

Embusqueur de la meute nocturne

{2}{G}{G}



Créature : loup

R

Flash

Les autres loups et loups-garous que vous contrôlez gagnent +1/+1.

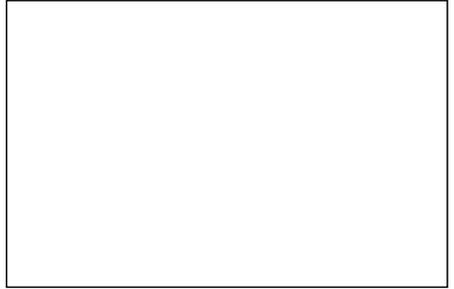
Au début de votre étape de fin, si vous n'avez pas lancé de sorts ce tour-ci, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embusqueur de la meute nocturne

{2}{G}{G}



Créature : loup

R

Flash

Les autres loups et loups-garous que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Au début de votre étape de fin, si vous n'avez pas lancé de sorts ce tour-ci, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embusqueur de la meute nocturne

{2}{G}{G}



Créature : loup

R

Flash

Les autres loups et loups-garous que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Au début de votre étape de fin, si vous n'avez pas lancé de sorts ce tour-ci, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embusqueur de la meute nocturne

{2}{G}{G}



Créature : loup

R

Flash

Les autres loups et loups-garous que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Au début de votre étape de fin, si vous n'avez pas lancé de sorts ce tour-ci, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préservateur né des friches

{1}{G}



Créature : elfe et archer

R

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

À chaque fois qu'une autre créature non-Humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {X}. Quand vous faites ainsi, mettez X marqueurs +1/+1 sur cette créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préservateur né des friches

{1}{G}



Créature : elfe et archer

R

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

À chaque fois qu'une autre créature non-Humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {X}. Quand vous faites ainsi, mettez X marqueurs +1/+1 sur cette créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préservateur né des friches

{1}{G}



Créature : elfe et archer

R

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

À chaque fois qu'une autre créature non-Humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {X}. Quand vous faites ainsi, mettez X marqueurs +1/+1 sur cette créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préservateur né des friches

{1}{G}



Créature : elfe et archer

R

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

À chaque fois qu'une autre créature non-Humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {X}. Quand vous faites ainsi, mettez X marqueurs +1/+1 sur cette créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprunteur intrépide

{1}{U}{U}



Créature : peuple fée et gremlin

M

Flash

Vol

L'Emprunteur intrépide ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

Chapardage {1}{U}

Éphémère : aventure

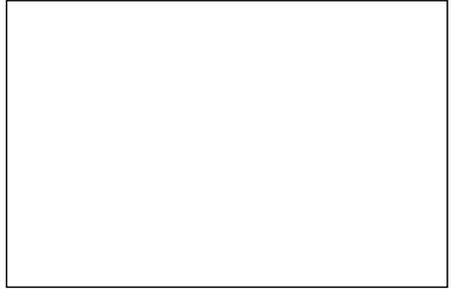
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marin spectral

{U}



Créature : esprit et pirate

U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Vol

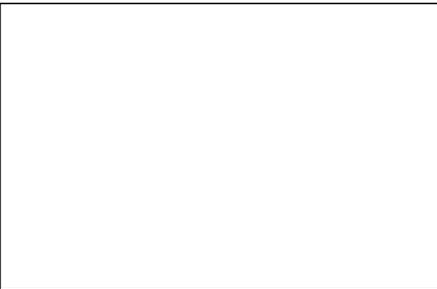
{3}{U} : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hippocampe brise-flot

{2}{U}



Créature-enchantement : cheval et poisson

R

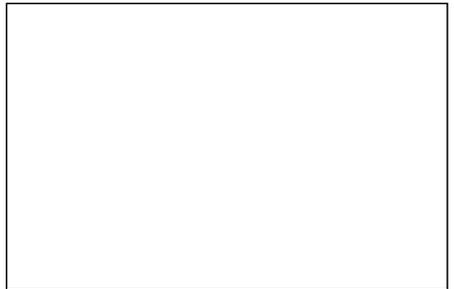
À chaque fois que vous lancez votre premier sort pendant le tour de chaque adversaire, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marin spectral

{U}



Créature : esprit et pirate

U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Vol

{3}{U} : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marin spectral {U}



Créature : esprit et pirate U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Vol

{3}{U} : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineur né des embruns {1}{U}



Créature : ondin et pirate U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

À chaque fois que vous lancez un sort pendant le tour d'un adversaire, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marin spectral {U}



Créature : esprit et pirate U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

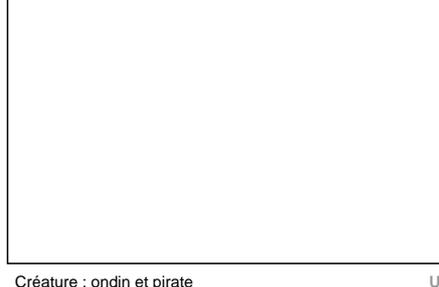
Vol

{3}{U} : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineur né des embruns {1}{U}



Créature : ondin et pirate U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

À chaque fois que vous lancez un sort pendant le tour d'un adversaire, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineur né des embruns

{1}{U}

Créature : ondin et pirate

U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

À chaque fois que vous lancez un sort pendant le tour d'un adversaire, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique à jabots

{G}{G}{U}{U}

Créature : elfe et lézard et sorcier

U

Flash

Quand la Mystique à jabots arrive sur le champ de bataille, vous pouvez contrecarrer un sort ciblé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineur né des embruns

{1}{U}

Créature : ondin et pirate

U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

À chaque fois que vous lancez un sort pendant le tour d'un adversaire, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique à jabots

{G}{G}{U}{U}

Créature : elfe et lézard et sorcier

U

Flash

Quand la Mystique à jabots arrive sur le champ de bataille, vous pouvez contrecarrer un sort ciblé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique à jabots

{G}{G}{U}{U}



Créature : elfe et lézard et sorcier

U

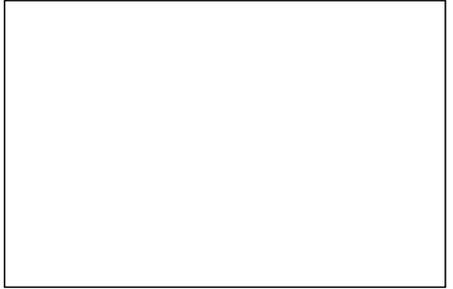
Flash

Quand la Mystique à jabots arrive sur le champ de bataille, vous pouvez contrecarrer un sort ciblé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Vantress



Terrain

R

Le Château Vantress arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une île.

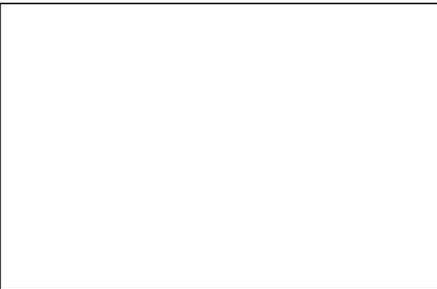
{T} : Add {U}.

{2}{U}{U}, {T} : Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique à jabots

{G}{G}{U}{U}



Créature : elfe et lézard et sorcier

U

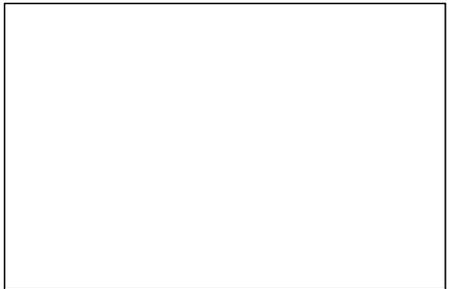
Flash

Quand la Mystique à jabots arrive sur le champ de bataille, vous pouvez contrecarrer un sort ciblé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Vantress



Terrain

R

Le Château Vantress arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une île.

{T} : Add {U}.

{2}{U}{U}, {T} : Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de Boisépine



Terrain

C

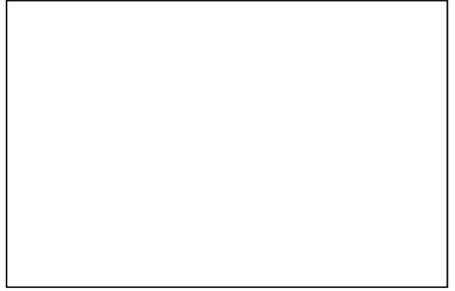
Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de Boisépine



Terrain

C

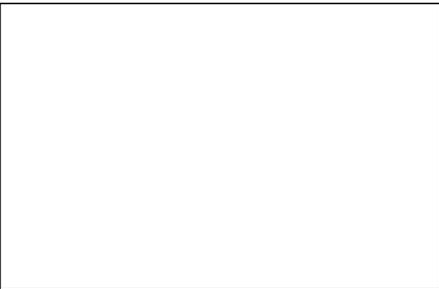
Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de Boisépine



Terrain

C

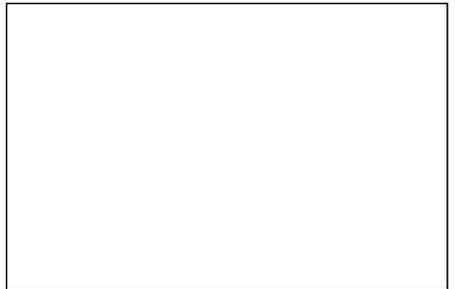
Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



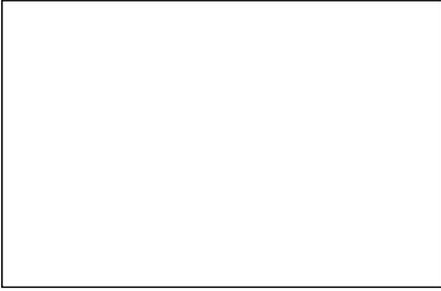
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



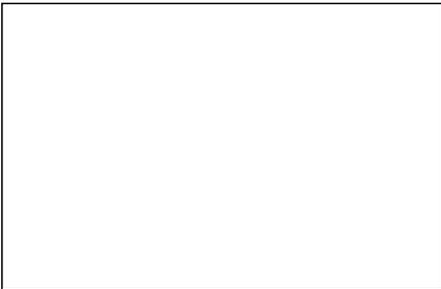
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



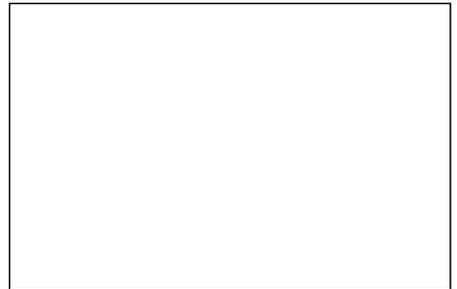
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

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

île



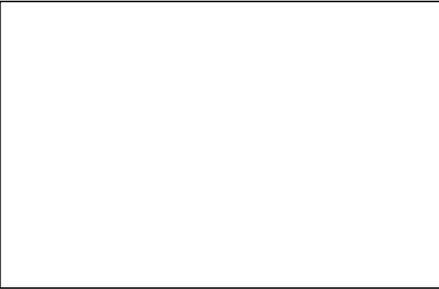
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



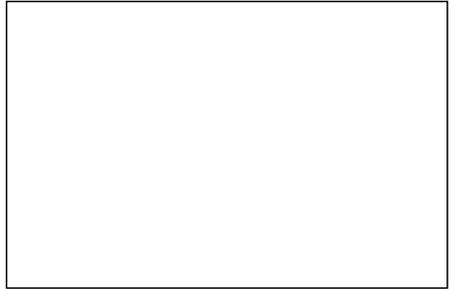
Terrain de base : île

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

île



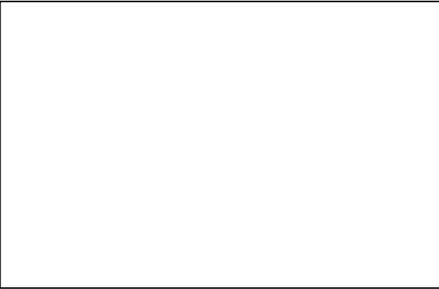
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



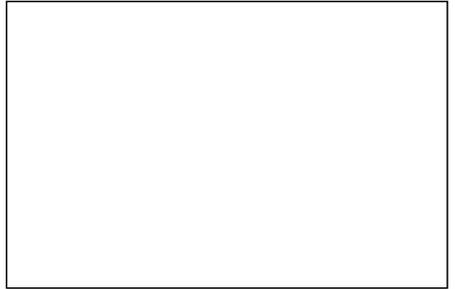
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage merveilleux



Terrain

R

{T}, sacrifiez le Passage merveilleux : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagez ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

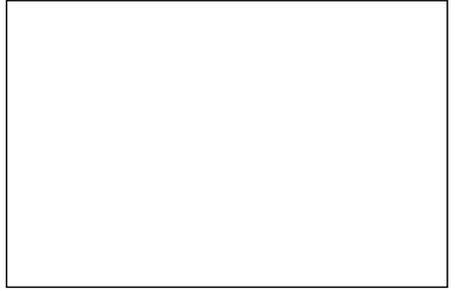
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

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

Temple du mystère



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

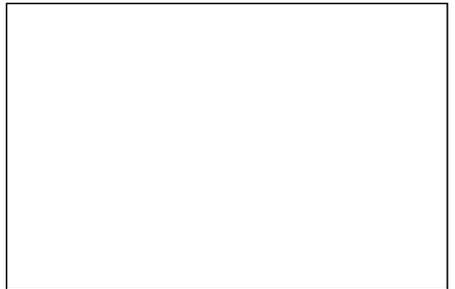
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

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

Étanchement

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étanchement

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étanchement

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étanchement

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention de Thassa

{X}{U}{U}



Éphémère

R

Choisissez l'un ?

? Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque.

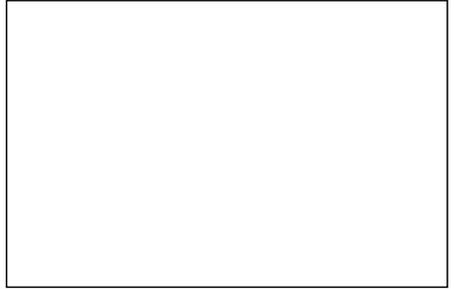
Mettez jusqu'à deux d'entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

? Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie deux fois {X}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option

{U}



Éphémère

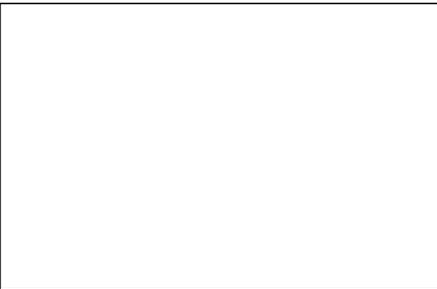
C

Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.) Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention de Thassa

{X}{U}{U}



Éphémère

R

Choisissez l'un ?

? Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque.

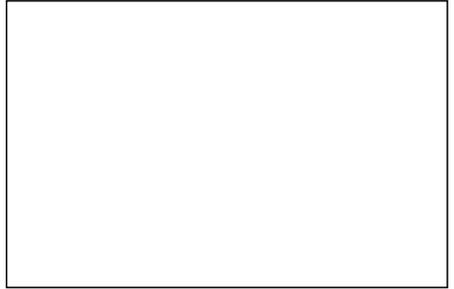
Mettez jusqu'à deux d'entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

? Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie deux fois {X}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option

{U}



Éphémère

C

Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.) Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option {U}



Éphémère C

Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre sabotage {1}{U}{U}



Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé.
Surveillez 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option {U}



Éphémère C

Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre sabotage {1}{U}{U}



Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé.
Surveillez 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cératops changeant

{2}{G}{G}



Créature : dinosaure

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Protection contre le bleu

{G} : Le Cératops changeant acquiert, selon votre choix, la portée, le piétinement ou la célérité jusqu'à la fin du tour.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cératops changeant

{2}{G}{G}



Créature : dinosaure

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Protection contre le bleu

{G} : Le Cératops changeant acquiert, selon votre choix, la portée, le piétinement ou la célérité jusqu'à la fin du tour.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cératops changeant

{2}{G}{G}



Créature : dinosaure

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Protection contre le bleu

{G} : Le Cératops changeant acquiert, selon votre choix, la portée, le piétinement ou la célérité jusqu'à la fin du tour.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chanteuse de thrénodie

{1}{U}



Créature : sirène

U

Flash

Vol

Quand la Chanteuse de thrénodie arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -X/-0 jusqu'à la fin du tour, X étant votre dévotion au bleu. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chanteuse de thrénodie

{1}{U}

Créature : sirène

U

Flash

Vol

Quand la Chanteuse de thrénodie arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -X/-0 jusqu'à la fin du tour, X étant votre dévotion au bleu. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Botte dédaigneuse

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4 cibl.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chanteuse de thrénodie

{1}{U}

Créature : sirène

U

Flash

Vol

Quand la Chanteuse de thrénodie arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -X/-0 jusqu'à la fin du tour, X étant votre dévotion au bleu. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Botte dédaigneuse

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4 cibl.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispute mystique

{2}{U}

Éphémère

U

Ce sort coûte {2} de moins à lancer s'il cible un sort bleu.
Contrearez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrearez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispute mystique

{2}{U}

Éphémère

U

Ce sort coûte {2} de moins à lancer s'il cible un sort bleu.
Contrearez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrearez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rafale d'Éther

{1}{U}



Éphémère

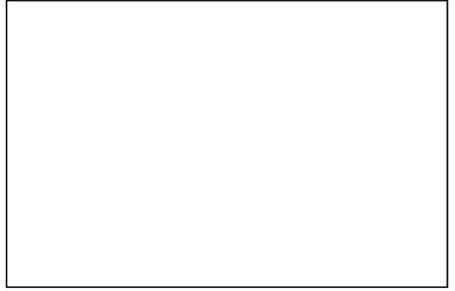
U

Choisissez un sort ou un permanent ciblé rouge ou vert.
Son propriétaire le met au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rafale d'Éther

{1}{U}



Éphémère

U

Choisissez un sort ou un permanent ciblé rouge ou vert.
Son propriétaire le met au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rafale d'Éther

{1}{U}



Éphémère

U

Choisissez un sort ou un permanent ciblé rouge ou vert.
Son propriétaire le met au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast