

Détrousseur il-Kor {1}{U}



Créature : kor et gremlin **C**

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)
À chaque fois que le Détrousseur il-Kor inflige des blessures à un adversaire, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détrousseur il-Kor {1}{U}



Créature : kor et gremlin **C**

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)
À chaque fois que le Détrousseur il-Kor inflige des blessures à un adversaire, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détrousseur il-Kor {1}{U}



Créature : kor et gremlin **C**

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)
À chaque fois que le Détrousseur il-Kor inflige des blessures à un adversaire, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Farfadet épieur {1}{U}



Créature : peuple fée et gremlin **C**

Vol
Quand le Farfadet épieur meurt, vous pouvez piocher une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Farfadet épieur {1}{U}



Créature : peuple fée et gremlin C
Vol
Quand le Farfadet épieur meurt, vous pouvez piocher une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hommes volants {U}

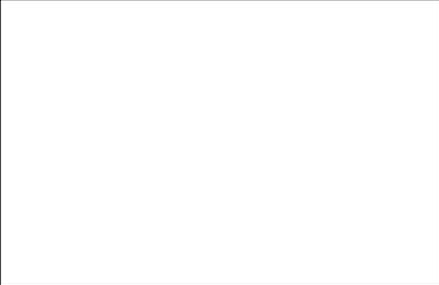


Créature : humain P
Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hommes volants {U}

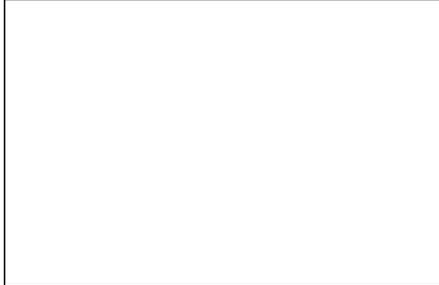


Créature : humain P
Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hommes volants {U}



Créature : humain P
Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hommes volants {U}



Créature : humain P
Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Navire fantôme {2}{U}{U}



Créature : esprit P
Vol
{U}{U}{U} : Régénérez le Navire fantôme.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Navire fantôme {2}{U}{U}



Créature : esprit P
Vol
{U}{U}{U} : Régénérez le Navire fantôme.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Navire fantôme {2}{U}{U}



Créature : esprit P
Vol
{U}{U}{U} : Régénérez le Navire fantôme.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble farfadette {1}{U}{U}



Créature : peuple fée et noble **R**

Vol
Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +0/+1.
{T} : Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble farfadette {1}{U}{U}



Créature : peuple fée et noble **R**

Vol
Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +0/+1.
{T} : Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble farfadette {1}{U}{U}



Créature : peuple fée et noble **R**

Vol
Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +0/+1.
{T} : Les autres créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcier sybarite {2}{U}



Créature : humain et sorcier **P**

{T} : Le Sorcier sybarite inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcier sybarite {2}{U}



Créature : humain et sorcier P
{T} : Le Sorcier sybarite inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx vexatoire {1}{U}{U}



Créature : sphinx R
Vol
Entretien cumulatif ? Défaussez-vous d'une carte.
Quand le Sphinx vexatoire meurt, piochez une carte pour chaque marqueur « âge » sur lui.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcier sybarite {2}{U}



Créature : humain et sorcier P
{T} : Le Sorcier sybarite inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx vexatoire {1}{U}{U}



Créature : sphinx R
Vol
Entretien cumulatif ? Défaussez-vous d'une carte.
Quand le Sphinx vexatoire meurt, piochez une carte pour chaque marqueur « âge » sur lui.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx vexatoire {1}{U}{U}



Créature : sphinx R

Vol

Entretien cumulatif ? Défaussez-vous d'une carte.
Quand le Sphinx vexatoire meurt, piochez une carte pour chaque marqueur « âge » sur lui.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond il-Dal {U}



Créature : humain et sorcier C

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)
Au début de votre entretien, sacrifiez le Vagabond il-Dal à moins que vous ne payiez {U}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx vexatoire {1}{U}{U}



Créature : sphinx R

Vol

Entretien cumulatif ? Défaussez-vous d'une carte.
Quand le Sphinx vexatoire meurt, piochez une carte pour chaque marqueur « âge » sur lui.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond il-Dal {U}



Créature : humain et sorcier C

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)
Au début de votre entretien, sacrifiez le Vagabond il-Dal à moins que vous ne payiez {U}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond il-Dal

{U}



Créature : humain et sorcier

C

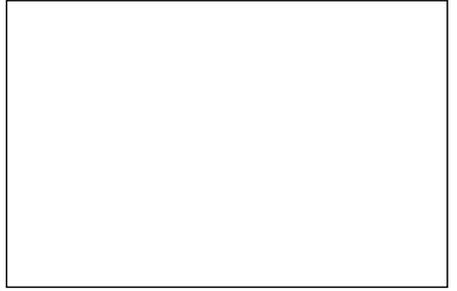
Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

Au début de votre entretien, sacrifiez le Vagabond il-Dal à moins que vous ne payiez {U}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



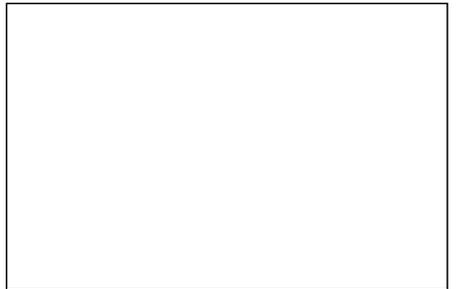
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



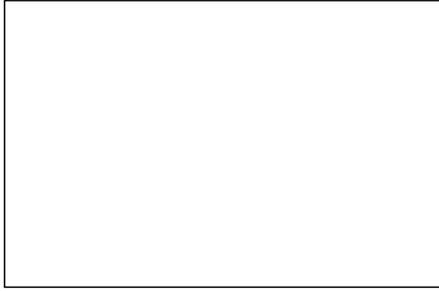
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



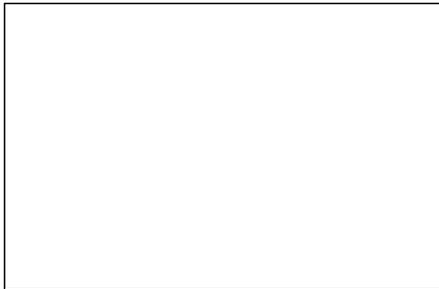
Terrain de base : île

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
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

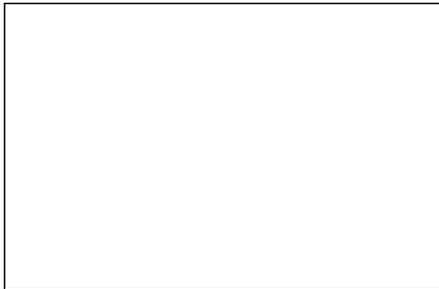


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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



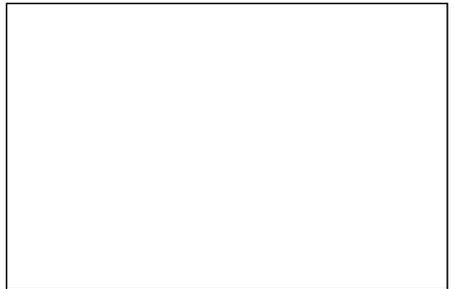
Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet à sorts

{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet à sorts

{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet à sorts

{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve psionique

{2}{U}

Éphémère

P

La Salve psionique inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déférence

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve psionique

{2}{U}

Éphémère

P

La Salve psionique inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve psionique

{2}{U}

Éphémère

P

La Salve psionique inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vernis d'alcyon

{1}{U}{U}

Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, le Vernis d'alcyon devient une créature 4/4 Illusion avec le vol en plus de ses autres types jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve psionique

{2}{U}

Éphémère

P

La Salve psionique inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et vous inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vernis d'alcyon

{1}{U}{U}

Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, le Vernis d'alcyon devient une créature 4/4 Illusion avec le vol en plus de ses autres types jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vernis d'alcyon

{1}{U}{U}



Enchantement

U

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, le Vernis d'alcyon devient une créature 4/4 Illusion avec le vol en plus de ses autres types jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dandân

{U}{U}



Créature : poisson

P

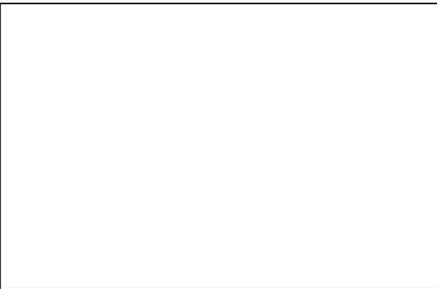
Le Dandân ne peut pas attaquer à moins que le joueur défenseur ne contrôle une île.
Quand vous ne contrôlez pas d'île, sacrifiez le Dandân.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dandân

{U}{U}



Créature : poisson

P

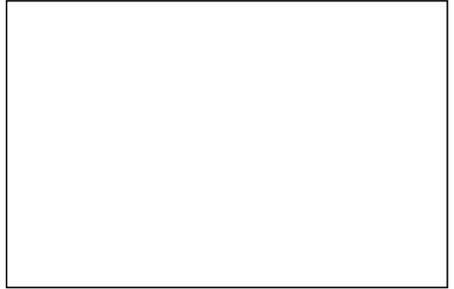
Le Dandân ne peut pas attaquer à moins que le joueur défenseur ne contrôle une île.
Quand vous ne contrôlez pas d'île, sacrifiez le Dandân.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakônnet dracodard

{1}{U}{U}



Créature : drakôn

C

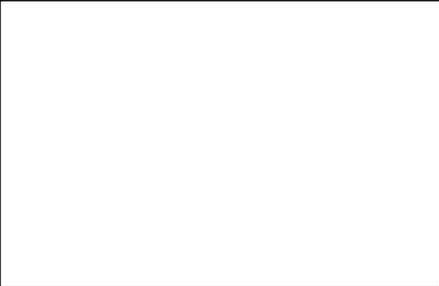
Vol

Sacrifiez le Drakônnet dracodard : Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakônnet dracodard {1}{U}{U}



Créature : drakôn C

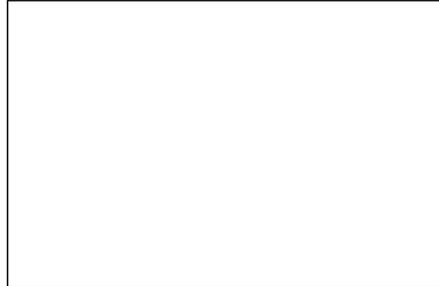
Vol

Sacrifiez le Drakônnet dracodard : Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de guerre loxodon {3}



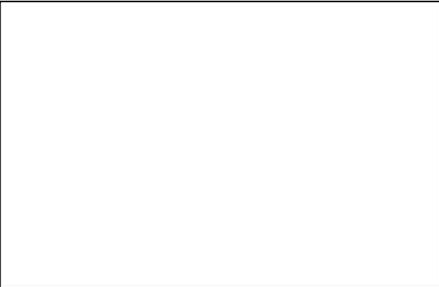
Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et le lien de vie.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakônnet dracodard {1}{U}{U}



Créature : drakôn C

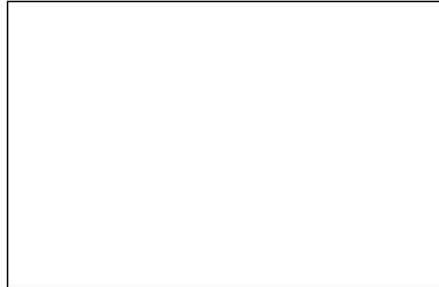
Vol

Sacrifiez le Drakônnet dracodard : Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de guerre loxodon {3}



Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et le lien de vie.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de guerre loxodon

{3}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et le lien de vie.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de rune

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2} plus {2} supplémentaires pour chaque carte appelée Accroc de rune dans chaque cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de rune

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2} plus {2} supplémentaires pour chaque carte appelée Accroc de rune dans chaque cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de rune

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2} plus {2} supplémentaires pour chaque carte appelée Accroc de rune dans chaque cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de rune

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2} plus {2} supplémentaires pour chaque carte appelée Accroc de rune dans chaque cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essuyage

{1}{U}{U}

Éphémère

U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essuyage

{1}{U}{U}

Éphémère

U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essuyage

{1}{U}{U}

Éphémère

U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

