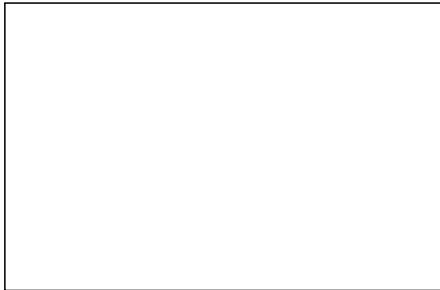


Incantateur cornepierre

{5}{W}



Créature : rhinocéros et clerc

U

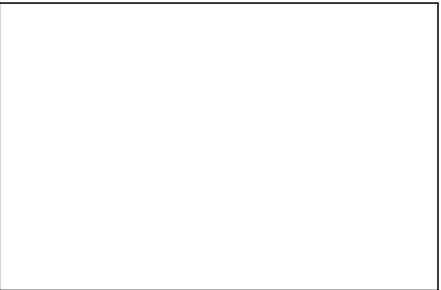
{5}{W} : L'Incantateur cornepierre acquiert la vigilance et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.
(Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager. Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître de la diversion

{2}{W}



Créature : humain et éclaireur

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 éclaireur

C

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

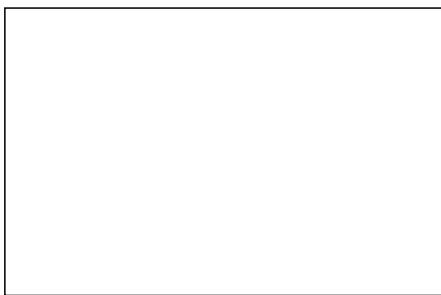
2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de l'avenir

{2}{U}



Rituel

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez 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

Détrouisez 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



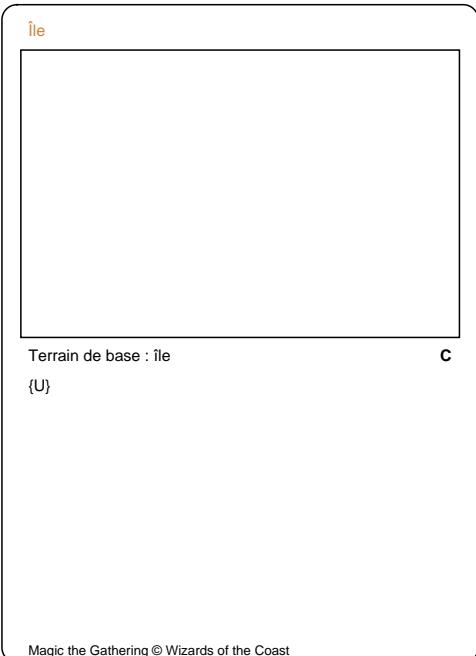
Terrain de base : île

{U}

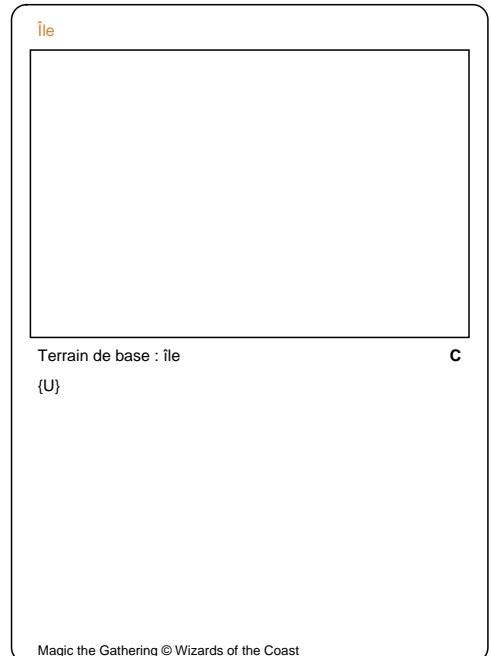


Magic the Gathering © Wizards of the Coast

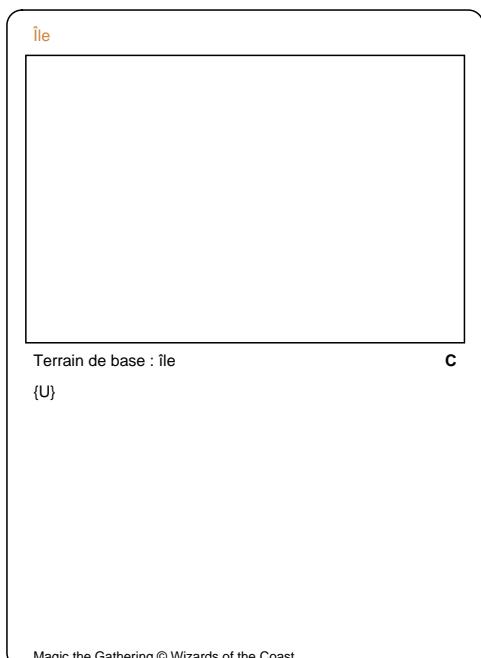
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



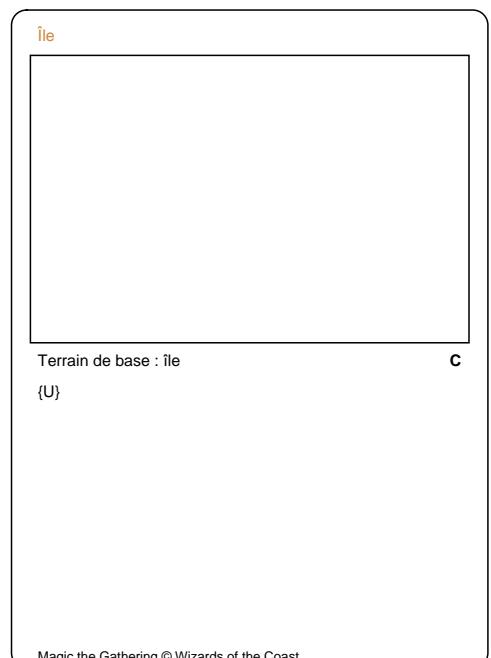
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast



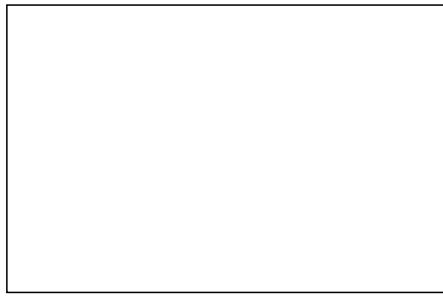
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



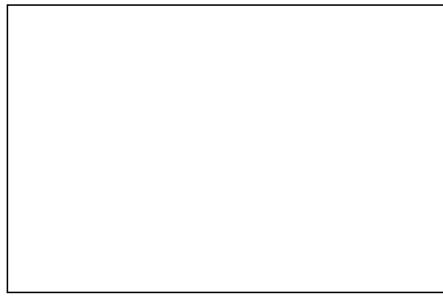
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



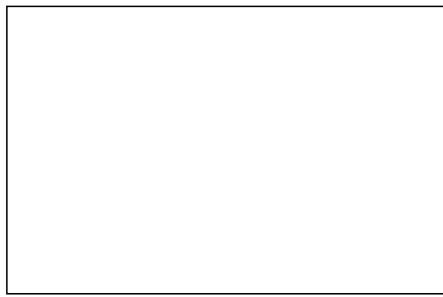
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



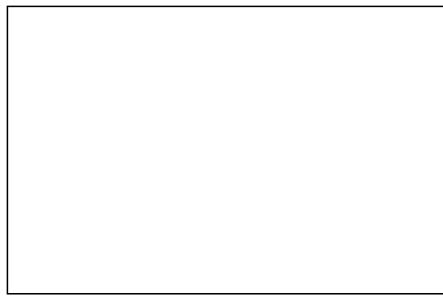
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

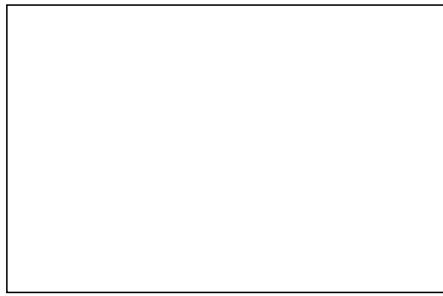
C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



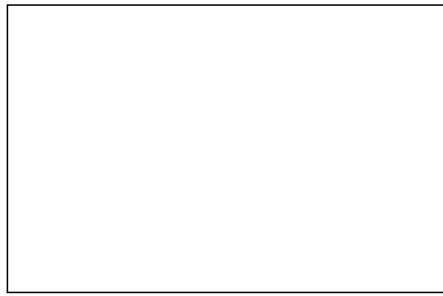
Terrain de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



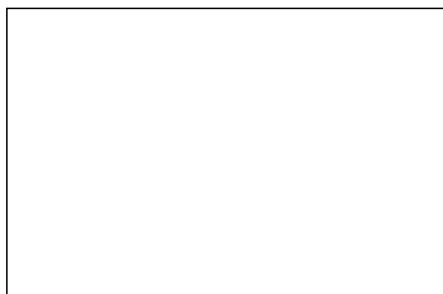
Terrain de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



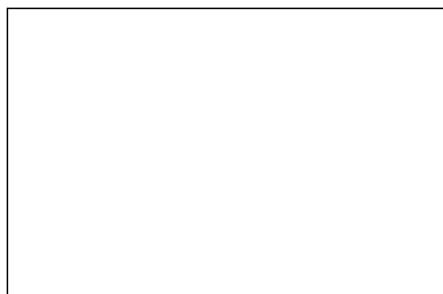
Terrain de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

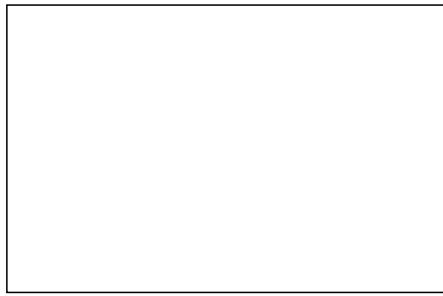
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



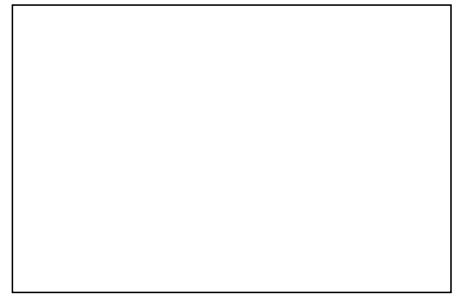
Terrain de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



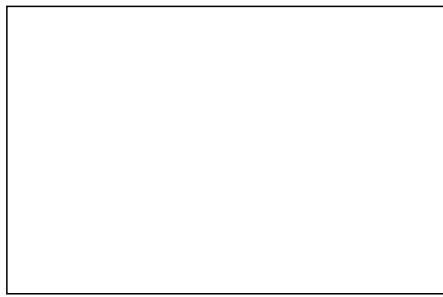
Terrain de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



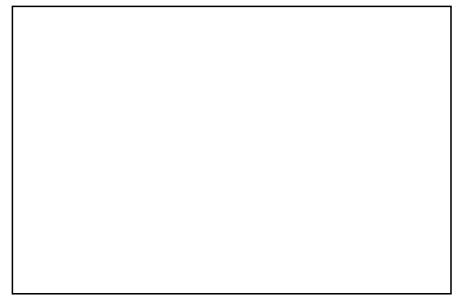
Terrain de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

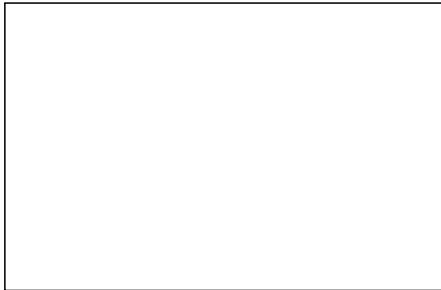
align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg>
</center>

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

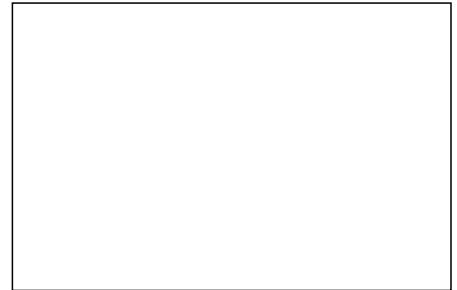


Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

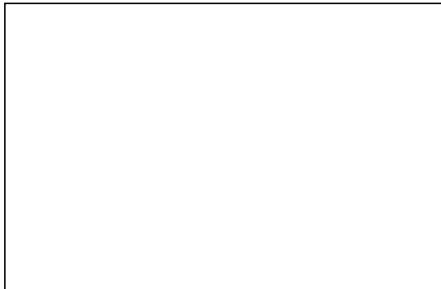


Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

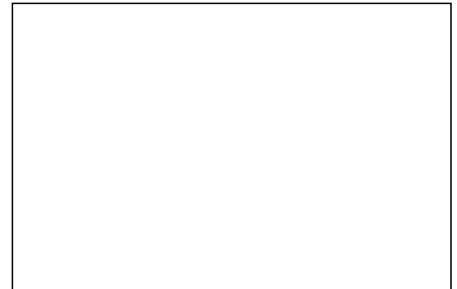


Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baguette de ruine

{4}

Artifact

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

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}

Artifact

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

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

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.

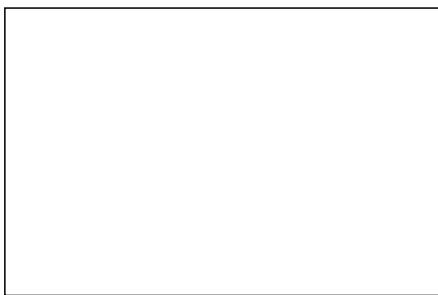
Quand la créature enchantée devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez l'Armure illusoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Claustrophobie

{1}{U}{U}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

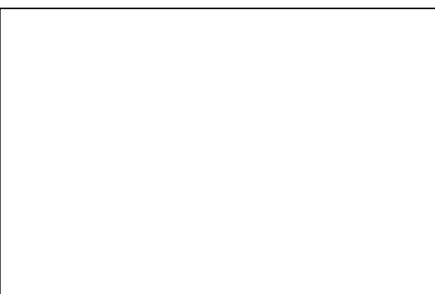
Quand la Claustrophobie arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.

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

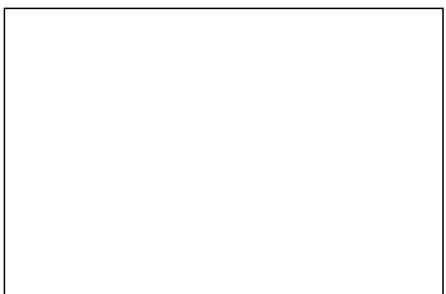
Quand la Claustrophobie arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

