

Golem d'Enatu {6}



Créature-artefact : golem U

Quand le Golem d'Enatu meurt, vous gagnez 4 points de vie.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'ossements {2}{B}



Créature : squelette et mur U

Défenseur

{B} : Régénérez le Mur d'ossements.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goliath zombie {4}{B}



Créature : zombie et géant C

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abomination phantasmatique {1}{U}{U}



Créature : illusion U

Défenseur

Quand l'Abomination phantasmatique devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-la.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn happeur {3}{U}



Créature : drakôn C
Vol

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expert gardeciel {U}



Créature : ondin et sorcier C

Montée de niveau {3} ({3} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-2> Vol (2/2)

[Niveau 3+> Vol (4/2)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expert gardeciel {U}



Créature : ondin et sorcier C

Montée de niveau {3} ({3} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-2> Vol (2/2)

[Niveau 3+> Vol (4/2)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier fantomatique {1}{U}{U}



Créature : illusion et guerrier C

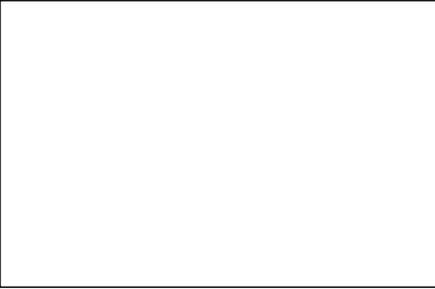
Le Guerrier fantomatique ne peut pas être bloqué.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage d'écho

{1}{U}{U}



Créature : humain et sorcier

R

Montée de niveau {1}{U} {1}{U} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-3> {U}{U}, {T} : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. (2/4)

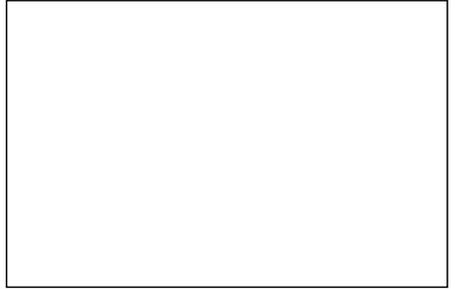
[Niveau 4+> {U}{U}, {T} : Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé deux fois. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies. (2/5)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle de Porte des Mers

{2}{U}



Créature : humain et sorcier

C

Quand l'Oracle de Porte des Mers arrive sur le champ de bataille, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main, et l'autre au-dessous de votre bibliothèque.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ondin des coraux

{1}{U}



Créature : ondin

C

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patrouille d'espionnage de Hada

{1}{U}



Créature : humain et gremlin

U

Montée de niveau {2}{U} {2}{U} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-2> La Patrouille d'espionnage de Hada ne peut pas être bloquée. (2/2)

[Niveau 3+> Linceul
La Patrouille d'espionnage de Hada ne peut pas être bloquée. (3/3)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Professeur vénéré

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

C

Quand le Professeur vénéré arrive sur le champ de bataille, mettez deux marqueurs « niveau » sur chaque créature avec la montée de niveau que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voir plus loin

{1}{U}

Rituel

C

Piochez deux cartes, puis mélangez une carte de votre main à votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx de Magosi

{3}{U}{U}{U}

Créature : sphinx

R

Vol

{2}{U} : Piochez une carte et mettez ensuite un marqueur +1/+1 sur le Sphinx de Magosi.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

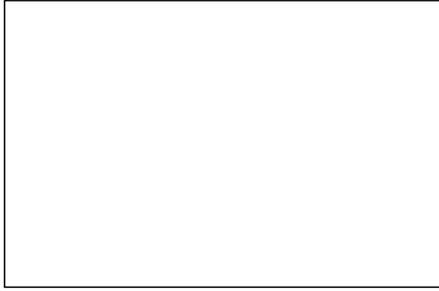


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

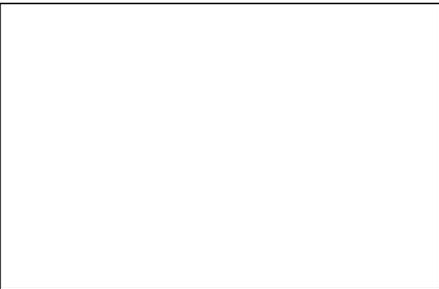


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

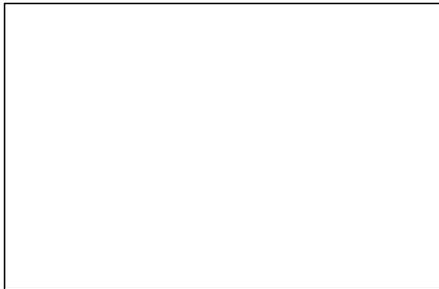


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

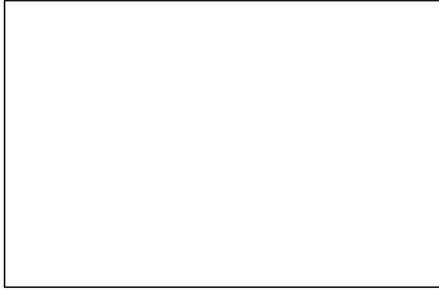


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

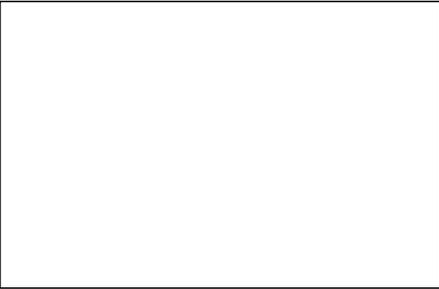


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

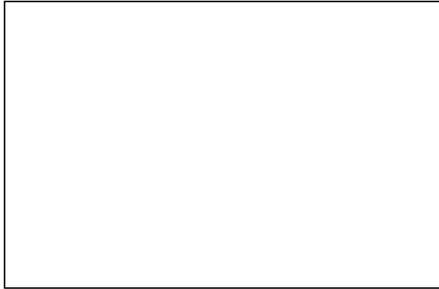


Terrain de base : île
{U}

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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



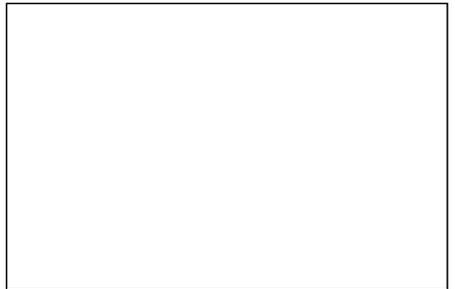
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dernier baiser

{2}{B}



Éphémère

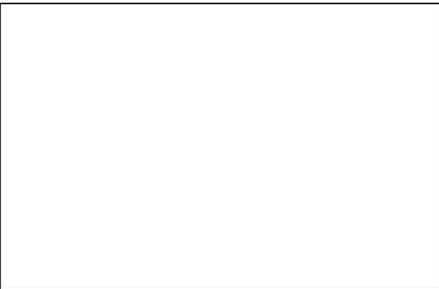
C

Le Dernier baiser inflige 2 blessures à une créature ciblée,
et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dernier baiser

{2}{B}



Éphémère

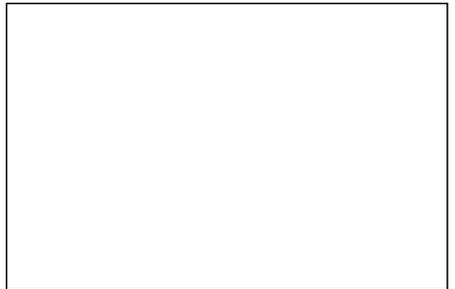
C

Le Dernier baiser inflige 2 blessures à une créature ciblée,
et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

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

Négation

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

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

Domestication

{2}{U}{U}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

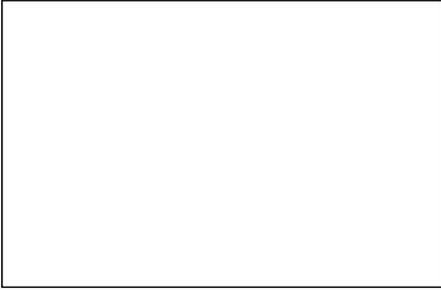
Vous contrôlez la créature enchantée.

Au début de votre étape de fin, si la force de la créature enchantée est supérieure ou égale à 4, sacrifiez la Domestication.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Télépathie

{U}



Enchantement

U

Vos adversaires jouent avec leurs mains révélées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast