Cancrix cuirassé {4}{U}

Créature : crabe **C**

2/5

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

Drâkon d'azur {3}{U}

Créature : drakôn **C**

Vol

2/4

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte de l'Æther {1}{U}{U}

Créature : humain et sorcier **C**

Quand l'Experte de l'Æther arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte de l'Æther {1}{U}{U}

Créature : humain et sorcier **C**

Quand l'Experte de l'Æther arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte de l'Æther {1}{U}{U}

Créature : humain et sorcier **C**

Quand l'Experte de l'Æther arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte de l'Æther {1}{U}{U}

Créature : humain et sorcier **C**

Quand l'Experte de l'Æther arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde maritime {1}{U}

Créature : ondin et soldat **C**

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hibou de l'augure {1}{U}

Créature : oiseau **C**

Vol
Quand le Hibou de l'augure arrive sur le champ de bataille, regard 3. (Pour appliquer regard 3, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde maritime {1}{U}

Créature : ondin et soldat **C**

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hibou de l'augure {1}{U}

Créature : oiseau **C**

Vol
Quand le Hibou de l'augure arrive sur le champ de bataille, regard 3. (Pour appliquer regard 3, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léviathan de la houle {5}{U}{U}{U}

Créature : léviathan R

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)
Tous les terrains sont des îles en plus de leurs autres types.
Les créatures sans le vol ou la traversée des îles ne peuvent pas attaquer.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serpent portuaire {4}{U}{U}

Créature : grand serpent C

Traversée des îles (Cette créature est imblocable tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)
Le Serpent portuaire ne peut pas attaquer à moins qu'il n'y ait au moins cinq îles sur le champ de bataille.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de gel {1}{U}{U}

Créature : mur U

Défenseur
À chaque fois que le Mur de gel bloque une créature, cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

0/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant d'air {4}{U}

Créature : élémental U

Vol
{2}{U} : Engagez une créature avec le vol ciblée.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant d'air {4}{U}

Créature : élémental U

Vol
{2}{U} : Engagez une créature avec le vol ciblée.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant d'eau {2}{U}{U}

Créature : élémental U

{U} : Le Servant d'eau gagne +1/-1 jusqu'à la fin du tour.
{U} : Le Servant d'eau gagne -1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant d'eau {2}{U}{U}

Créature : élémental U

{U} : Le Servant d'eau gagne +1/-1 jusqu'à la fin du tour.
{U} : Le Servant d'eau gagne -1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx du mystère {2}{U}{U}

Créature : sphinx R

Vol
À chaque fois que le Sphinx du mystère attaque, chaque joueur nomme une carte. Puis chaque joueur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Si la carte qu'un joueur a révélée est la carte qu'il a nommée, ce joueur la met dans sa main. Dans le cas contraire, ce joueur la met au-dessous de sa bibliothèque.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de parchemin {2}{U}

Créature : ondin et gredin **C**

À chaque fois que le Voleur de parchemin inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prévision {3}{U}

Rituel **C**

Regard 4, puis piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage aveuglant {1}{W}

Créature : humain et sorcier **C**

{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prévision {3}{U}

Rituel **C**

Regard 4, puis piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommeil {2}{U}{U}

Rituel U

Engagez toutes les créatures qu'un joueur ciblé contrôle. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Offrande solennelle {2}{W}

Rituel C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommeil {2}{U}{U}

Rituel U

Engagez toutes les créatures qu'un joueur ciblé contrôle. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de ce joueur.

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

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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de cristal {3}

Artefact U

{1}, {T} : Regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingéniosité de Jace {3}{U}{U}

Éphémère U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingéniosité de Jace {3}{U}{U}

Éphémère U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage protégé {2}{W}

Éphémère C

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à vous et aux créatures que vous contrôlez ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condamnation {W}

Éphémère U

Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacré saut {1}{W}

Éphémère C

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrôle mental {3}{U}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
Vous contrôlez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme {1}{W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast