

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

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

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

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

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

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

Pillards de la cache

{3}{U}{U}

Créature : ondin et gremlin

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

Plieur de vue de Minamo

{1}{U}

Créature : humain et sorcier

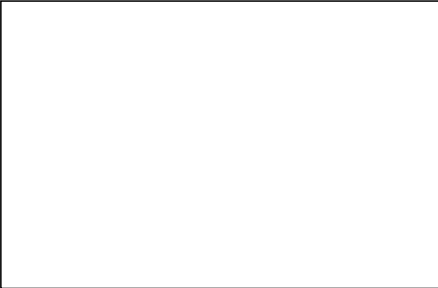
U

{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

Cartographe kor {3}{W}



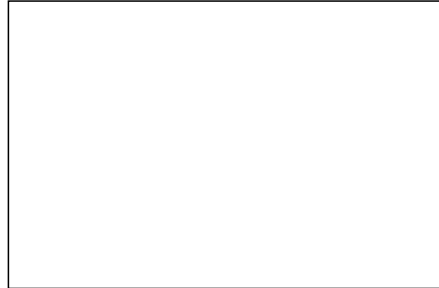
Créature : kor et éclairéur C

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

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

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

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

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

U

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

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

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

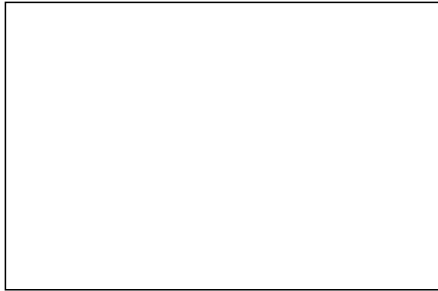


Terrain de base : île  
{U}

**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

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

île



Terrain de base : île

C

{U}

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  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

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

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

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

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

Cercle de l'oubli {2}{W}

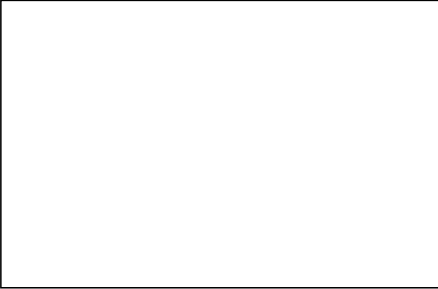


Enchantement U

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

Rejet {X}{W}{U}

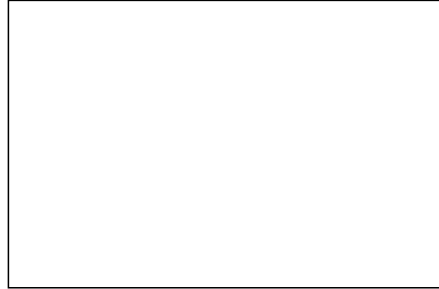


Éphémère C

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

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

