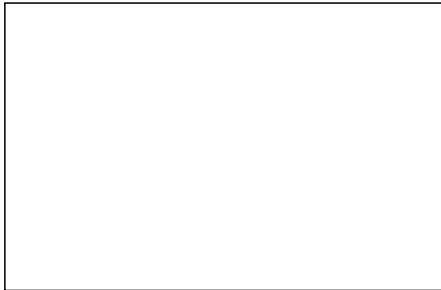


**Annélide cryptique**

{3}{U}



Créature : ver et bête

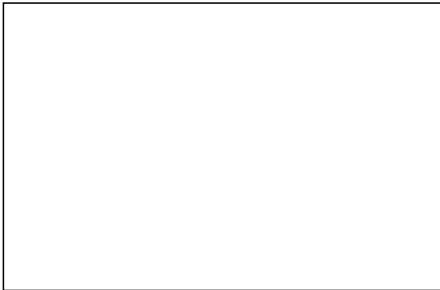
Quand l'Annélide cryptique arrive sur le champ de bataille, regarde 1, puis regard 2, puis regard 3. (Pour appliquer regard X, regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Enjambeur slith**

{1}{U}{U}



Créature : slith

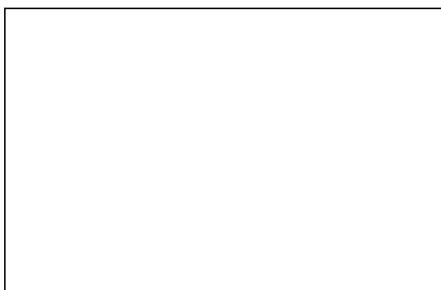
À chaque fois que l'Enjambeur slith devient bloqué, piochez une carte.  
À chaque fois que l'Enjambeur slith inflige des blessures de combat à un joueur, placez un marqueur +1/+1 sur lui.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Clone**

{3}{U}



Créature : changeforme

M

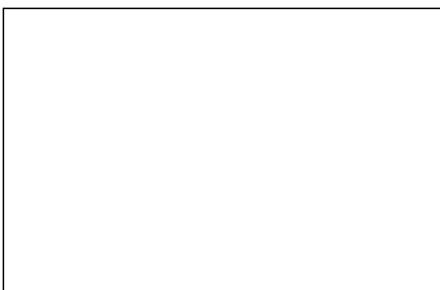
Vous pouvez faire que le Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Enjambeur slith**

{1}{U}{U}



Créature : slith

À chaque fois que l'Enjambeur slith devient bloqué, piochez une carte.  
À chaque fois que l'Enjambeur slith inflige des blessures de combat à un joueur, placez un marqueur +1/+1 sur lui.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Guerriers du corail

{1}{U}



Créature : ondin et soldat

U

À chaque fois que les Guerriers du corail attaquent et ne sont pas bloqués, regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur défenseur. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de la bibliothèque de ce joueur.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Invisimancien neurok

{1}{U}{U}



Créature : humain et sorcier

C

L'Invisimancien neurok ne peut pas être bloqué. Quand l'Invisimancien neurok arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2/1

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

## Pillards de la cache

{3}{U}{U}



Créature : ondin et gredin

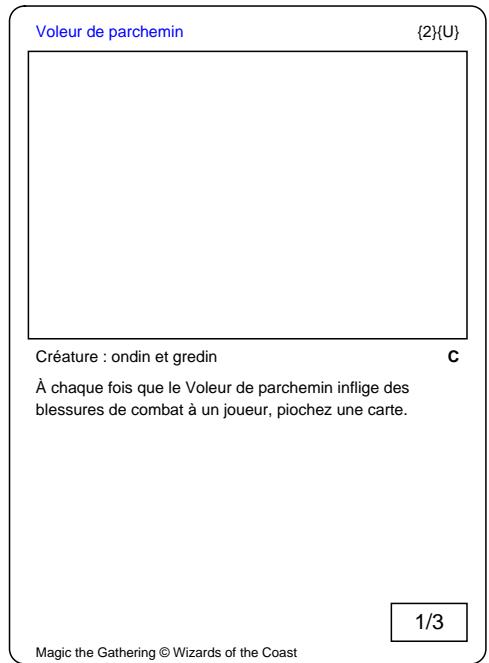
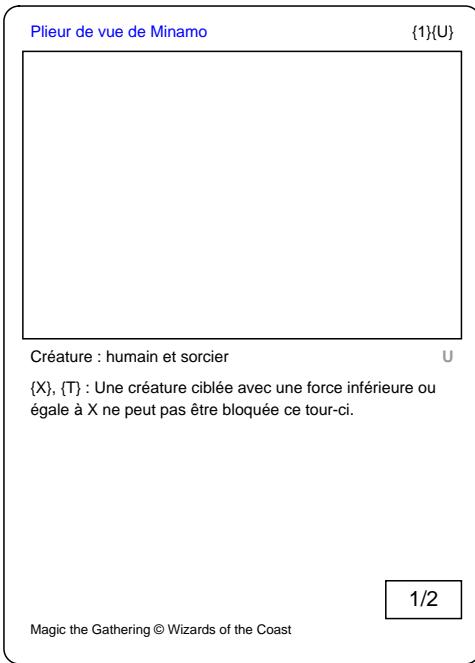
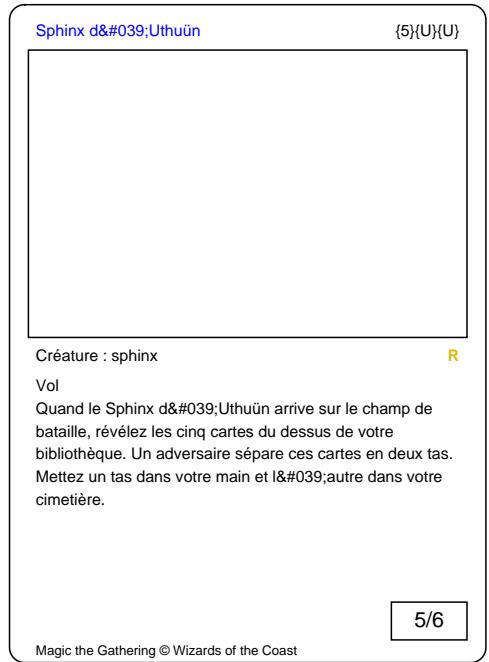
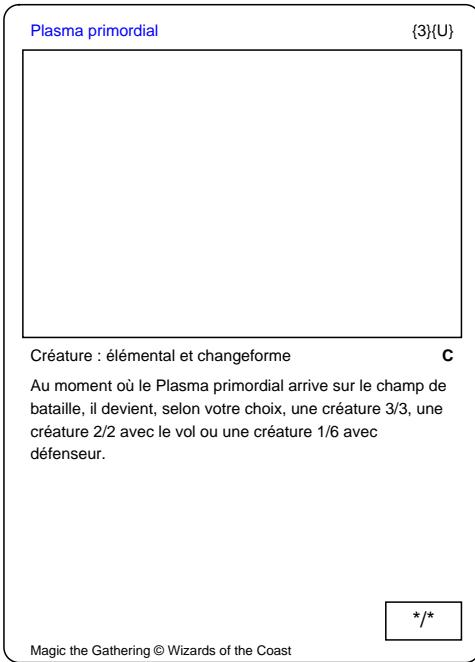
U

Au début de votre entretien, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Cartographe kor

{3}{W}



Créature : kor et éclaireur

C

Quand la Cartographe kor arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange solaire

{4}{W}{W}



Créature : ange

R

Vol

Quand l'Ange solaire arrive sur le champ de bataille, détruisez toutes les créatures engagées.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grognards de Jedit

{5}{W}



Créature : chat et soldat

C

Vigilance

Quand les Grognards de Jedit arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lion à crinière blanche

{1}{W}



Créature : chat

C

Flash

Quand le Lion à crinière blanche arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écumeur des vents

{3}{W}{U}



Créature : élémental

R

Vol

{W} : L'Écumeur des vents acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.

{W} : L'Écumeur des vents gagne +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

{U} : Échangez la force et l'endurance de l'Écumeur des vents jusqu'à la fin du tour.

{U} : Renvoyez l'Écumeur des vents dans la main de son propriétaire.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage poudrevent

{3}{W}



Créature : sangami et sorcier

R

Vol

À chaque fois que le Mage poudrevent attaque, exilez une autre créature ciblée. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envouteuse de Brumeprairie

{1}{WU}



Créature : sangami et sorcier

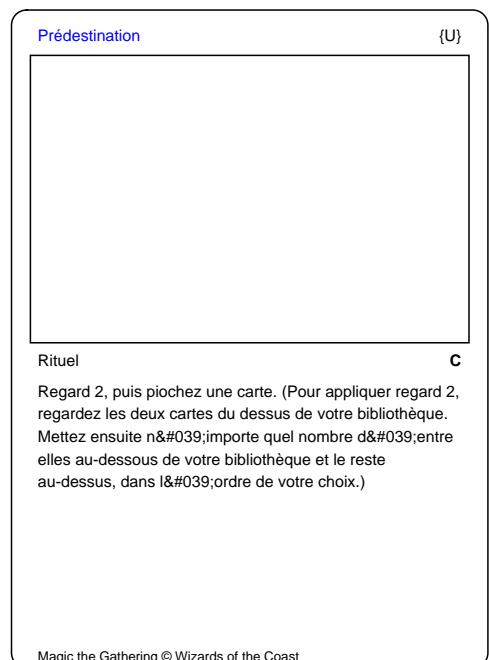
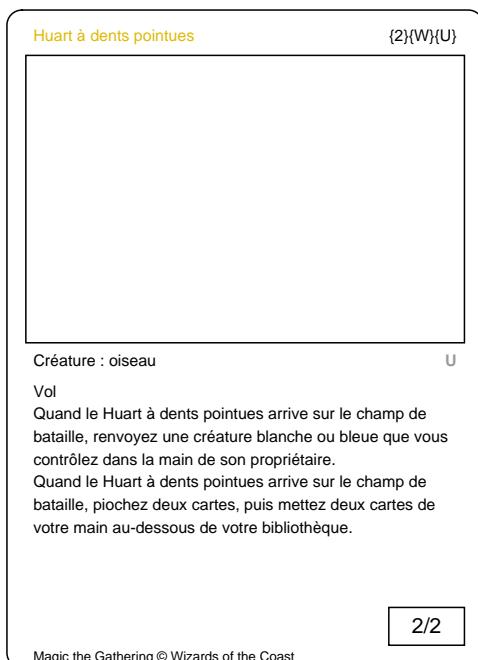
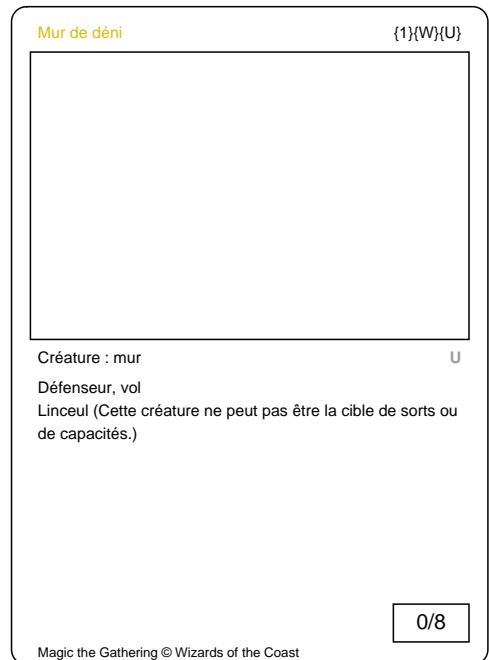
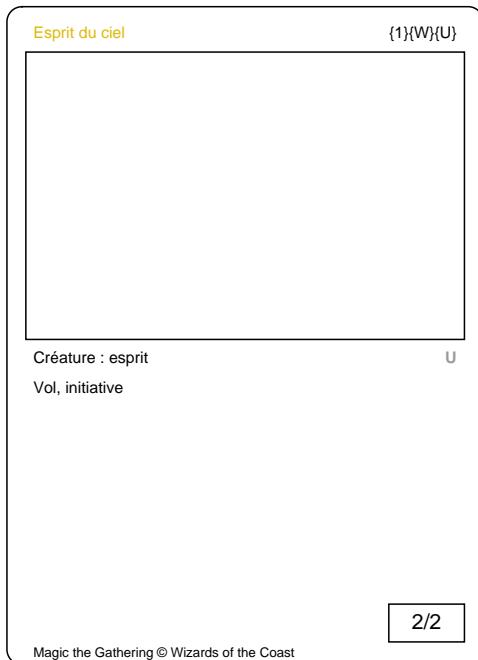
U

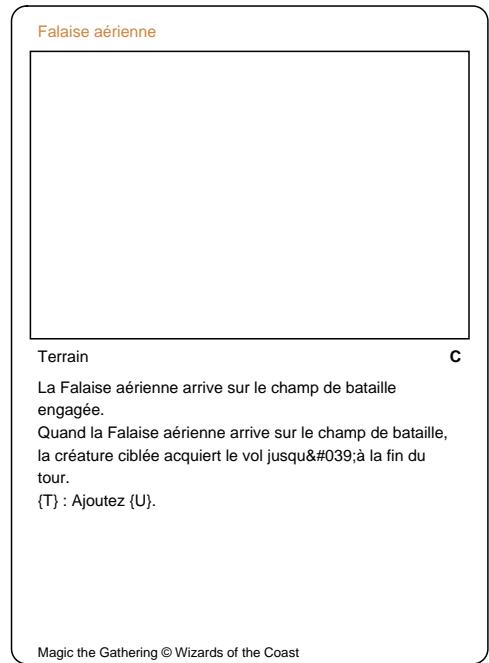
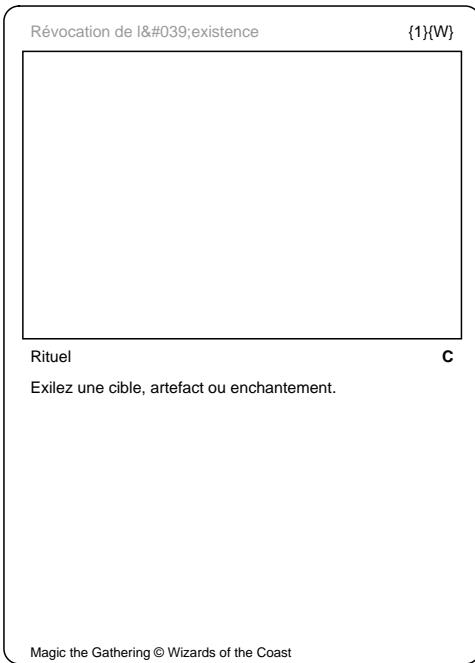
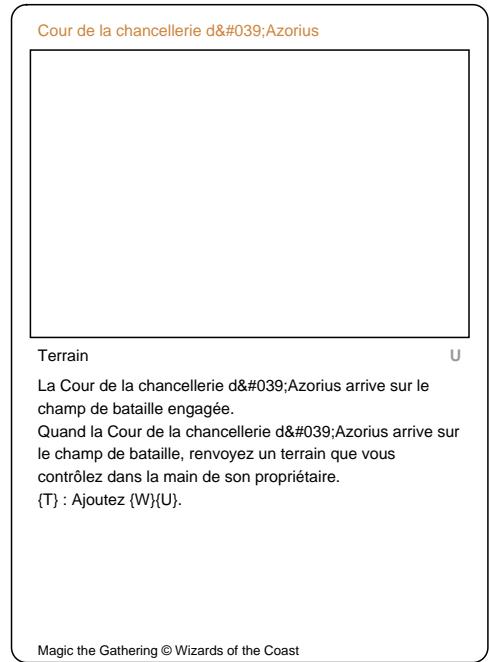
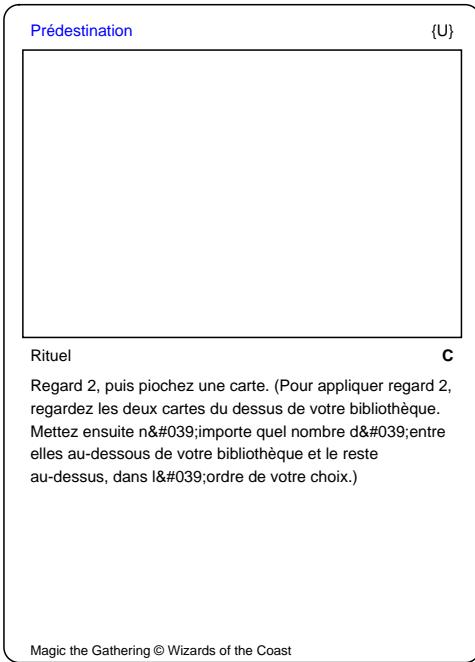
{2}{W}{U} : Exilez une créature ciblée. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

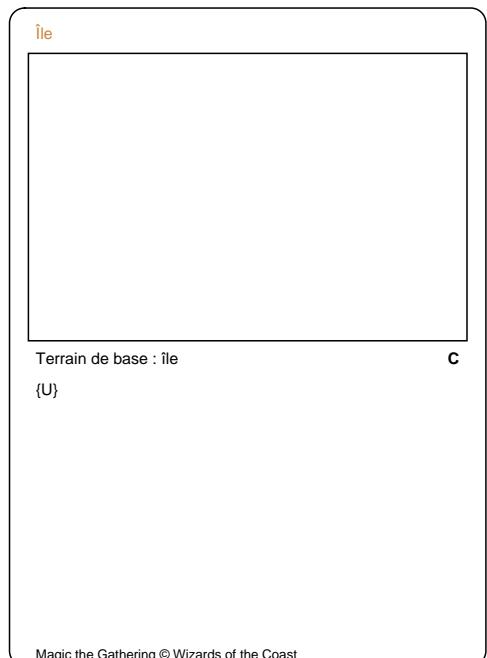
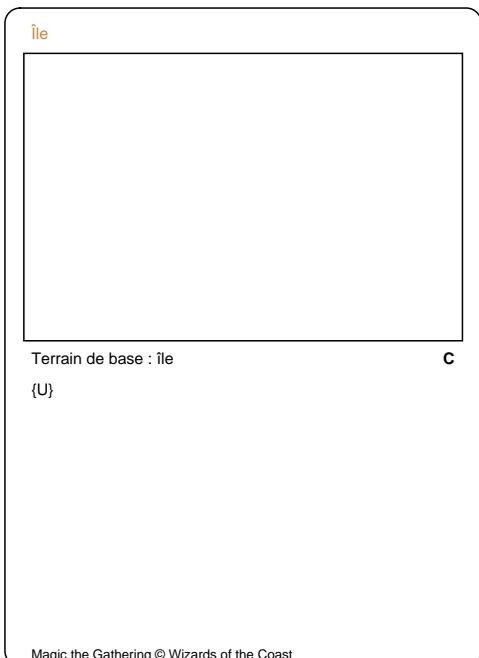
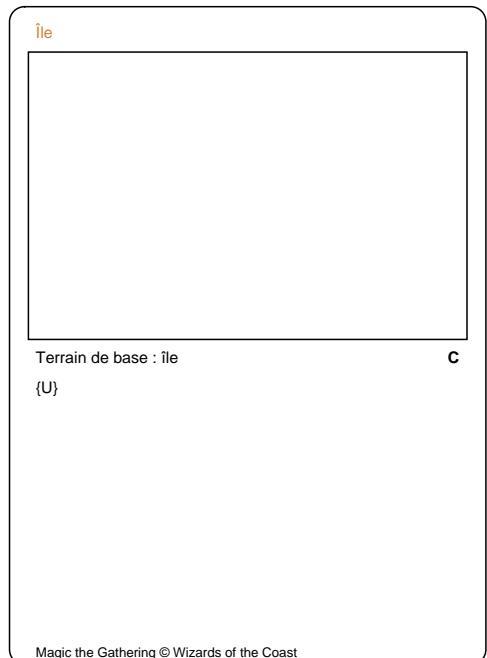
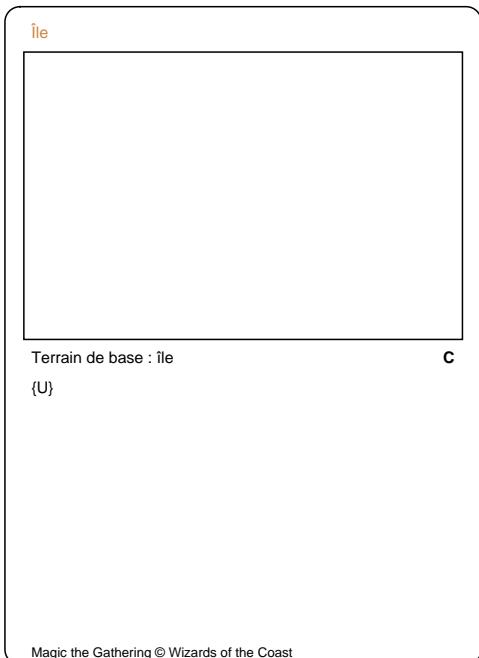
1/1

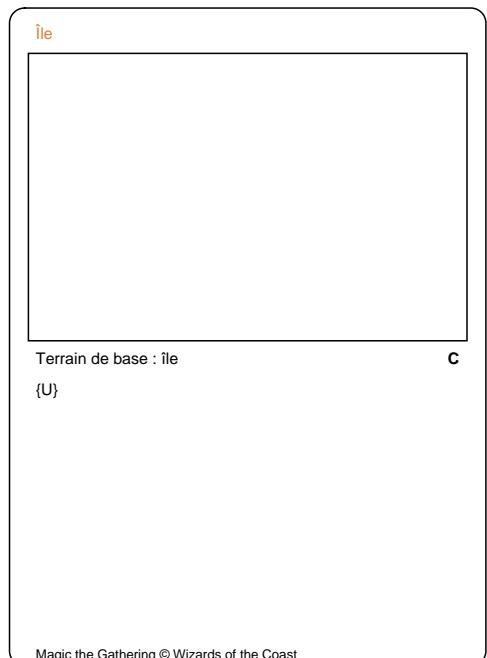
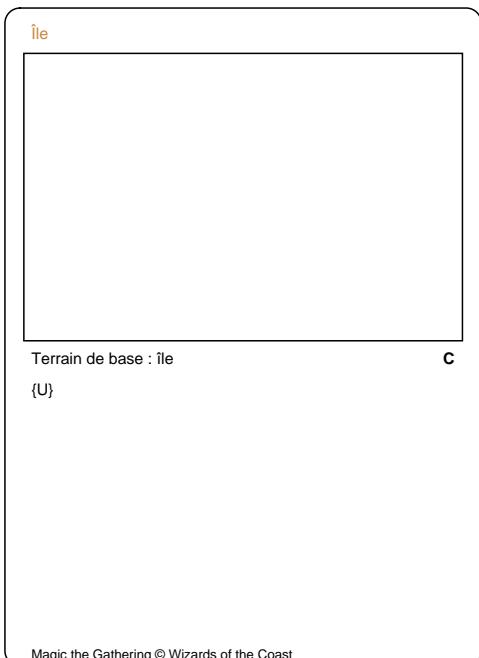
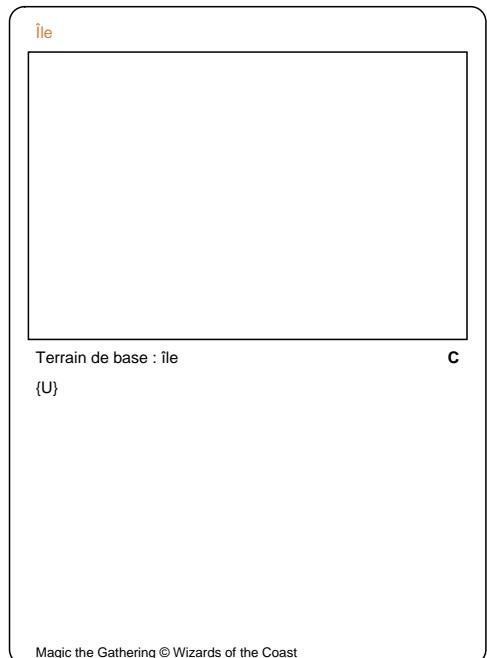
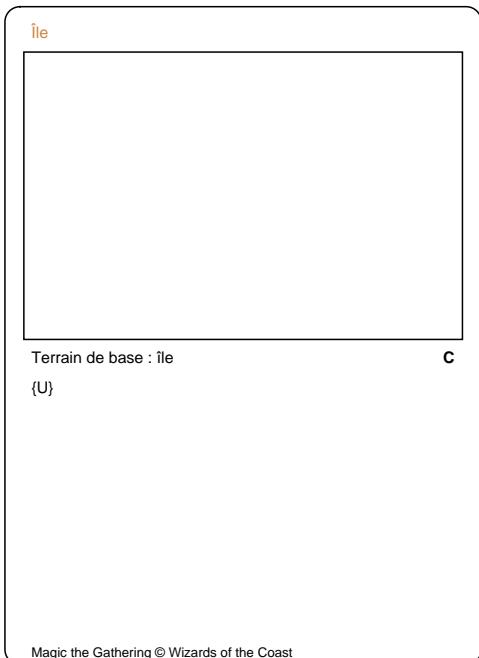
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

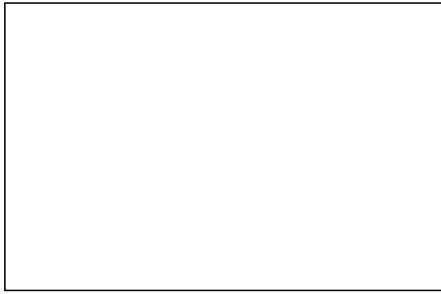








île



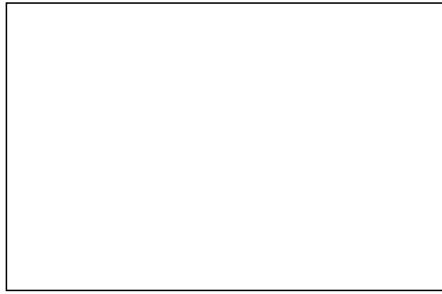
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



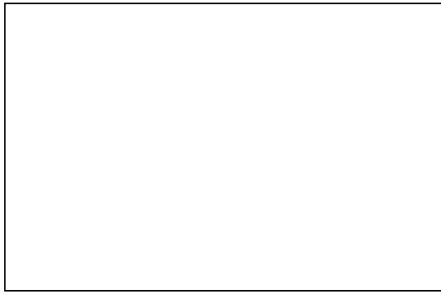
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



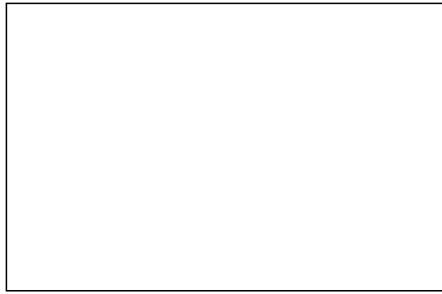
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouvelle Bénalia



Terrain

U

La Nouvelle Bénalia arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Nouvelle Bénalia arrive sur le champ de bataille, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain terrain icon" data-bbox="144 226 416 289" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain terrain icon" data-bbox="644 226 927 289" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain terrain icon" data-bbox="144 622 416 685" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



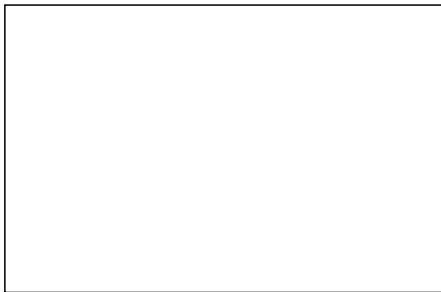
Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain terrain icon" data-bbox="644 622 927 685" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain terrain icon" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;  
Terrain de base : plaine

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain terrain icon" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;  
Terrain de base : plaine

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain terrain icon" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;  
Terrain de base : plaine

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine inondée



Terrain

La Plaine inondée arrive sur le champ de bataille engagée.  
{T}, sacrifiez la Plaine inondée : Cherchez dans votre  
bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la  
sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de Seijiri

Terrain

U

Le Refuge de Seijiri arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge de Seijiri arrive sur le champ de bataille,  
vous gagnez 1 point de vie.  
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Venser le Séjourneur

{3}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Venser

M

{+2} : Exilez un permanent ciblé que vous possédez.  
Renvoyez-le sur le champ de bataille sous votre contrôle  
au début de la prochaine étape de fin.

{-1} : Les créatures ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que  
vous lancez un sort, exilez un permanent ciblé. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de Seijiri

Terrain

U

Le Refuge de Seijiri arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge de Seijiri arrive sur le champ de bataille,  
vous gagnez 1 point de vie.  
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

M

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher  
dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre  
sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

