Emprunteur intrépide {1}{U}{U}

Créature : peuple fée et gredin M

Flash
Vol
L'Emprunteur intrépide ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

Chapardage {1}{U}
<i>Éphémère : aventure</i>

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fantôme suprême {1}{U}

Créature : esprit R

Vol
Les autres esprits que vous contrôlez gagnent +1/+1.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fantôme suprême {1}{U}

Créature : esprit R

Vol
Les autres esprits que vous contrôlez gagnent +1/+1.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fantôme suprême {1}{U}

Créature : esprit R

Vol
Les autres esprits que vous contrôlez gagnent +1/+1.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fantôme suprême {1}{U}

Créature : esprit R

Vol
Les autres esprits que vous contrôlez gagnent +1/+1.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist ferré {1}{U}

Créature : esprit R

Vol
Le Geist ferré ne peut bloquer que les créatures avec le vol.
Engagez deux esprits dégagés que vous contrôlez :
Engagez une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist ferré {1}{U}

Créature : esprit R

Vol
Le Geist ferré ne peut bloquer que les créatures avec le vol.
Engagez deux esprits dégagés que vous contrôlez :
Engagez une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist ferré {1}{U}

Créature : esprit R

Vol
Le Geist ferré ne peut bloquer que les créatures avec le vol.
Engagez deux esprits dégagés que vous contrôlez :
Engagez une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marin spectral {U}

Créature : esprit et pirate U

Flash
Vol
{3}{U} : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marin spectral {U}

Créature : esprit et pirate U

Flash
Vol
{3}{U} : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marin spectral {U}

Créature : esprit et pirate U

Flash
Vol
{3}{U} : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marin spectral {U}

Créature : esprit et pirate U

Flash
Vol
{3}{U} : Piochez une carte.

1/1

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

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

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

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

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

Clerc pénitent {1}{W}

Créature : esprit et clerc R

Vol
Sacrifiez le Clerc pénitent : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

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

Clerc pénitent {1}{W}

Créature : esprit et clerc R

Vol
Sacrifiez le Clerc pénitent : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Aigle empyréen {1}{W}{U}

Créature : oiseau et esprit U

Vol
Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aigle empyréen {1}{W}{U}

Créature : oiseau et esprit U

Vol
Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aigle empyréen {1}{W}{U}

Créature : oiseau et esprit U

Vol
Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aigle empyréen {1}{W}{U}

Créature : oiseau et esprit U

Vol
Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+1.

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

Gardien des sphères {W}{U}

Créature : oiseau et sorcier U

Vol
Les sorts de créature avec le vol que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
À chaque fois qu'une autre créature avec le vol arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Gardien des sphères gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien des sphères {W}{U}

Créature : oiseau et sorcier U

Vol
Les sorts de créature avec le vol que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
À chaque fois qu'une autre créature avec le vol arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Gardien des sphères gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien des sphères {W}{U}

Créature : oiseau et sorcier U

Vol
Les sorts de créature avec le vol que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
À chaque fois qu'une autre créature avec le vol arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Gardien des sphères gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien des sphères {W}{U}

Créature : oiseau et sorcier U

Vol
Les sorts de créature avec le vol que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.
À chaque fois qu'une autre créature avec le vol arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Gardien des sphères gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire

Terrain R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire

Terrain R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.
{T} : Ajoutez {W} ou {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 **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 **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**

{W}

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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

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

Temple de l'illumination

Terrain **R**

Le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination

Terrain **R**

Le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination

Terrain R

Le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni noble {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}. Si vous contrôlez une créature avec le vol, contrecarrez ce sort à moins que son contrôleur ne paie {4} à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination

Terrain R

Le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni noble {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}. Si vous contrôlez une créature avec le vol, contrecarrez ce sort à moins que son contrôleur ne paie {4} à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni noble {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}. Si vous contrôlez une créature avec le vol, contrecarrez ce sort à moins que son contrôleur ne paie {4} à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percesort {U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni noble {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}. Si vous contrôlez une créature avec le vol, contrecarrez ce sort à moins que son contrôleur ne paie {4} à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percesort {U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percesort {U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret fervent {1}{W}

Rituel U

Exilez une cible, créature ou planeswalker, noire ou rouge. Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la mettre au-dessous de votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percesort {U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rafale d'Éther {1}{U}

Éphémère U

Choisissez un sort ou un permanent ciblé rouge ou vert. Son propriétaire le met au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rafale d'Éther {1}{U}

Éphémère U

Choisissez un sort ou un permanent ciblé rouge ou vert. Son propriétaire le met au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Isoler {W}

Éphémère R

Exilez un permanent ciblé avec une valeur de mana de 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rafale d'Éther {1}{U}

Éphémère U

Choisissez un sort ou un permanent ciblé rouge ou vert. Son propriétaire le met au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Isoler {W}

Éphémère R

Exilez un permanent ciblé avec une valeur de mana de 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Isoler {W}

Éphémère R

Exilez un permanent ciblé avec une valeur de mana de 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lueur d'espoir {W}

Éphémère C

Choisissez l'un ?
? Vous gagnez 4 points de vie.
? Détruisez un enchantement ciblé.
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lueur d'espoir {W}

Éphémère C

Choisissez l'un ?
? Vous gagnez 4 points de vie.
? Détruisez un enchantement ciblé.
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enveloppe de soie {1}{W}

Enchantement U

Quand l'Enveloppe de soie arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que l'Enveloppe de soie quitte le champ de bataille. (Cette créature revient sous le contrôle de son propriétaire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enveloppe de soie {1}{W}

Enchantement U

Quand l'Enveloppe de soie arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que l'Enveloppe de soie quitte le champ de bataille. (Cette créature revient sous le contrôle de son propriétaire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceller {1}{W}

Enchantement U

Flash
Quand Sceller arrive sur le champ de bataille, exilez une créature engagée ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que Sceller quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceller {1}{W}

Enchantement U

Flash
Quand Sceller arrive sur le champ de bataille, exilez une créature engagée ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que Sceller quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast