel arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaillant de Kinsbayel {1}{W}



Créature : sangami et soldat C
Quand l'Assaillant de Kinsbayel arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret de Sacrejonc {1}{W}



Créature : sangami et soldat C
Les sorts de sangami et les sorts de soldat que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret de Sacrejonc {1}{W}

Créature : sangami et soldat C

Les sorts de sangami et les sorts de soldat que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombardier de Burrenton {2}{W}

Créature : sangami et soldat C

Vol

Renfort 2 ? {2}{W} ({2}{W}), défaussez-vous de cette carte :
Mettez deux marqueurs +1/+1 sur la créature ciblée.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombardier de Burrenton {2}{W}

Créature : sangami et soldat C

Vol

Renfort 2 ? {2}{W} ({2}{W}), défaussez-vous de cette carte :
Mettez deux marqueurs +1/+1 sur la créature ciblée.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine prééminent {2}{W}

Créature : sangami et soldat R

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

À chaque fois que le Capitaine prééminent attaque, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature Soldat, engagée et attaquante, depuis votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde moustique {W}

Créature : sangami et soldat C

Initiative

Renfort 1 ? {1}{W} ({1}{W}), défaussez-vous de cette carte :
Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirlidiane {4}{W}

Créature : élémental R

Vol

Quand la Sirlidiane quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature ciblées de force inférieure ou égale à 2 de votre cimetière.

Évocation {5}{W} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porteurs de bouclier de Burrenton {4}{W}

Créature : sangami et soldat C

À chaque fois que les Porteurs de bouclier de Burrenton attaquent, une créature ciblée gagne +0/+3 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tacticienne du cenn {W}

Créature : sangami et soldat U

{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature Soldat ciblée.

Chaque créature que vous contrôlez qui a un marqueur +1/+1 sur elle peut bloquer une créature supplémentaire à chaque combat.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tacticienne du cenn {W}



Créature : sangami et soldat U

{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature Soldat ciblée.

Chaque créature que vous contrôlez qui a un marqueur +1/+1 sur elle peut bloquer une créature supplémentaire à chaque combat.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vétéran des profondeurs {3}{W}



Créature : ondin et soldat U

À chaque fois que le Vétéran des profondeurs devient engagé, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur lui.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tacticienne du cenn {W}



Créature : sangami et soldat U

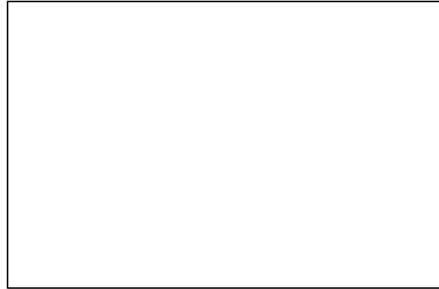
{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature Soldat ciblée.

Chaque créature que vous contrôlez qui a un marqueur +1/+1 sur elle peut bloquer une créature supplémentaire à chaque combat.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zéphyrnaute sangami {2}{W}



Créature : sangami et soldat C

Parenté ? Au début de votre entretien, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. Si elle partage un type de créature avec le Zéphyrnaute sangami, vous pouvez la révéler. Si vous faites ainsi, le Zéphyrnaute sangami gagne +2/+2 et acquiert le vol et la vigilance jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zéphyrnaute sangami {2}{W}



Créature : sangami et soldat **C**

Parenté ? Au début de votre entretien, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. Si elle partage un type de créature avec le Zéphyrnaute sangami, vous pouvez la révéler. Si vous faites ainsi, le Zéphyrnaute sangami gagne +2/+2 et acquiert le vol et la vigilance jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zéphyrnaute sangami {2}{W}



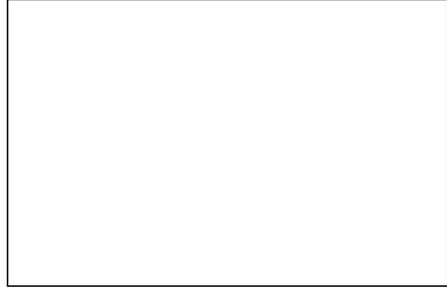
Créature : sangami et soldat **C**

Parenté ? Au début de votre entretien, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. Si elle partage un type de créature avec le Zéphyrnaute sangami, vous pouvez la révéler. Si vous faites ainsi, le Zéphyrnaute sangami gagne +2/+2 et acquiert le vol et la vigilance jusqu'à la fin du tour.

2/2

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
{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
{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
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie éclatante



Terrain

U

La Prairie éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.

{T} : Ajoutez {W}.

{T}, retirez un marqueur « charge » de la Prairie éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau éclatant



Terrain

U

Le Ruisseau éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {U}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Ruisseau éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barda du vétéran

{2}



Artefact tribal : soldat et équipement

U

La créature équipée a « À chaque fois que cette créature attaque ou bloque, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature attaquante. »

À chaque fois qu'une créature Soldat arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher le Barda du vétéran. Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barda du vétéran

{2}



Artefact tribal : soldat et équipement

U

La créature équipée a « À chaque fois que cette créature attaque ou bloque, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature attaquante. »

À chaque fois qu'une créature Soldat arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher le Barda du vétéran. Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brindille du vagabond

{1}



Artefact

C

{1}, sacrifiez la Brindille du vagabond : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Houle de courage

{3}{W}{W}

Éphémère

U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Renfort X ? {X}{W}{W} ({X}{W}{W}), défaussez-vous de cette carte : Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effacement de l'égo

{2}{U}

Éphémère tribal : changeforme

U

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

Les créatures qu'un joueur ciblé contrôle gagnent -2/-0 et perdent tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Houle de courage

{3}{W}{W}

Éphémère

U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Renfort X ? {X}{W}{W} ({X}{W}{W}), défaussez-vous de cette carte : Mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rédemption des égarés

{1}{W}



Éphémère

U

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, renvoyez la Rédemption des égarés dans la main de son propriétaire. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poids de la conscience

{1}{W}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut pas attaquer.

Engagez deux créatures dégagées que vous contrôlez qui partagent un type de créature : Exilez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

