

Mage ferre-marée

{U}{U}



Créature : ondin et sorcier

R

Quand la Mage ferre-marée arrive sur le champ de bataille, engagez une créature rouge ou verte ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur tant que vous contrôlez la Mage ferre-marée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage ferre-marée

{U}{U}



Créature : ondin et sorcier

R

Quand la Mage ferre-marée arrive sur le champ de bataille, engagez une créature rouge ou verte ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur tant que vous contrôlez la Mage ferre-marée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage ferre-marée

{U}{U}



Créature : ondin et sorcier

R

Quand la Mage ferre-marée arrive sur le champ de bataille, engagez une créature rouge ou verte ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur tant que vous contrôlez la Mage ferre-marée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage ferre-marée

{U}{U}



Créature : ondin et sorcier

R

Quand la Mage ferre-marée arrive sur le champ de bataille, engagez une créature rouge ou verte ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur tant que vous contrôlez la Mage ferre-marée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître des vagues {3}{U}



Créature : ondin et sorcier **M**

Protection contre le rouge

Les créatures Élémental que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Quand le Maître des vagues arrive sur le champ de bataille, créez un nombre de jetons de créature 1/0 bleue Élémental égal à votre dévotion au bleu. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître des vagues {3}{U}



Créature : ondin et sorcier **M**

Protection contre le rouge

Les créatures Élémental que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Quand le Maître des vagues arrive sur le champ de bataille, créez un nombre de jetons de créature 1/0 bleue Élémental égal à votre dévotion au bleu. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître des vagues {3}{U}



Créature : ondin et sorcier **M**

Protection contre le rouge

Les créatures Élémental que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Quand le Maître des vagues arrive sur le champ de bataille, créez un nombre de jetons de créature 1/0 bleue Élémental égal à votre dévotion au bleu. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître des vagues {3}{U}



Créature : ondin et sorcier **M**

Protection contre le rouge

Les créatures Élémental que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Quand le Maître des vagues arrive sur le champ de bataille, créez un nombre de jetons de créature 1/0 bleue Élémental égal à votre dévotion au bleu. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raptor nuageoire {U}



Créature : oiseau et mutant C

Vol

Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieur à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raptor nuageoire {U}



Créature : oiseau et mutant C

Vol

Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieur à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raptor nuageoire {U}



Créature : oiseau et mutant C

Vol

Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieur à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raptor nuageoire {U}



Créature : oiseau et mutant C

Vol

Évolution (À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si sa force ou son endurance est supérieur à celle de cette créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thassa, déesse de la Mer

{2}{U}



Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au bleu est inférieure à cinq, Thassa n'est pas une créature. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

Au début de votre entretien, regard 1.

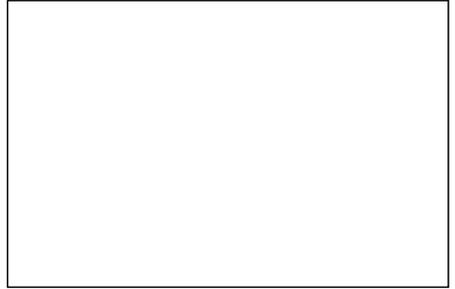
{1}{U} : Une créature ciblée que vous contrôlez ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thassa, déesse de la Mer

{2}{U}



Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au bleu est inférieure à cinq, Thassa n'est pas une créature. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

Au début de votre entretien, regard 1.

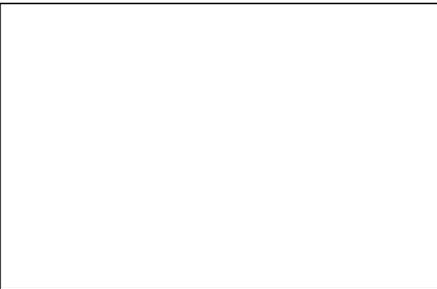
{1}{U} : Une créature ciblée que vous contrôlez ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thassa, déesse de la Mer

{2}{U}



Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au bleu est inférieure à cinq, Thassa n'est pas une créature. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

Au début de votre entretien, regard 1.

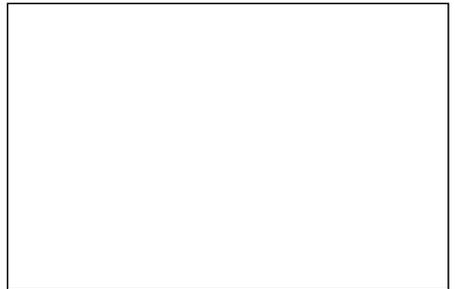
{1}{U} : Une créature ciblée que vous contrôlez ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thassa, déesse de la Mer

{2}{U}



Créature-enchantement légendaire : dieu

M

Indestructible

Tant que votre dévotion au bleu est inférieure à cinq, Thassa n'est pas une créature. (Chaque {U} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au bleu.)

Au début de votre entretien, regard 1.

{1}{U} : Une créature ciblée que vous contrôlez ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anomalie brûlegel {UR}{UR}



Créature : anomalie C
{UR} : L'Anomalie brûlegel gagne +1/-1 jusqu'à la fin du tour.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anomalie brûlegel {UR}{UR}



Créature : anomalie C
{UR} : L'Anomalie brûlegel gagne +1/-1 jusqu'à la fin du tour.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anomalie brûlegel {UR}{UR}



Créature : anomalie C
{UR} : L'Anomalie brûlegel gagne +1/-1 jusqu'à la fin du tour.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anomalie brûlegel {UR}{UR}



Créature : anomalie C
{UR} : L'Anomalie brûlegel gagne +1/-1 jusqu'à la fin du tour.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier du juge {WU}



Créature : oiseau U

Vol

Sacrifiez le Familier du juge : Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier du juge {WU}



Créature : oiseau U

Vol

Sacrifiez le Familier du juge : Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier du juge {WU}



Créature : oiseau U

Vol

Sacrifiez le Familier du juge : Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier du juge {WU}



Créature : oiseau U

Vol

Sacrifiez le Familier du juge : Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre voilenuit {UB}{UB}{UB}



Créature : spectre R

Vol

À chaque fois que le Spectre voilenuit inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque.

Vous pouvez jouer les cartes exilées avec le Spectre voilenuit.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre voilenuit {UB}{UB}{UB}



Créature : spectre R

Vol

À chaque fois que le Spectre voilenuit inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque.

Vous pouvez jouer les cartes exilées avec le Spectre voilenuit.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre voilenuit {UB}{UB}{UB}



Créature : spectre R

Vol

À chaque fois que le Spectre voilenuit inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque.

Vous pouvez jouer les cartes exilées avec le Spectre voilenuit.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre voilenuit {UB}{UB}{UB}



Créature : spectre R

Vol

À chaque fois que le Spectre voilenuit inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque.

Vous pouvez jouer les cartes exilées avec le Spectre voilenuit.

2/3

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

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
{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

Mutecaveau



Terrain

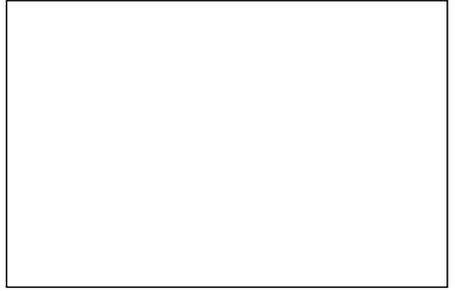
R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain

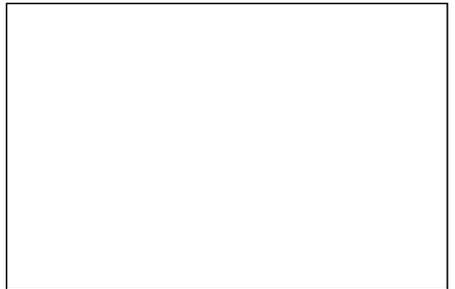
R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nykthos, reliquaire de Nyx



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bident de Thassa

{2}{U}{U}



Artefact-enchantement légendaire

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

{1}{U}, {T} : Les créatures que vos adversaires contrôlent attaquent ce tour-ci si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bident de Thassa

{2}{U}{U}



Artefact-enchantement légendaire

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

{1}{U}, {T} : Les créatures que vos adversaires contrôlent attaquent ce tour-ci si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bident de Thassa

{2}{U}{U}



Artefact-enchantement légendaire

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

{1}{U}, {T} : Les créatures que vos adversaires contrôlent attaquent ce tour-ci si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, architecte des pensées

{2}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

M

{+1}: Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle attaque, elle gagne -1/-0 jusqu'à la fin du tour.

{-2}: Révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez l'un d'eux dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

{-8}: Pour chaque joueur, cherchez dans la bibliothèque de ce joueur une carte non-terrain et exilez-la, puis ce joueur mélange. Vous pouvez lancer ces cartes sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, architecte des pensées

{2}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

M

{+1}: Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle attaque, elle gagne -1/-0 jusqu'à la fin du tour.

{-2}: Révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez l'un d'eux dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

{-8}: Pour chaque joueur, cherchez dans la bibliothèque de ce joueur une carte non-terrain et exilez-la, puis ce joueur mélange. Vous pouvez lancer ces cartes sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, architecte des pensées

{2}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

M

{+1}: Jusqu'à votre prochain tour, à chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle attaque, elle gagne -1/-0 jusqu'à la fin du tour.

{-2}: Révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez l'un d'eux dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

{-8}: Pour chaque joueur, cherchez dans la bibliothèque de ce joueur une carte non-terrain et exilez-la, puis ce joueur mélange. Vous pouvez lancer ces cartes sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faïlle cyclonique

{1}{U}

Éphémère

R

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire. Surcharge {6}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faillie cyclonique

{1}{U}

Éphémère

R

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.
Surcharge {6}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, modifiez son texte en remplaçant toutes les occurrences de « ciblé(e) » par « chaque ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hybridation rapide

{U}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hybridation rapide

{U}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hybridation rapide

{U}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature 3/3 verte Grenouille et Lézard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à rochet {2}



Artefact R

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Bombe à rochet.

{T}, sacrifiez la Bombe à rochet : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Bombe à rochet.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, expert en mémoire {3}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Jace M

{+1} : Piochez une carte. Un joueur ciblé meule une carte.

{+0} : Un joueur ciblé meule dix cartes.

{-7} : N'importe quel nombre de joueurs ciblés piochent chacun vingt cartes.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à rochet {2}



Artefact R

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Bombe à rochet.

{T}, sacrifiez la Bombe à rochet : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Bombe à rochet.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, expert en mémoire {3}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Jace M

{+1} : Piochez une carte. Un joueur ciblé meule une carte.

{+0} : Un joueur ciblé meule dix cartes.

{-7} : N'importe quel nombre de joueurs ciblés piochent chacun vingt cartes.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contradiction

{1}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contradiction

{1}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contradiction

{1}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contradiction

{1}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort bleu ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersement

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort d'éphémère ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domestication

{2}{U}{U}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Vous contrôlez la créature enchantée.

Au début de votre étape de fin, si la force de la créature enchantée est supérieure ou égale à 4, sacrifiez la Domestication.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domestication

{2}{U}{U}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Vous contrôlez la créature enchantée.

Au début de votre étape de fin, si la force de la créature enchantée est supérieure ou égale à 4, sacrifiez la Domestication.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast