Alhammarret, grand arbitre {5}{U}{U}

Créature légendaire : sphinx R

Vol
Au moment où Alhammarret, grand arbitre arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire révèle sa main. Vous choisissez le nom d'une carte non-terrain révélée de cette manière.
Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts du nom choisi (tant que cette créature est sur le champ de bataille).

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barrière de Nivix {3}{U}

Créature : illusion et mur C

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
Quand la Barrière de Nivix arrive sur le champ de bataille, une créature attaquante ciblée gagne -4/-0 jusqu'à la fin du tour.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barrière de Nivix {3}{U}

Créature : illusion et mur C

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
Quand la Barrière de Nivix arrive sur le champ de bataille, une créature attaquante ciblée gagne -4/-0 jusqu'à la fin du tour.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coursier des eaux {2}{U}

Créature : élémental C

{U} : Le Coursier aquatique gagne +1/-1 jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coursier des eaux {2}{U}

Créature : élémental C

{U} : Le Coursier aquatique gagne +1/-1 jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étoile de mer sigillaire {1}{U}

Créature : étoile de mer U

{T} : Regard 1.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djinn âmelame {3}{U}{U}

Créature : djinn R

Vol
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étoile de mer sigillaire {1}{U}

Créature : étoile de mer U

{T} : Regard 1.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist de la tour {3}{U}

Créature : esprit U

Vol
Quand le Geist de la tour arrive sur le champ de bataille, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scélérate færie {U}

Créature : peuple fée et gredin C

Vol
Quand la Scélérate færie arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez une autre créature appelée Scélérate færie, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist de la tour {3}{U}

Créature : esprit U

Vol
Quand le Geist de la tour arrive sur le champ de bataille, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scélérate færie {U}

Créature : peuple fée et gredin C

Vol
Quand la Scélérate færie arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez une autre créature appelée Scélérate færie, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scélérate færie {U}

Créature : peuple fée et gredin **C**

Vol
Quand la Scélérate færie arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez une autre créature appelée Scélérate færie, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buffle attelé {W}

Créature : buffle **C**

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buffle attelé {W}

Créature : buffle **C**

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon chargeur {3}{W}

Créature : griffon **C**

Vol
À chaque fois que le Griffon chargeur attaque, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon chargeur {3}{W}

Créature : griffon C

Vol
À chaque fois que le Griffon chargeur attaque, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vouivre du tonnerre {2}{W}{U}

Créature : drakôn U

Flash
Vol
Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtre de bataille avemain {5}{W}

Créature : oiseau et clerc C

Vol (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)
Quand le Prêtre de bataille avemain arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vouivre du tonnerre {2}{W}{U}

Créature : drakôn U

Flash
Vol
Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mains curatives {2}{W}

Rituel **C**

Un joueur ciblé gagne 4 points de vie.
Piochez une carte.

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

Mains curatives {2}{W}

Rituel **C**

Un joueur ciblé gagne 4 points de vie.
Piochez une carte.

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

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

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

Hydrofouet {2}{U}

Éphémère U

Les créatures attaquantes gagnent -2/-0 jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydrofouet {2}{U}

Éphémère U

Les créatures attaquantes gagnent -2/-0 jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transformation en grenouille {1}{U}

Éphémère U

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée perd toutes ses capacités et devient une grenouille bleue avec une force et une endurance de base de 1/1.

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

Flamboiement céleste {W}{W}

Éphémère C

Un joueur ciblé sacrifie une créature attaquante ou bloqueuse.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Claustrophobie {1}{U}{U}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Quand la Claustrophobie arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.
La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de stratus {1}{U}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Quand le Tour de stratus arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
La créature enchantée a le vol.
La créature enchantée ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Claustrophobie {1}{U}{U}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Quand la Claustrophobie arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.
La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enquête pour meurtre {1}{W}

Enchantement : aura **U**

Enchanter : une créature que vous contrôlez
Quand la créature enchantée meurt, créez X jetons de créature 1/1 blanche Soldat, X étant sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liens de suppression {3}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : permanent non-terrain
Le permanent enchanté ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liens de suppression {3}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : permanent non-terrain
Le permanent enchanté ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast