

Shamane cérégriffe

{4}{R}



Créature : viashino et shamane

U

Quand le Shamane cérégriffe arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel parmi ces cartes sans payer son coût de mana.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archéomancienne

{2}{U}{U}



Créature : humain et sorcier

C

Quand l'Archéomancienne arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane cérégriffe

{4}{R}



Créature : viashino et shamane

U

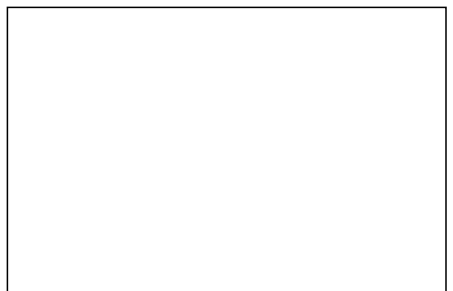
Quand le Shamane cérégriffe arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main. Vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel parmi ces cartes sans payer son coût de mana.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archéomancienne

{2}{U}{U}



Créature : humain et sorcier

C

Quand l'Archéomancienne arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de Bolas

{1}{U}



Créature : ondin et sorcier

U

Quand l'Augure de Bolas arrive sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'éphémère ou de rituel parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de brouillard

{1}{U}



Créature : mur

U

Défenseur, vol

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par le Banc de brouillard.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure de Bolas

{1}{U}



Créature : ondin et sorcier

U

Quand l'Augure de Bolas arrive sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'éphémère ou de rituel parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progéniture kraken

{U}



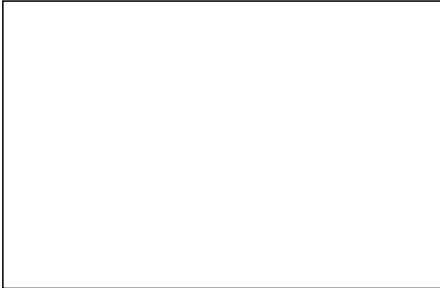
Créature : kraken

C

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progéniture kraken {U}

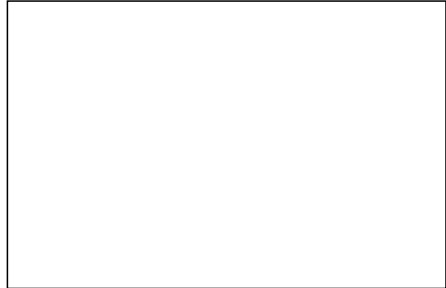


Créature : kraken C

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serpent portuaire {4}{U}{U}




Créature : grand serpent C

Traversée des îles (Cette créature est imblocable tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)  
Le Serpent portuaire ne peut pas attaquer à moins qu'il n'y ait au moins cinq îles sur le champ de bataille.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progéniture kraken {U}

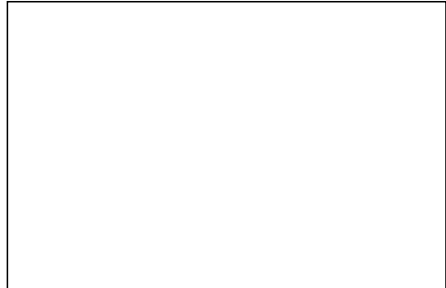


Créature : kraken C

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divination {2}{U}

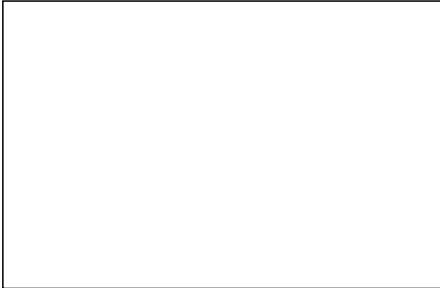


Rituel C

Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

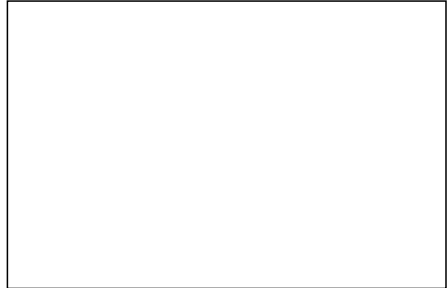
Divination {2}{U}



Rituel C  
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Île



Terrain de base : île C  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Étendues sauvages en évolution



Terrain C  
{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

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

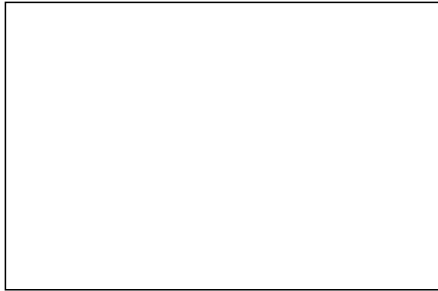


Terrain de base : île  
{U}

**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  
{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

Montagne



Terrain de base : montagne

**C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

**C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

**C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir d'immortalité

{1}



Artefact

U

{2}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans la bibliothèque de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydrodéferlante

{U}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -5/-0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}



Éphémère

C

Contrearez un sort non-créature ciblé.