Kira, grand fileur de verre {1}{U}{U}

Créature légendaire : esprit R

Vol
Les créatures que vous contrôlez ont « À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité pour la première fois chaque tour, contrecarrez ce sort ou cette capacité. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tintechaînes {1}{U}

Créature : esprit R

Flash
Vol
Quand le Tintechaînes 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

Kira, grand fileur de verre {1}{U}{U}

Créature légendaire : esprit R

Vol
Les créatures que vous contrôlez ont « À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité pour la première fois chaque tour, contrecarrez ce sort ou cette capacité. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tintechaînes {1}{U}

Créature : esprit R

Flash
Vol
Quand le Tintechaînes 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tintechaînes {1}{U}

Créature : esprit R

Flash
Vol
Quand le Tintechaînes 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

Vagabond des mausolées {U}

Créature : esprit R

Vol
À chaque fois qu'un autre esprit arrive sur le champ de bataille, le Vagabond des mausolées gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
Sacrifiez le Vagabond des mausolées : Contrecarrez le sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {X}, X étant la force du Vagabond des mausolées.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tintechaînes {1}{U}

Créature : esprit R

Flash
Vol
Quand le Tintechaînes 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

Vagabond des mausolées {U}

Créature : esprit R

Vol
À chaque fois qu'un autre esprit arrive sur le champ de bataille, le Vagabond des mausolées gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
Sacrifiez le Vagabond des mausolées : Contrecarrez le sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {X}, X étant la force du Vagabond des mausolées.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des mausolées {U}

Créature : esprit R

Vol
À chaque fois qu'un autre esprit arrive sur le champ de bataille, le Vagabond des mausolées gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
Sacrifiez le Vagabond des mausolées : Contrecarrez le sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {X}, X étant la force du Vagabond des mausolées.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anafenza, esprit de l'arbre-parent {W}{W}

Créature légendaire : esprit et soldat U

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, renforcement 1. (Choisissez une créature avec l'endurance la plus faible parmi les créatures que vous contrôlez et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des mausolées {U}

Créature : esprit R

Vol
À chaque fois qu'un autre esprit arrive sur le champ de bataille, le Vagabond des mausolées gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
Sacrifiez le Vagabond des mausolées : Contrecarrez le sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {X}, X étant la force du Vagabond des mausolées.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anafenza, esprit de l'arbre-parent {W}{W}

Créature légendaire : esprit et soldat U

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, renforcement 1. (Choisissez une créature avec l'endurance la plus faible parmi les créatures que vous contrôlez et mettez un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouvier du crépuscule {2}{W}

Créature : esprit R

À chaque fois qu'un jeton de créature quitte le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur le Bouvier du crépuscule.
{2}{W}, retirez un marqueur +1/+1 du Bouvier du crépuscule : créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit dévoué {1}{W}

Créature : esprit et clerc R

Vol
Sacrifiez l'Esprit dévoué : Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit dévoué {1}{W}

Créature : esprit et clerc R

Vol
Sacrifiez l'Esprit dévoué : Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist renverseur {W}

Créature : esprit U

Vol
Quand le Geist renverseur arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.
<i>Délire</i> ? Au début de l'entretien de chaque adversaire, s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, engagez une créature ciblée que ce joueur contrôle.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist renverseur {W}

Créature : esprit U

Vol
Quand le Geist renverseur arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.
<i>Délire</i> ? Au début de l'entretien de chaque adversaire, s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, engagez une créature ciblée que ce joueur contrôle.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist renverseur {W}

Créature : esprit U

Vol
Quand le Geist renverseur arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.
<i>Délire</i> ? Au début de l'entretien de chaque adversaire, s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, engagez une créature ciblée que ce joueur contrôle.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist renverseur {W}

Créature : esprit U

Vol
Quand le Geist renverseur arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.
<i>Délire</i> ? Au début de l'entretien de chaque adversaire, s'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière, engagez une créature ciblée que ce joueur contrôle.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de la loi ancienne {1}{W}

Créature : esprit C

Sacrifiez le Kami de la loi ancienne : Détruisez un enchantement ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de la loi ancienne {1}{W}

Créature : esprit C

Sacrifiez le Kami de la loi ancienne : Détruisez un enchantement ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de la loi ancienne {1}{W}

Créature : esprit C

Sacrifiez le Kami de la loi ancienne : Détruisez un enchantement ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de la loi ancienne {1}{W}

Créature : esprit C

Sacrifiez le Kami de la loi ancienne : Détruisez un enchantement ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kataki, tribut de la guerre {1}{W}

Créature légendaire : esprit R

Tous les artefacts ont « Au début de votre entretien, sacrifiez cet artefact à moins que vous ne payiez {1}. »

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kataki, tribut de la guerre {1}{W}

Créature légendaire : esprit R

Tous les artefacts ont « Au début de votre entretien, sacrifiez cet artefact à moins que vous ne payiez {1}. »

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des vents {3}{W}

Créature : esprit R

Vol
Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kataki, tribut de la guerre {1}{W}

Créature légendaire : esprit R

Tous les artefacts ont « Au début de votre entretien, sacrifiez cet artefact à moins que vous ne payiez {1}. »

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des vents {3}{W}

Créature : esprit R

Vol
Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des vents {3}{W}

Créature : esprit R

Vol
Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine du drogskol {1}{W}{U}

Créature : esprit et soldat U

Vol
Les autres créatures Esprit que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la défense talismanique. (Elles ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine du drogskol {1}{W}{U}

Créature : esprit et soldat U

Vol
Les autres créatures Esprit que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la défense talismanique. (Elles ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine du drogskol {1}{W}{U}

Créature : esprit et soldat U

Vol
Les autres créatures Esprit que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la défense talismanique. (Elles ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine du drogskol {1}{W}{U}

Créature : esprit et soldat U

Vol
Les autres créatures Esprit que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la défense talismanique. (Elles ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divinité de respect {WU}{WU}{WU}{WU}{WU}

Créature : esprit et avatar R

Vol
Les autres créatures ont une force et une endurance de base de 1/1.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divinité de respect {WU}{WU}{WU}{WU}{WU}

Créature : esprit et avatar R

Vol
Les autres créatures ont une force et une endurance de base de 1/1.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudroyeur de sorts {1}{W}{U}

Créature : esprit R

Flash
Vol
Quand le Foudroyeur de sorts arrive sur le champ de bataille, exilez un sort ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4.
Quand le Foudroyeur de sorts quitte le champ de bataille, le propriétaire de la carte exilée peut lancer cette carte sans payer son coût de mana.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudroyeur de sorts {1}{W}{U}

Créature : esprit R

Flash
Vol
Quand le Foudroyeur de sorts arrive sur le champ de bataille, exilez un sort ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4.
Quand le Foudroyeur de sorts quitte le champ de bataille, le propriétaire de la carte exilée peut lancer cette carte sans payer son coût de mana.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudroyeur de sorts {1}{W}{U}

Créature : esprit R

Flash
Vol
Quand le Foudroyeur de sorts arrive sur le champ de bataille, exilez un sort ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4.
Quand le Foudroyeur de sorts quitte le champ de bataille, le propriétaire de la carte exilée peut lancer cette carte sans payer son coût de mana.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudroyeur de sorts {1}{W}{U}

Créature : esprit R

Flash
Vol
Quand le Foudroyeur de sorts arrive sur le champ de bataille, exilez un sort ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4.
Quand le Foudroyeur de sorts quitte le champ de bataille, le propriétaire de la carte exilée peut lancer cette carte sans payer son coût de mana.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist de Saint Traft {1}{W}{U}

Créature légendaire : esprit et clerc M

Défense talismanique
À chaque fois que le Geist de Saint Traft attaque, créez, engagé et attaquant, un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Exilez ce jeton à la fin du combat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist de Saint Traft {1}{W}{U}

Créature légendaire : esprit et clerc M

Défense talismanique
À chaque fois que le Geist de Saint Traft attaque, créez, engagé et attaquant, un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Exilez ce jeton à la fin du combat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château d'Eiganjo

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {W}.
{W}, {T} : Prévenez les prochaines 2 blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à une créature légendaire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist de Saint Traft {1}{W}{U}

Créature légendaire : esprit et clerc M

Défense talismanique
À chaque fois que le Geist de Saint Traft attaque, créez, engagé et attaquant, un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Exilez ce jeton à la fin du combat.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château d'Eiganjo

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {W}.
{W}, {T} : Prévenez les prochaines 2 blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à une créature légendaire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée

Terrain : plaine et île R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée

Terrain : plaine et île R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grève inondée

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Grève inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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 **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lieu hanté de la lande

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{W}{U}, {T}, exilez une carte de créature depuis votre cimetière : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lieu hanté de la lande

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{W}{U}, {T}, exilez une carte de créature depuis votre cimetière : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minamo, École de la cascade

Terrain légendaire **M**

{T} : Ajoutez {U}.
{U}, {T} : Dégagez un permanent légendaire ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra nullius

Terrain U

Au moment où la Terra nullius arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra nullius

Terrain U

Au moment où la Terra nullius arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra nullius

Terrain U

Au moment où la Terra nullius arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acier de la divinité {2}{WU}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le lien de vie.
Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et ne peut pas être bloquée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acier de la divinité {2}{WU}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le lien de vie.
Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et ne peut pas être bloquée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acier de la divinité {2}{WU}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le lien de vie.
Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et ne peut pas être bloquée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acier de la divinité {2}{WU}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le lien de vie.
Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et ne peut pas être bloquée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidôlon de la rhétorique {2}{W}

Créature-enchantement : esprit U

Aucun joueur ne peut lancer plus d'un sort par tour.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillard du drogskol {5}{W}{U}

Créature : esprit M

Vol, double initiative, lien de vie
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, piochez une carte.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidôlon de la rhétorique {2}{W}

Créature-enchantement : esprit U

Aucun joueur ne peut lancer plus d'un sort par tour.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillard du drogskol {5}{W}{U}

Créature : esprit M

Vol, double initiative, lien de vie
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, piochez une carte.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Procession spectrale {2W}{2W}{2W}

Rituel U

Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Procession spectrale {2W}{2W}{2W}

Rituel U

Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Procession spectrale {2W}{2W}{2W}

Rituel U

Créez trois jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast