Annélide cryptique {3}{U}

Créature : ver et bête U

Quand l'Annélide cryptique arrive sur le champ de bataille, regard 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 U

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 R

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 U

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

Plasma primordial {3}{U}

Créature : élémental et changeforme C

Au moment où le Plasma primordial arrive sur le champ de bataille, il devient, selon votre choix, une créature 3/3, une créature 2/2 avec le vol ou une créature 1/6 avec défenseur.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx d'Uthuün {5}{U}{U}

Créature : sphinx R

Vol
Quand le Sphinx d'Uthuün arrive sur le champ de bataille, révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez un tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plieur de vue de Minamo {1}{U}

Créature : humain et sorcier U

{X}, {T} : Une créature ciblée avec une force inférieure ou égale à X ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

1/2

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

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

Envoûteuse 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

Esprit du ciel {1}{W}{U}

Créature : esprit U

Vol, initiative

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de déni {1}{W}{U}

Créature : mur U

Défenseur, vol
Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

0/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Huart à dents pointues {2}{W}{U}

Créature : oiseau U

Vol
Quand le Huart à dents pointues arrive sur le champ de bataille, renvoyez une créature blanche ou bleue que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
Quand le Huart à dents pointues arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes, puis mettez deux cartes de votre main au-dessous de votre bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination {U}

Rituel C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination {U}

Rituel **C**

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour de la chancellerie d'Azorius

Terrain **C**

La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation de l'existence {1}{W}

Rituel **C**

Exilez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Falaise aérienne

Terrain **C**

La Falaise aérienne arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Falaise aérienne arrive sur le champ de bataille, la créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
{T} : Ajoutez {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

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 **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

Plaine inondée

Terrain U

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 U

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

Passage protégé {2}{W}

Éphémère C

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à vous et aux créatures que vous contrôlez ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rejet {X}{W}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {X}. Vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disparition dans la mémoire {2}{W}{U}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Vous piochez un nombre de cartes égal à la force de cette créature. Au début de votre prochain entretien, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'un nombre de cartes égal à l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rejet {X}{W}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {X}. Vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau du sommeil {U}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un joueur, renvoyez une créature ciblée que ce joueur contrôle dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acier de la divinité {2}{WU}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le lien de vie.
Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et ne peut pas être bloquée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

Enchantement **U**

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier angélique {W}{U}

Enchantement **U**

Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+1.
Sacrifiez le Bouclier angélique : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast