Pisteur invisible {1}{U}

Créature : humain et gredin U

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
Le Pisteur invisible ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur invisible {1}{U}

Créature : humain et gredin U

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
Le Pisteur invisible ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur invisible {1}{U}

Créature : humain et gredin U

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
Le Pisteur invisible ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur invisible {1}{U}

Créature : humain et gredin U

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
Le Pisteur invisible ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjointe aux acquittements {W}{U}

Créature : humain et sorcier **C**

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
Quand l'Adjointe aux acquittements arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une autre créature ciblée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage

Terrain : forêt et île **R**

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adjointe aux acquittements {W}{U}

Créature : humain et sorcier **C**

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
Quand l'Adjointe aux acquittements arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une autre créature ciblée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage

Terrain : forêt et île **R**

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage

Terrain : forêt et île R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Bassin d'élevage

Terrain : forêt et île R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

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

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

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

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

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

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

Curiosité {U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Curiosité {U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Curiosité {U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure éthérée {W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez et elle a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Curiosité {U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure éthérée {W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez et elle a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure éthérée {W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez et elle a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure éthérée {W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque enchantement que vous contrôlez et elle a l'initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liens de foi {1}{W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 tant qu'elle est un humain. Sinon, elle ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liens de foi {1}{W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 tant qu'elle est un humain. Sinon, elle ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de l'épuisement {2}{W}{W}

Enchantement : aura et malédiction U

Enchanter : joueur
Le joueur enchanté ne peut pas lancer plus d'un sort par tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Odontosectomie {1}{W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées par la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Odontosectomie {1}{W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées par la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme {1}{W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme {1}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de brouillard {1}{U}

Créature : mur U

Défenseur, vol
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par le Banc de brouillard.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de brouillard {1}{U}

Créature : mur U

Défenseur, vol
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par le Banc de brouillard.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillard {G}

Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillard {G}

Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillard {G}

Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillard {G}

Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toucher réparateur {G}

Éphémère **C**

Régénérez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toucher réparateur {G}

Éphémère **C**

Régénérez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instant d'héroïsme {1}{W}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instant d'héroïsme {1}{W}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jamais plus ! {1}{W}{W}

Enchantement **R**

Au moment où Jamais plus ! arrive sur le champ de bataille, nommez une carte non-terrain.
La carte nommée ne peut pas être lancée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jamais plus ! {1}{W}{W}

Enchantement R

Au moment où Jamais plus ! arrive sur le champ de bataille, nommez une carte non-terrain.
La carte nommée ne peut pas être lancée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obéissance aveugle {1}{W}

Enchantement R

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

Les artefacts et les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obéissance aveugle {1}{W}

Enchantement R

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

Les artefacts et les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast