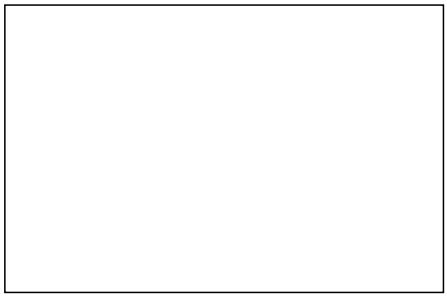
Anima de grimoire {3}{U}



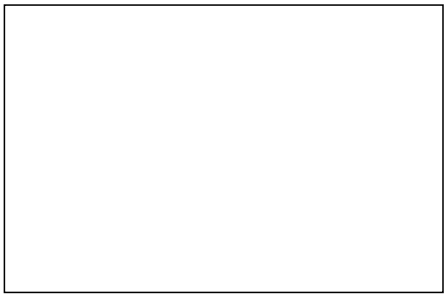
Créature : esprit **C**

L'Anima de grimoire ne peut pas être bloquée tant que vous avez pioché au moins deux cartes ce tour-ci.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyenne jeskaï {1}{U}



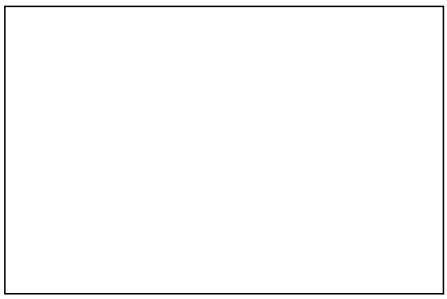
Créature : humain et moine **U**

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
À chaque fois que la Doyenne jeskaï inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anima de grimoire {3}{U}



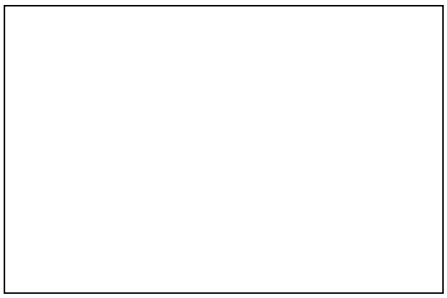
Créature : esprit **C**

L'Anima de grimoire ne peut pas être bloquée tant que vous avez pioché au moins deux cartes ce tour-ci.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyenne jeskaï {1}{U}



Créature : humain et moine **U**

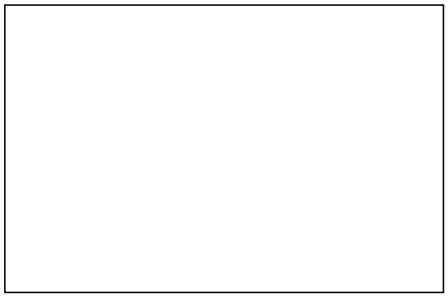
Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
À chaque fois que la Doyenne jeskaï inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entité ailorage {3}{U}{U}



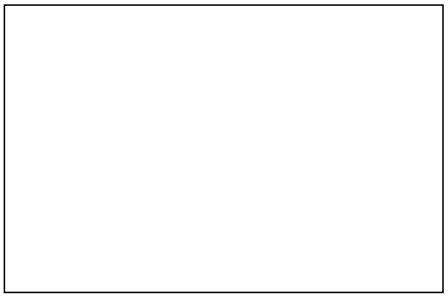
Créature : élémental R

Ce sort coûte {2}{U} de moins à lancer si vous avez lancé un sort d'éphémère ou de rituel ce tour-ci.
Vol
Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
Quand l'Entité ailorage arrive sur le champ de bataille, regard 2.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exocet volant mystique {2}{U}



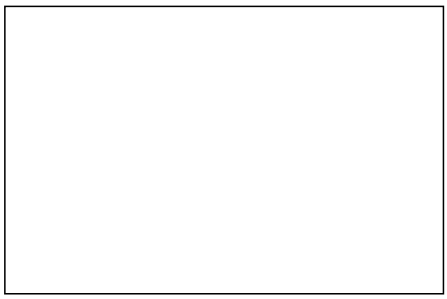
Créature : poisson C

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, l'Exocet volant mystique acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exocet volant mystique {2}{U}



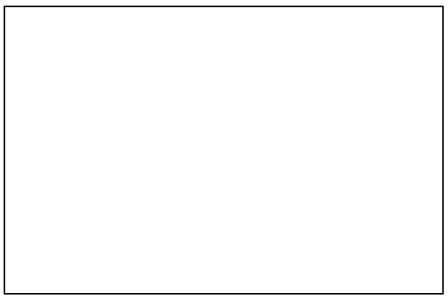
Créature : poisson C

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, l'Exocet volant mystique acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exocet volant mystique {2}{U}



Créature : poisson C

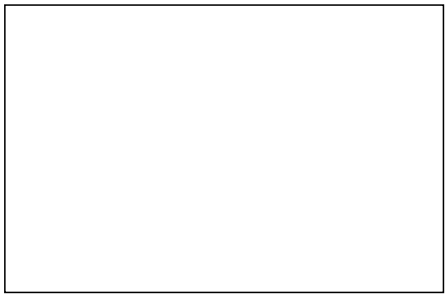
À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, l'Exocet volant mystique acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exocet volant mystique {2}{U}



Créature : poisson **C**

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, l'Exocet volant mystique acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Historien de Zhalfir {2}{U}{U}

Créature : humain et sorcier U

À chaque fois que l'Historien de Zhalfir attaque, si vous contrôlez un planeswalker Téfeiri, piochez une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Historien de Zhalfir {2}{U}{U}

Créature : humain et sorcier U

À chaque fois que l'Historien de Zhalfir attaque, si vous contrôlez un planeswalker Téfeiri, piochez une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Historien de Zhalfir {2}{U}{U}

Créature : humain et sorcier U

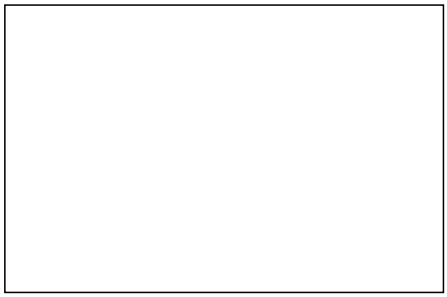
À chaque fois que l'Historien de Zhalfir attaque, si vous contrôlez un planeswalker Téfeiri, piochez une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanceuse de vague de Téfeiri {3}{U}{U}



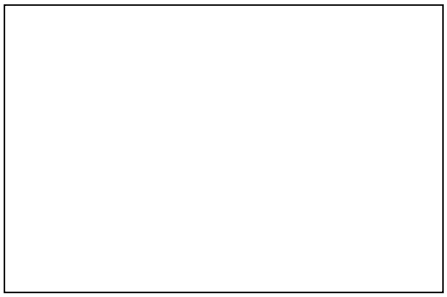
Créature : ondin et sorcier R

Flash
Quand la Lanceuse de vague de Téfeiri arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Téfeiri, voyageur intemporel, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez-la.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sourcier des épaves {3}{U}{U}



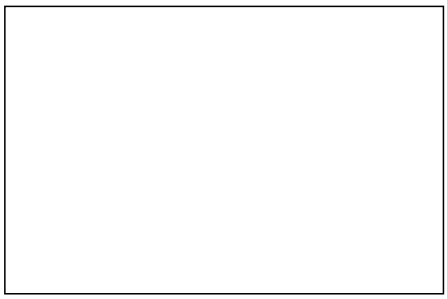
Créature : ondin et sorcier U

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
Quand le Sourcier des épaves arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanceuse de vague de Téfeiri {3}{U}{U}



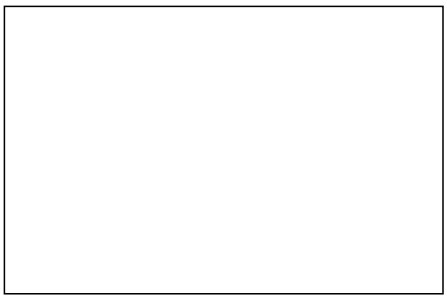
Créature : ondin et sorcier R

Flash
Quand la Lanceuse de vague de Téfeiri arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Téfeiri, voyageur intemporel, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez-la.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sourcier des épaves {3}{U}{U}



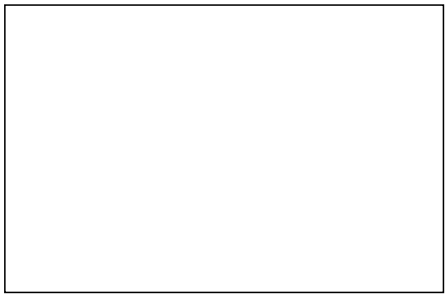
Créature : ondin et sorcier U

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
Quand le Sourcier des épaves arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vandale færie {1}{U}



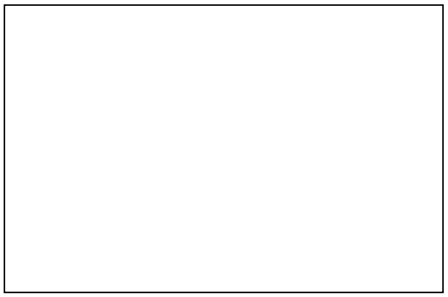
Créature : peuple fée et gredin U

Flash
Vol
À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur le Vandale færie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vandale færie {1}{U}



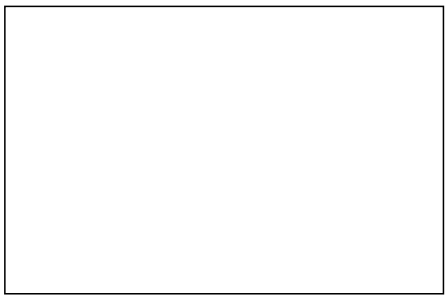
Créature : peuple fée et gredin U

Flash
Vol
À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur le Vandale færie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vandale færie {1}{U}



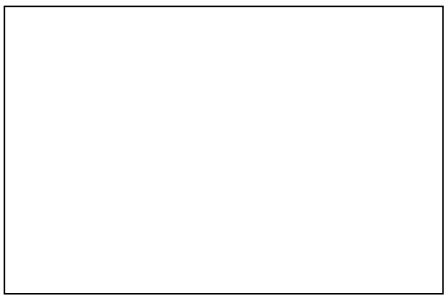
Créature : peuple fée et gredin U

Flash
Vol
À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur le Vandale færie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rafale de vent {3}{U}



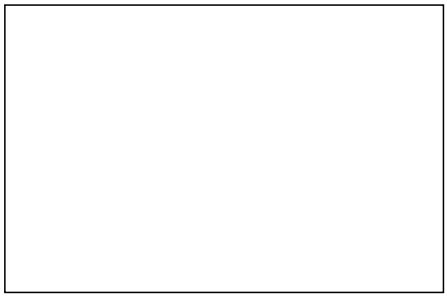
Rituel C

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si vous contrôlez une créature avec le vol.
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rafale de vent {3}{U}

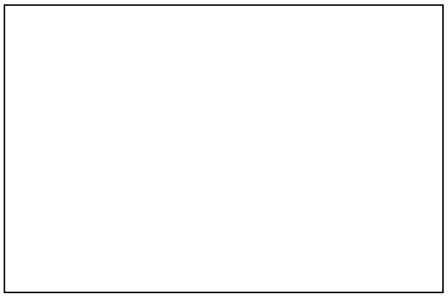


Rituel **C**

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si vous contrôlez une créature avec le vol.
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

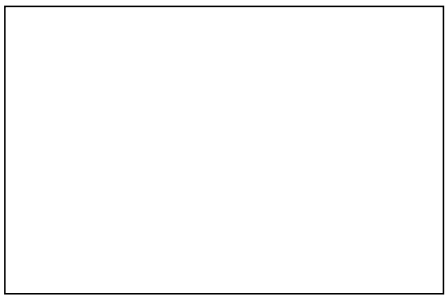


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

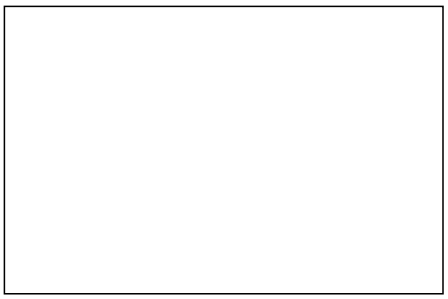


Terrain de base : île **C**

{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

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

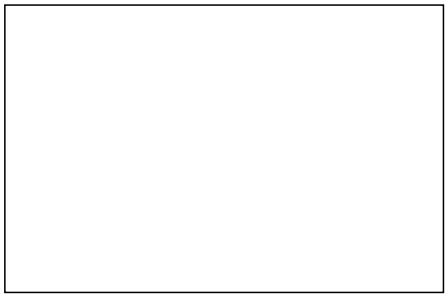
Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

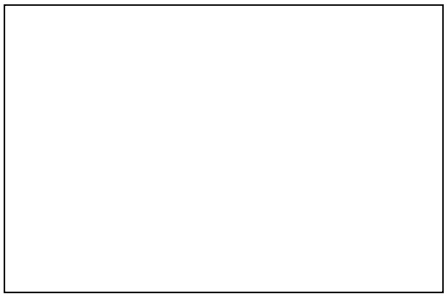


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau des marées {U}

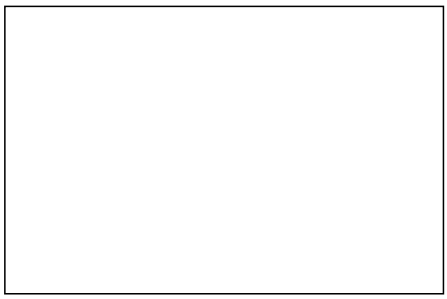


Artefact : équipement **C**

La créature équipée gagne +1/+2.
À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, attachez le Manteau des marées à une créature ciblée que vous contrôlez.
Équipement {3} ({3} : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

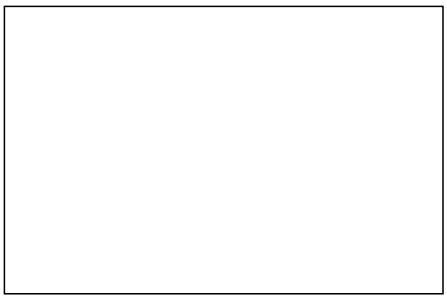


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau des marées {U}

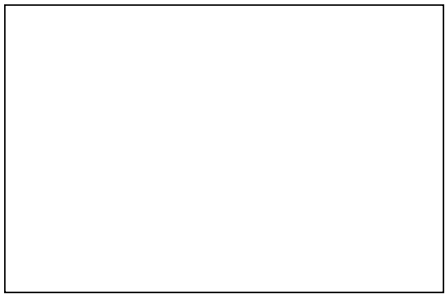


Artefact : équipement **C**

La créature équipée gagne +1/+2.
À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, attachez le Manteau des marées à une créature ciblée que vous contrôlez.
Équipement {3} ({3} : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Téfeiri, voyageur intemporel {4}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Téfeiri **M**

{+1} : Piochez une carte.

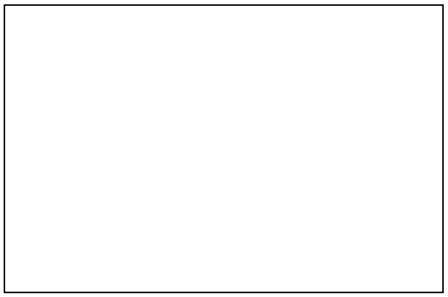
{-3} : Mettez une créature ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

{-8} : Chaque créature contrôlée par l'adversaire ciblé passe hors phase. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, elle ne peut pas passer en phase. (Traitez-la et tout ce qui lui est attaché comme si elle n'existait pas.)

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inventaire effréné {1}{U}

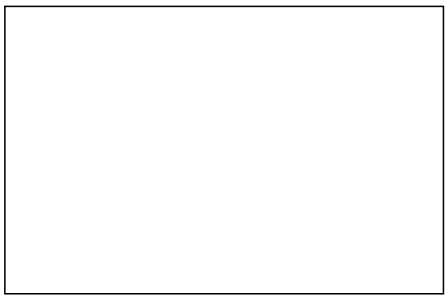


Éphémère **C**

Piochez une carte, puis piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes appelées Inventaire effréné dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inventaire effréné {1}{U}

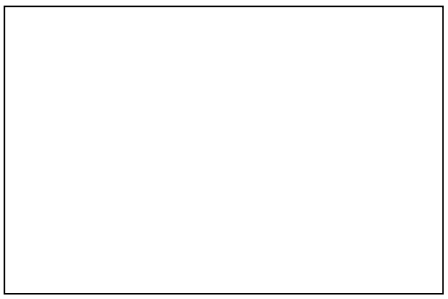


Éphémère **C**

Piochez une carte, puis piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes appelées Inventaire effréné dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inventaire effréné {1}{U}



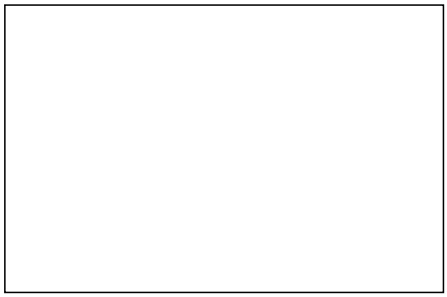
Éphémère **C**

Piochez une carte, puis piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes appelées Inventaire effréné dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inventaire effréné {1}{U}



Éphémère **C**

Piochez une carte, puis piochez un nombre de cartes égal au nombre de cartes appelées Inventaire effréné dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

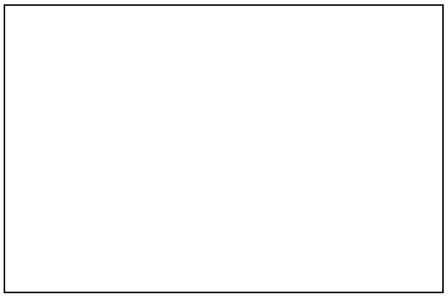
Option {U}

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}

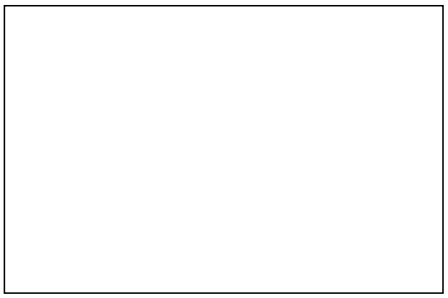


Éphémère **C**

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

Option {U}



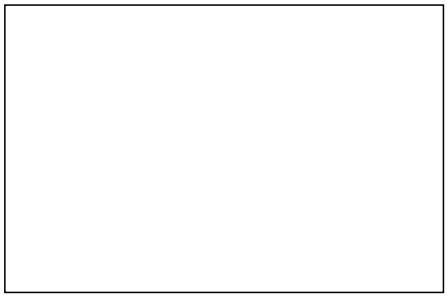
Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rejet sévère {U}

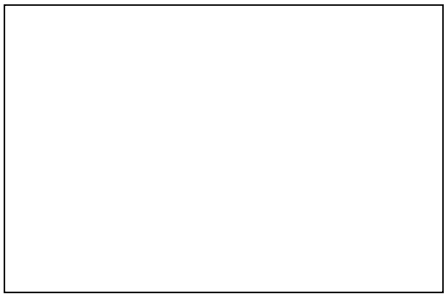


Éphémère **C**

Renvoyez une cible, créature ou enchantement, qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommeil enchanté {1}{U}{U}

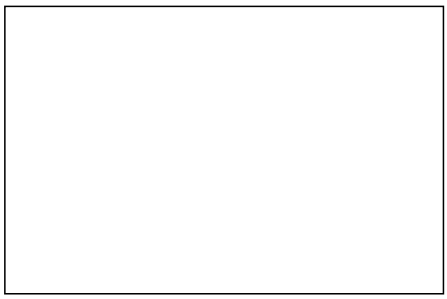


Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Quand le Sommeil enchanté 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

Perspicacité sans âge de Téfeiri {2}{U}{U}

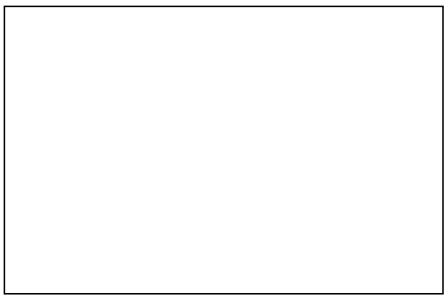


Enchantement légendaire **R**

Si vous deviez piocher une carte, excepté la première que vous piochez pendant chacune de vos étapes de pioche, piochez deux cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommeil enchanté {1}{U}{U}



Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Quand le Sommeil enchanté 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast