

Arcanis l'omnipotent {3}{U}{U}{U}



Créature légendaire : sorcier **R**

{T} : Piochez trois cartes.
 {2}{U}{U} : Renvoyez Arcanis l'omnipotent dans la main de son propriétaire.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de nuage {2}{U}



Créature : élémental **C**

Vol
 L'Élémental de nuage ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

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

Élémental de nuage {2}{U}



Créature : élémental **C**

Vol
 L'Élémental de nuage ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier fantomatique

{1}{U}{U}

Créature : illusion et guerrier

C

Le Guerrier fantomatique ne peut pas être bloqué.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hibou savant

{1}{U}

Créature : oiseau

C

Vol

Quand le Hibou savant arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Habitant des profondeurs

{6}{U}{U}

Créature : grand serpent

R

Quand l'Habitant des profondeurs arrive sur le champ de bataille, renvoyez chaque autre créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hibou savant

{1}{U}

Créature : oiseau

C

Vol

Quand le Hibou savant arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pêcheur avemain {3}{U}



Créature : oiseau et soldat C

Vol

Quand le Pêcheur avemain meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conseil des soratami {2}{U}



Rituel C

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pie voleuse {2}{U}{U}



Créature : oiseau U

Vol

À chaque fois que la Pie voleuse inflige des blessures à un adversaire, piochez une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conseil des soratami {2}{U}



Rituel C

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouvelles {3}{U}{U}



Rituel U
Piochez quatre cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

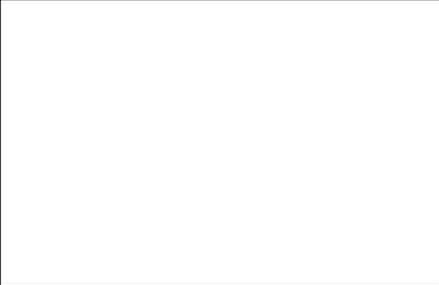
île



Terrain de base : île C
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

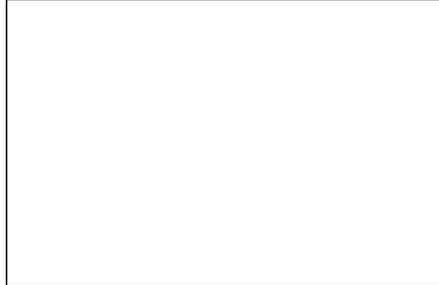
île



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

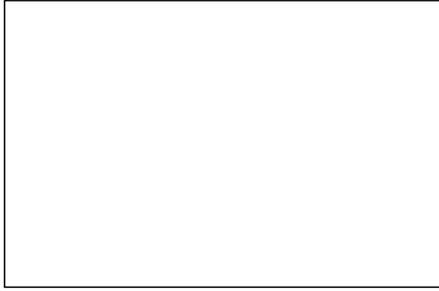


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

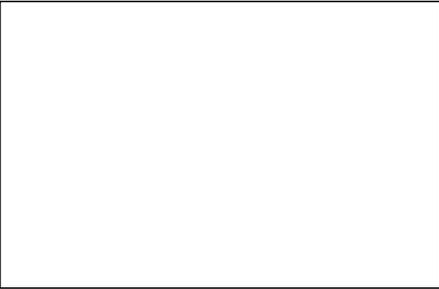


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

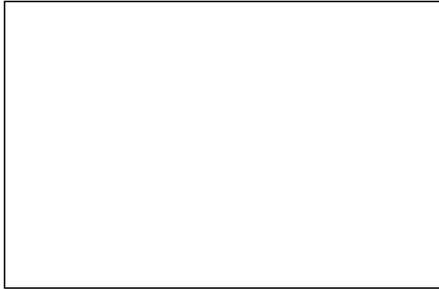


Terrain de base : île
{U}

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

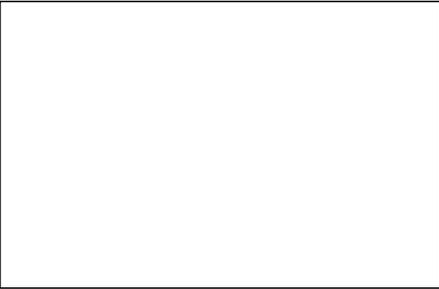


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

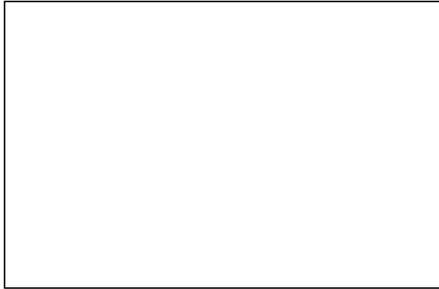


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Baguette de ruine

{4}



Artefact

U

{3}, {T} : La Baguette de ruine inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il du kraken

{2}



Artefact

U

À chaque fois qu'un joueur lance un sort bleu, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boomerang

{U}{U}

Éphémère

C

Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

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

Désinvocation

{U}

Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heure révélatrice

{1}{U}

Éphémère

U

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez une de ces cartes dans votre main, une autre au-dessus de votre bibliothèque et la dernière au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrait d'âme

{1}{U}



Éphémère

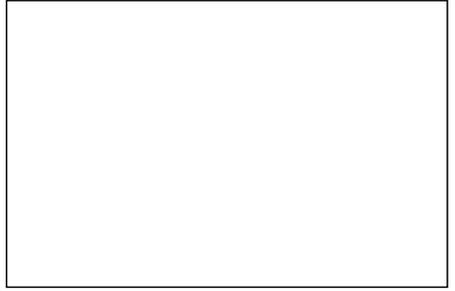
C

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation

{1}{U}{U}



Éphémère

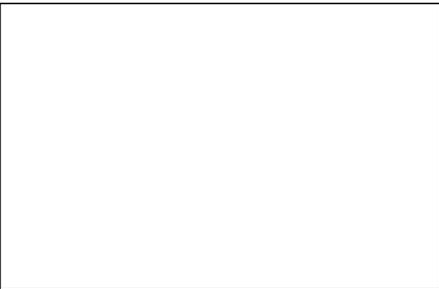
C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrait d'âme

{1}{U}



Éphémère

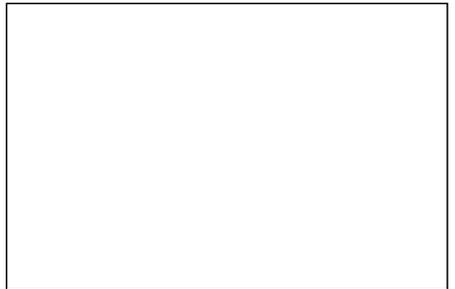
C

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation

{1}{U}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

