

Archéomancienne{2}{U}{U}

Créature : humain et sorcierC

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

Clone{3}{U}

Créature : changeformeM

Vous pouvez faire que cette créature arrive comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherche-esprit de Jace{4}{U}{U}

Créature : poisson et illusionR

Vol

Quand le Cherche-esprit de Jace arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé meule cinq cartes. Vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel parmi elles sans payer son coût de mana.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn maritime{1}{U}

Créature : drakônC

Vol

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn maritime

{1}{U}

Créature : drakôn

C

Vol

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde de l'île d'Evos

{2}{U}

Créature : oiseau et sorcier

U

Vol

Les sorts de créature avec le vol que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn messenger

{3}{U}{U}

Créature : drakôn

C

Vol

Quand le Drakôn messenger meurt, piochez une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde de l'île d'Evos

{2}{U}

Créature : oiseau et sorcier

U

Vol

Les sorts de créature avec le vol que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ondin des coraux

{1}{U}

Créature : ondin

C

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ondin des coraux

{1}{U}

Créature : ondin

C

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ondin des coraux

{1}{U}

Créature : ondin

C

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant d'air

{4}{U}

Créature : élémental

U

Vol
{2}{U} : Engagez une créature avec le vol ciblée.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant d'air{4}{U}

Créature : élémentalU
Vol
{U} : Engagez une créature avec le vol ciblée.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de parchemin{2}{U}

Créature : ondin et gredinC
À chaque fois que le Voleur de parchemin inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant d'eau{2}{U}{U}

Créature : élémentalU
{U} : Le Servant d'eau gagne +1/-1 jusqu'à la fin du tour.
{U} : Le Servant d'eau gagne -1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleur de parchemin{2}{U}

Créature : ondin et gredinC
À chaque fois que le Voleur de parchemin inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incantateur cornepierre

{5}{W}

Créature : rhinocéros et clerc

U

{5}{W} : L'Incantateur cornepierre acquiert la vigilance et le lien de vie jusqu'à la fin du tour. (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager. Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître de la diversion

{2}{W}

Créature : humain et éclairé

C

À chaque fois que le Maître de la diversion attaque, engagez une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incantateur cornepierre

{5}{W}

Créature : rhinocéros et clerc

U

{5}{W} : L'Incantateur cornepierre acquiert la vigilance et le lien de vie jusqu'à la fin du tour. (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager. Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître de la diversion

{2}{W}

Créature : humain et éclairé

C

À chaque fois que le Maître de la diversion attaque, engagez une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de l'avenir

{2}{U}

Rituel

U

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Offrande solennelle

{2}{W}

Rituel

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Vous gagnez 4 points de vie.

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

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

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

île



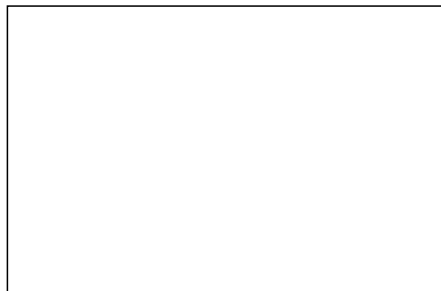
Terrain de base : île

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

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaineC

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baguette de ruine

{4}



Artefact

U

{3}, {T} : La Baguette de ruine inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle de givre

{2}{U}



Éphémère

C

Engagez jusqu'à deux créatures ciblées. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leur contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton du magus de l'esprit

{3}



Artefact

U

À chaque fois que vous lancez un sort bleu ou qu'une île arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle de givre

{2}{U}



Éphémère

C

Engagez jusqu'à deux créatures ciblées. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leur contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démonstration de valeur {1}{W}

Éphémère C
Une créature ciblée gagne +2/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démonstration de valeur {1}{W}

Éphémère C
Une créature ciblée gagne +2/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démonstration de valeur {1}{W}

Éphémère C
Une créature ciblée gagne +2/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure illusoire {4}{U}

Enchantement : aura U
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +4/+4.
Quand la créature enchantée devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez l'Armure illusoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure illusoire

{4}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +4/+4.

Quand la créature enchantée devient la cible d’une capacité, sacrifiez l’Armure illusoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Claustrophobie

{1}{U}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand la Claustrophobie arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.

La créature enchantée ne se dégage pas pendant l’étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Claustrophobie

{1}{U}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand la Claustrophobie arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.

La créature enchantée ne se dégage pas pendant l’étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Claustrophobie

{1}{U}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand la Claustrophobie arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.

La créature enchantée ne se dégage pas pendant l’étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

