

Arcanis l'omnipotent {3}{U}{U}{U}

Créature légendaire : sorcier R

{T} : Piochez trois cartes.
 {2}{U}{U} : Renvoyez Arcanis l'omnipotent dans la main de son propriétaire.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entité aquamorphe {2}{U}{U}

Créature : changeforme C

Au moment où l'Entité aquamorphe arrive sur le champ de bataille ou qu'elle est retournée face visible, elle devient 5/1 ou 1/5, selon votre choix.
 Mue {2}{U} (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.)

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyenne jeskai {1}{U}

Créature : humain et moine U

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
 À chaque fois que la Doyenne jeskai inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entité aquamorphe {2}{U}{U}

Créature : changeforme C

Au moment où l'Entité aquamorphe arrive sur le champ de bataille ou qu'elle est retournée face visible, elle devient 5/1 ou 1/5, selon votre choix.
 Mue {2}{U} (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.)

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envahisseurs fœries

{4}{U}

Créature : peuple fée et gremlin

C

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Vol

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escroc des coraux

{1}{U}

Créature : ondin et gremlin

C

Mue {U} (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 l'Escroc des coraux est retourné face visible, vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escroc des coraux

{1}{U}

Créature : ondin et gremlin

C

Mue {U} (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 l'Escroc des coraux est retourné face visible, vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Imposteur fœrie

{U}

Créature : peuple fée et gremlin

U


Vol

Quand l'Imposteur fœrie arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins de renvoyer une autre créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Imposteur færie {U}



Créature : peuple fée et gremlin U


Vol

Quand l'Imposteur færie arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins de renvoyer une autre créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyante des fonds marins {1}{U}



Créature : illusion C

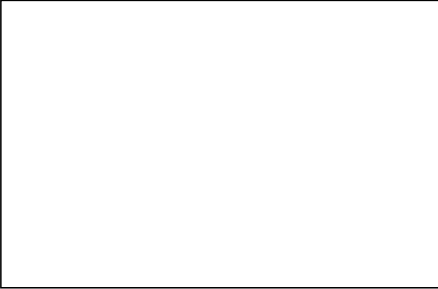
Mue ? Renvoyez deux îles que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire. (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

Quand la Voyante des fonds marins est retournée face visible, piochez deux cartes.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traceur d'échos {2}{U}



Créature : humain et sorcier C

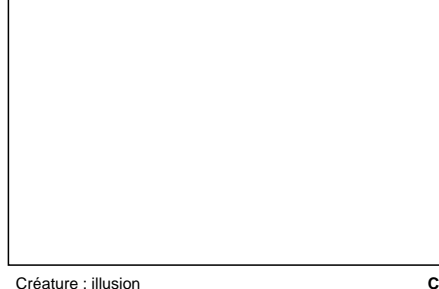
Mue {2}{U}

Quand le Traceur d'échos est retourné face visible, renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

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

Maitre leurreur {1}{W}




Créature : humain et soldat C
{W}, {T} : Engagez la créature ciblée.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Missionnaire solitaire {1}{W}

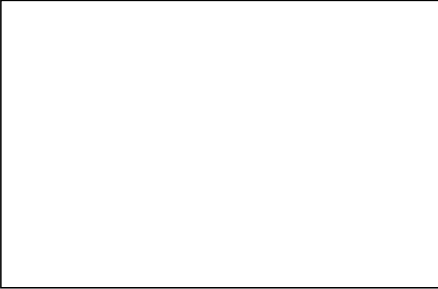


Créature : kor et moine C
Quand le Missionnaire solitaire arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtresse aux crochets kor {2}{W}

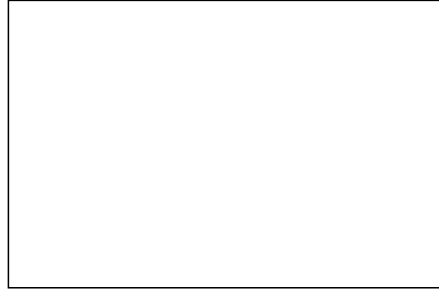


Créature : kor et soldat C
Quand la Maîtresse aux crochets kor arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange d'éclair {1}{R}{W}{U}



Créature : ange P
Vol, vigilance, célérité

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patrouille de hussards

{2}{W}{U}



Créature : humain et chevalier

C

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Vigilance

2/4

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

Monastère mystique



Terrain

U

Le Monastère mystique arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U}, {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monastère mystique



Terrain

U

Le Monastère mystique arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}, {R} ou {W}.

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

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



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

Piège à fournaise

{3}{R}



Éphémère : piège

U

Si vous avez subi des blessures d'au moins deux créatures ce tour-ci, vous pouvez payer {R} à la place du coût de mana de ce sort.

Le Piège à fournaise inflige 4 blessures à la créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distraction fugace

{U}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -1/-0 jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impulsion

{1}{U}

Éphémère

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège à volée de flèches

{3}{W}

Éphémère : piège

U

Si au moins quatre créatures attaquent, vous pouvez payer {1}{W} à la place du coût de mana de ce sort.
Le Piège à volée de flèches inflige 5 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de créatures attaquantes ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tenir la position

{1}{W}{W}



Éphémère

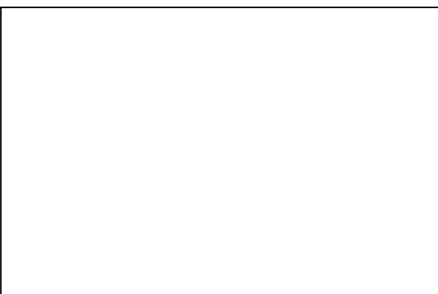
R

Les créatures bloquantes gagnent +7/+7 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice d'éclairs

{R}{W}



Éphémère

U

L'Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast