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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préservateur né des friches {1}{G}

Créature : elfe et archer R

Flash
Portée
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 le Préservateur né des friches.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préservateur né des friches {1}{G}

Créature : elfe et archer R

Flash
Portée
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 le Préservateur né des friches.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préservateur né des friches {1}{G}

Créature : elfe et archer R

Flash
Portée
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 le Préservateur né des friches.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préservateur né des friches {1}{G}

Créature : elfe et archer R

Flash
Portée
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 le Préservateur né des friches.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprunteur intrépide {1}{U}{U}

Créature : peuple fée et gredin M

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

Chapardage {1}{U}
<i>Éphémère : aventure</i>

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
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
Vol
{3}{U} : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marin spectral {U}

Créature : esprit et pirate U

Flash
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
À chaque fois que vous lancez un sort pendant le tour d'un adversaire, mettez un marqueur +1/+1 sur le Surineur né des embruns.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marin spectral {U}

Créature : esprit et pirate U

Flash
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
À chaque fois que vous lancez un sort pendant le tour d'un adversaire, mettez un marqueur +1/+1 sur le Surineur né des embruns.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineur né des embruns {1}{U}

Créature : ondin et pirate U

Flash
À chaque fois que vous lancez un sort pendant le tour d'un adversaire, mettez un marqueur +1/+1 sur le Surineur né des embruns.

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
À chaque fois que vous lancez un sort pendant le tour d'un adversaire, mettez un marqueur +1/+1 sur le Surineur né des embruns.

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de Boisépine

Terrain C

Les Chutes de Boisépine arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Chutes de Boisépine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de Boisépine

Terrain C

Les Chutes de Boisépine arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Chutes de Boisépine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de Boisépine

Terrain C

Les Chutes de Boisépine arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Chutes de Boisépine arrivent sur le champ de bataille, 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

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère

Terrain R

Le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{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

Le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{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

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

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.
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.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Option {U}

Éphémère C

Regard 1.
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.
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

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

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 ciblé.

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 ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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. Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

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

Dispute mystique {2}{U}

Éphémère U

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast