

Shamane cérégriffe

{4}{R}



Créature : lézard et shamane

U

Quand le Shamane cérégriffe arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel parmi ces cartes sans payer son coût de mana.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archéomancienne

{2}{U}{U}



Créature : humain et sorcier

C

Quand l'Archéomancienne arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane cérégriffe

{4}{R}



Créature : lézard et shamane

U

Quand le Shamane cérégriffe arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel parmi ces cartes sans payer son coût de mana.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archéomancienne

{2}{U}{U}



Créature : humain et sorcier

C

Quand l'Archéomancienne arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de Bolas

{1}{U}



Créature : ondin et sorcier

U

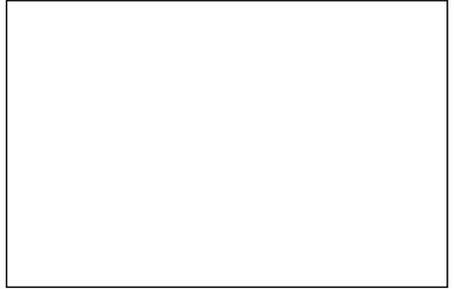
Quand l'Augure de Bolas arrive sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'éphémère ou de rituel parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de brouillard

{1}{U}



Créature : mur

U

Défenseur, vol

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par le Banc de brouillard.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de Bolas

{1}{U}



Créature : ondin et sorcier

U

Quand l'Augure de Bolas arrive sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'éphémère ou de rituel parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn des vents

{2}{U}



Créature : drakôn

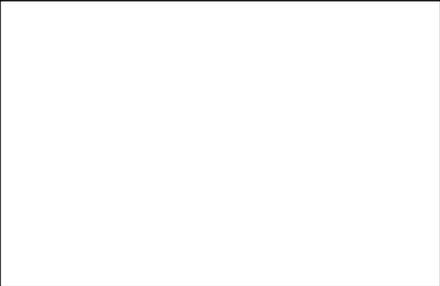
C

Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn des vents {2}{U}



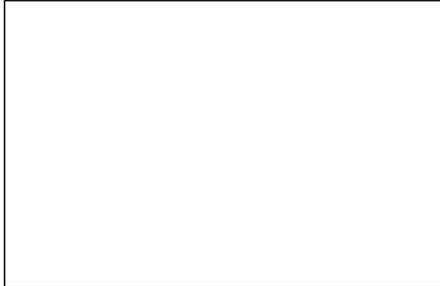
Créature : drakôn C

Vol

2/2

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.)

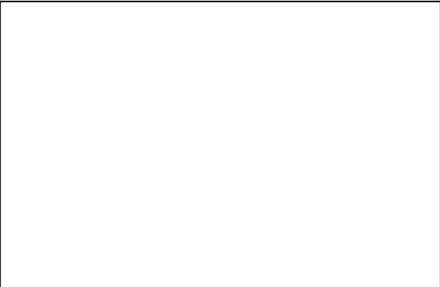
Tous les terrains sont des îles en plus de leurs autres types.

Les créatures sans le vol ou la traversée des îles ne peuvent pas attaquer.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn des vents {2}{U}



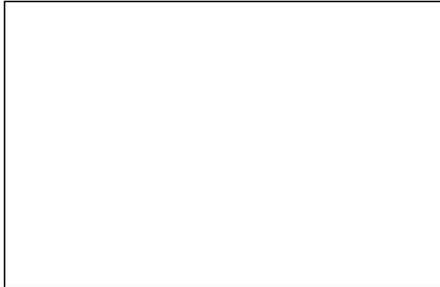
Créature : drakôn C

Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progéniture kraken {U}



Créature : kraken C

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progéniture kraken {U}



Créature : kraken C

0/4

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

Progéniture kraken {U}



Créature : kraken C

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talrand, Invocateur céleste {2}{U}{U}



Créature légendaire : ondin et sorcier R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 2/2 bleue Drâkon avec le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de parchemin

{2}{U}

Créature : ondin et gremlin

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

Amalgame

{3}{R}{R}

Rituel

C

L'Amalgame inflige 5 blessures à une créature ciblée.
Détruisez tous les équipements attachés à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de parchemin

{2}{U}

Créature : ondin et gremlin

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

Divination

{2}{U}

Rituel

C

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divination {2}{U}



Rituel C
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

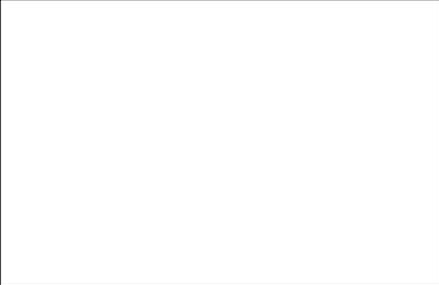
Invocation de Talrand {2}{U}{U}



Rituel U
Créez deux jetons de créature 2/2 bleue Drakôn avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

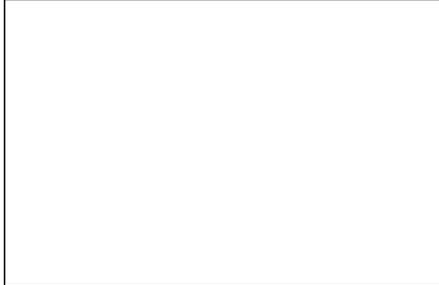
Invocation de Talrand {2}{U}{U}



Rituel U
Créez deux jetons de créature 2/2 bleue Drakôn avec le vol.

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

Volte-face

{4}{U}



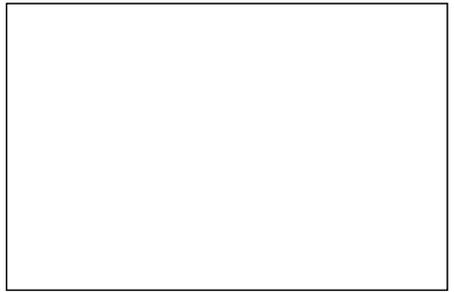
Rituel

U

Échangez le contrôle de deux créatures ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

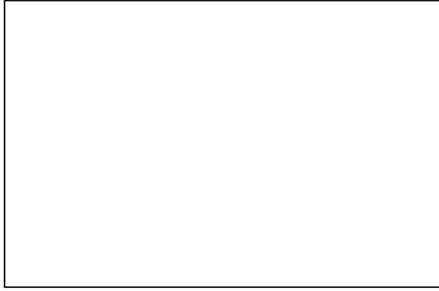


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

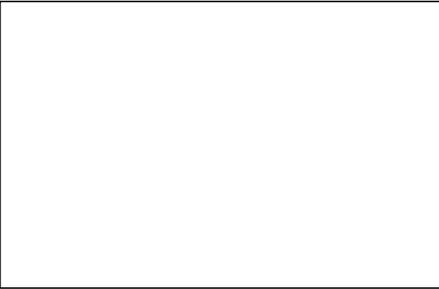


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

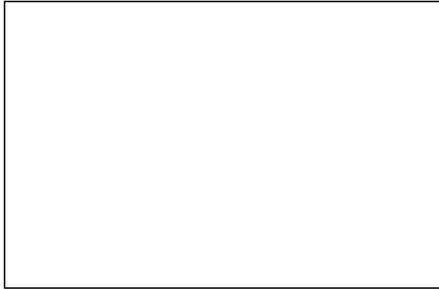


Terrain de base : île
{U}

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

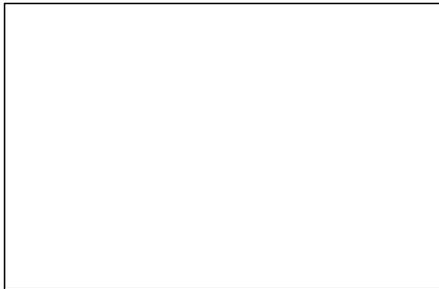


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



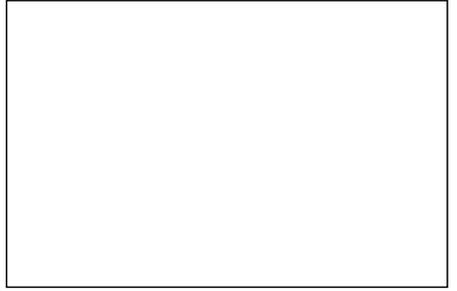
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



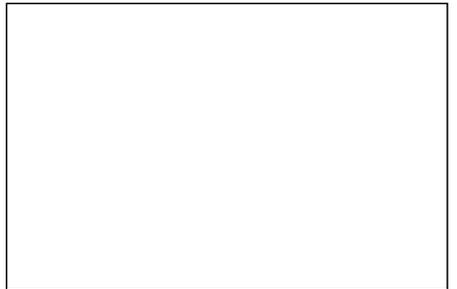
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

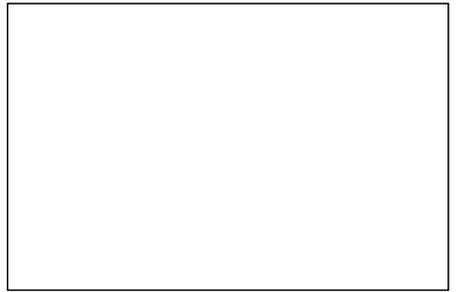
C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir d'immortalité

{1}



Artefact

U

{2}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans la bibliothèque de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau de l'île d'Evos

{2}



Artefact : équipement

U

{2} : Une créature équipée acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée si elle est bleue.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance calcinante

{1}{R}



Éphémère

C

La Lance calcinante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance calcinante

{1}{R}

Éphémère

C

La Lance calcinante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liquation

{R}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance calcinante

{1}{R}

Éphémère

C

La Lance calcinante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

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

Dispersion d'essence

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

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

Hydrodéferlante

{U}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -5/-0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rembobinage

{2}{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Dégagez jusqu'à quatre terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

