Glob-gnomes {3}

Créature-artefact : gnome U

Sacrifiez les Glob-gnomes : Vous gagnez 3 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem des cîmes {6}

Créature-artefact : golem C

Affinité pour les îles
Vol

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem des cîmes {6}

Créature-artefact : golem C

Affinité pour les îles
Vol

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprentie videmage {1}{U}

Créature : humain et sorcier C

Mue {2}{U}{U}
Quand l'Apprentie videmage est retournée face visible, contrecarrez un sort ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corgueule juvénile {3}{U}

Créature : bête U

Vol
{T} : Le Corgueule juvénile inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
Mue {U}{U}

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon de vif-argent {4}{U}{U}

Créature : dragon R

Vol
{U} : Si un sort ciblé n'a qu'une cible et si cette cible est le Dragon de vif-argent, changez la cible de ce sort pour qu'il cible une autre créature.
Mue {4}{U} (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djinn des trombes {2}{U}{U}

Créature : djinn U

Vol.
Au début de votre entretien, sacrifiez le Djinn des trombes à moins de renvoyer une île dégagée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'air {3}{U}{U}

Créature : élémental U

Vol

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental des embruns {4}{U}{U}

Créature : élémental U

Mue {5}{U}{U}
Quand l'Élémental des embruns est retourné face visible, chaque adversaire passe sa prochaine étape de dégagement.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Martyr au givre {U}

Créature : humain et sorcier C

{2}, révélez X cartes bleues depuis votre main, sacrifiez le Martyr au givre : Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {X}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éphéméroptère errant {6}{U}

Créature : illusion C

Vol
Suspension 4 ? {1}{U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {1}{U} et l'exiler avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana. Elle a la célérité.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de forfaiture {1}{U}

Créature : mur U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
{3} : Retournez le Mur de forfaiture face cachée.
Mue {U} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à n'importe quel moment pour son coût de mue.)

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur de forfaiture {1}{U}

Créature : mur U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
{3} : Retournez le Mur de forfaiture face cachée.
Mue {U} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à n'importe quel moment pour son coût de mue.)

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nemrod d'Æther {5}{U}

Créature : élémental C

Quand le Nemrod d'Aether arrive sur le champ de bataille, renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.
Évocation {1}{U}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nemrod d'Æther {5}{U}

Créature : élémental C

Quand le Nemrod d'Aether arrive sur le champ de bataille, renvoyez le permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.
Évocation {1}{U}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ophidien {2}{U}

Créature : serpent C

À chaque fois que l'Ophidien attaque et n'est pas bloqué, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, l'Ophidien n'inflige aucune blessure de combat ce tour-ci.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pastenuage planefaille {3}{U}{U}

Créature : illusion U

Vol
Quand le Pastenuage planefaille arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.
Suspension 3 ? {1}{U}

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Physalie {2}{U}

Créature : méduse C

Quand la Physalie arrive sur le champ de bataille, renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Physalie {2}{U}

Créature : méduse C

Quand la Physalie arrive sur le champ de bataille, renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plieur de volonté {1}{U}

Créature : humain et sorcier U

Mue {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)
Quand le Plieur de volonté est retourné face visible, changez la cible d'un sort ou d'une capacité ciblée avec une cible unique.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sagacité {3}{U}{U}{U}

Créature : élémental et incarnation R

La Sagacité ne peut être bloquée excepté par trois créatures ou plus.
Si un sort ou une capacité que vous contrôlez devait contrecarrer un sort, exilez ce sort et vous pouvez jouer cette carte sans payer son coût de mana à la place.
Quand la Sagacité est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des pensées {4}{U}

Créature : élémental U

Vol
Quand le Vagabond des pensées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.
Évovation {2}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des pensées {4}{U}

Créature : élémental U

Vol
Quand le Vagabond des pensées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.
Évovation {2}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyante des fonds marins {1}{U}

Créature : illusion C

Mue ? Renvoyez deux îles que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire. (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)
Quand la Voyante des fonds marins est retournée face visible, piochez deux cartes.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyante des fonds marins {1}{U}

Créature : illusion **C**

Mue ? Renvoyez deux îles que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire. (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)
Quand la Voyante des fonds marins est retournée face visible, piochez deux cartes.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Générateur de terrains

Terrain **U**

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain de base depuis votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vision ancestrale

Rituel **R**

Suspension 4 ? {U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {U} et exilez-la avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand vous retirez le dernier, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)
Le joueur ciblé pioche trois cartes.

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

Pierre de l'esprit {2}

Artefact **U**

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace Beleren {1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace **M**

{+2} : Chaque joueur pioche une carte.

{-1} : Un joueur ciblé pioche une carte.

{-10} : Un joueur ciblé meule vingt cartes.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condescendance {X}{U}

Éphémère C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {X}. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Condescendance {X}{U}

Éphémère C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {X}. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fait ou fiction {3}{U}

Éphémère U

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hébétude {1}{U}

Éphémère C

Vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flot Soudain {4}{U}

Éphémère C

Vous pouvez renvoyer deux îles que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répulsion {2}{U}

Éphémère C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répulsion {2}{U}

Éphémère **C**

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast