

Érudit téméraire

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

U

{T} : Un joueur ciblé pioche une carte et se défausse ensuite d'une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit de chevauteur de tempête

{4}{U}

Créature : esprit

C

Flash

Vol

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit de chevauteur de tempête

{4}{U}

Créature : esprit

C

Flash

Vol

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niblis du crépuscule

{2}{U}

Créature : esprit

C

Vol

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niblis du crépuscule

{2}{U}

Créature : esprit

C

Vol

Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab du seegraf

{1}{U}

Créature : zombie

C

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Observateur silencieux

{3}{U}

Créature : esprit

C

Vol

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab du seegraf

{1}{U}

Créature : zombie

C

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tinteachaînes

{1}{U}

Créature : esprit

R

Flash

Vol

Quand le Tinteachaînes arrive sur le champ de bataille, un esprit ciblé acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

Vous pouvez lancer les sorts d'esprit comme s'ils avaient le flash.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aumônier de Prochelande

{3}{W}

Créature : humain et clerc

U

Lien de vie

{2}{W}, exilez l'Aumônier de Prochelande depuis votre cimetière : Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aumônier de Prochelande

{3}{W}

Créature : humain et clerc

U

Lien de vie

{2}{W}, exilez l'Aumônier de Prochelande depuis votre cimetière : Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berger spectral

{2}{W}

Créature : esprit

U

Vol

{1}{U} : Renvoyez un esprit ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berger spectral

{2}{W}

Créature : esprit

U

Vol

{1}{U} : Renvoyez un esprit ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cathare intrépide

{2}{W}

Créature : humain et soldat

C

{1}{W}, exilez la Cathare intrépide depuis votre cimetière : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cathare intrépide

{2}{W}

Créature : humain et soldat

C

{1}{W}, exilez la Cathare intrépide depuis votre cimetière : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalerie du drogskol

{5}{W}{W}

Créature : esprit et chevalier

R

Vol

À chaque fois qu'un autre esprit arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 2 points de vie.

{3}{W} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire des éveillés

{4}{W}

Créature : esprit

C

Vol

Quand l'Émissaire des éveillés arrive sur le champ de bataille, si une créature est morte ce tour-ci, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist apothicaire

{3}{W}

Créature : esprit

C

Vol

Quand le Geist apothicaire arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez un autre esprit, vous gagnez 3 points de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire des éveillés

{4}{W}

Créature : esprit

C

Vol

Quand l'Émissaire des éveillés arrive sur le champ de bataille, si une créature est morte ce tour-ci, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist apothicaire

{3}{W}

Créature : esprit

C

Vol

Quand le Geist apothicaire arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez un autre esprit, vous gagnez 3 points de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude des pages

{3}{U}{U}

Rituel

U

Piochez trois cartes, dégagez jusqu'à deux terrains, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jamais oublié

{1}{W}

Rituel

U

Mettez une carte ciblée depuis un cimetière au-dessus ou en-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédictio de l'aumônière

{W}

Rituel

C

Vous gagnez 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jamais oublié

{1}{W}

Rituel

U

Mettez une carte ciblée depuis un cimetière au-dessus ou en-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

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

Plaine



Terrain de base : plaine

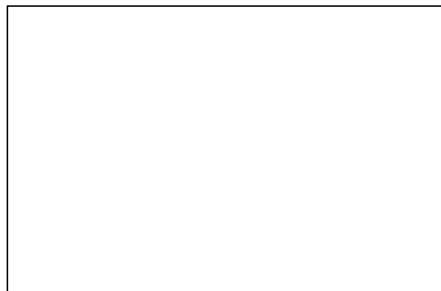
C

&amp;lt;center&gt;&amp;img width="65"&align="center&quot;&src="graph/manas/bigW.jpg"&center&p>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni d'existence

{2}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catalogue

{2}{U}



Éphémère

C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flux d'essence

{U}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Si c'est un esprit, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe d'argent

{3}{W}

Éphémère

U

Détruisez une créature attaquante ciblée. Vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière perforante

{1}{W}

Éphémère

C

Détruisez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée de force inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière perforante

{1}{W}

Éphémère

C

Détruisez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée de force inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paralyse du sommeil

{3}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand la Paralyse du sommeil arrive sur le champ de bataille, engagez une créature enchantée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entravé par l'argent de lune

{2}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchanté ne peut ni attaquer, ni bloquer, si se transformer.

Sacrifiez un autre permanent : Attachez Entravé par l'argent de lune à une créature ciblée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel et qu'une seule fois par tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urne d'éphémères

{1}{W}

Enchantement

C

{2}{W}, sacrifiez l'Urne d'éphémères : Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entravé par l'argent de lune

{2}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchanté ne peut ni attaquer, ni bloquer, si se transformer.

Sacrifiez un autre permanent : Attachez Entravé par l'argent de lune à une créature ciblée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel et qu'une seule fois par tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urne d'éphémères

{1}{W}

Enchantement

C

{2}{W}, sacrifiez l'Urne d'éphémères : Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

