Cryptologue de l'Enclave {U}

Créature : ondin et sorcier U

Montée de niveau {1}{U} ({1}{U} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-2> {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. (0/1)

[Niveau 3+> {T} : Piochez une carte. (0/1)

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patrouille d'espionnage de Hada {1}{U}

Créature : humain et gredin U

Montée de niveau {2}{U} ({2}{U} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-2> La Patrouille d'espionnage de Hada ne peut pas être bloquée. (2/2)

[Niveau 3+> Linceul
La Patrouille d'espionnage de Hada ne peut pas être bloquée. (3/3)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cryptologue de l'Enclave {U}

Créature : ondin et sorcier U

Montée de niveau {1}{U} ({1}{U} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-2> {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. (0/1)

[Niveau 3+> {T} : Piochez une carte. (0/1)

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patrouille d'espionnage de Hada {1}{U}

Créature : humain et gredin U

Montée de niveau {2}{U} ({2}{U} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-2> La Patrouille d'espionnage de Hada ne peut pas être bloquée. (2/2)

[Niveau 3+> Linceul
La Patrouille d'espionnage de Hada ne peut pas être bloquée. (3/3)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patrouille d'espionnage de Hada {1}{U}

Créature : humain et gredin U

Montée de niveau {2}{U} ({2}{U} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-2> La Patrouille d'espionnage de Hada ne peut pas être bloquée. (2/2)

[Niveau 3+> Linceul
La Patrouille d'espionnage de Hada ne peut pas être bloquée. (3/3)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Professeur vénéré {2}{U}

Créature : humain et sorcier C

Quand le Professeur vénéré arrive sur le champ de bataille, mettez deux marqueurs « niveau » sur chaque créature avec la montée de niveau que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patrouille d'espionnage de Hada {1}{U}

Créature : humain et gredin U

Montée de niveau {2}{U} ({2}{U} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-2> La Patrouille d'espionnage de Hada ne peut pas être bloquée. (2/2)

[Niveau 3+> Linceul
La Patrouille d'espionnage de Hada ne peut pas être bloquée. (3/3)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Professeur vénéré {2}{U}

Créature : humain et sorcier C

Quand le Professeur vénéré arrive sur le champ de bataille, mettez deux marqueurs « niveau » sur chaque créature avec la montée de niveau que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Professeur vénéré {2}{U}

Créature : humain et sorcier **C**

Quand le Professeur vénéré arrive sur le champ de bataille, mettez deux marqueurs « niveau » sur chaque créature avec la montée de niveau que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archétype de chevalier {1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier **R**

Initiative
Les autres créatures Chevalier que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont l'indestructible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archétype de chevalier {1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier **R**

Initiative
Les autres créatures Chevalier que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont l'indestructible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière d'Havrefalaise {1}{W}

Créature : kor et chevalier **C**

Montée de niveau {3} ({3} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-3> Vol (2/3)

[Niveau 4+> Vol, vigilance (4/4)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière d'Havrefalaise {1}{W}

Créature : kor et chevalier **C**

Montée de niveau {3} ({3} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-3> Vol (2/3)

[Niveau 4+> Vol, vigilance (4/4)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étudiante de la guerre {W}

Créature : humain et chevalier **R**

Montée de niveau {W} ({W} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-6> Initiative (3/3)

[Niveau 7+> Double initiative (4/4)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière d'Havrefalaise {1}{W}

Créature : kor et chevalier **C**

Montée de niveau {3} ({3} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-3> Vol (2/3)

[Niveau 4+> Vol, vigilance (4/4)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étudiante de la guerre {W}

Créature : humain et chevalier **R**

Montée de niveau {W} ({W} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-6> Initiative (3/3)

[Niveau 7+> Double initiative (4/4)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étudiante de la guerre {W}

Créature : humain et chevalier R

Montée de niveau {W} ({W} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-6> Initiative (3/3)

[Niveau 7+> Double initiative (4/4)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justificateur de Kabira {3}{W}

Créature : humain et chevalier U

Montée de niveau {2}{W} ({2}{W} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-4> Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1. (3/6)

[Niveau 5+> Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2. (4/8)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justificateur de Kabira {3}{W}

Créature : humain et chevalier U

Montée de niveau {2}{W} ({2}{W} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-4> Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1. (3/6)

[Niveau 5+> Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2. (4/8)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pari de Tezzeret {3}{UP}

Rituel R

({UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)
Piochez deux cartes, puis proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pari de Tezzeret {3}{UP}

Rituel R

({UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)
Piochez deux cartes, puis proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colonnade céleste

Terrain R

La Colonnade céleste arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.
{3}{W}{U} : Jusqu'à la fin du tour, la Colonnade céleste devient une créature 4/4 blanche et bleue Élémental avec le vol et la vigilance. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colonnade céleste

Terrain R

La Colonnade céleste arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.
{3}{W}{U} : Jusqu'à la fin du tour, la Colonnade céleste devient une créature 4/4 blanche et bleue Élémental avec le vol et la vigilance. C'est toujours un terrain.

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

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

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

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

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

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

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

Contresort {U}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana {1}{U}

Éphémère C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sans une égratignure {W}

Éphémère U

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrains d'entraînement {U}

Enchantement R

Les capacités activées des créatures que vous contrôlez coûtent jusqu'à {2} de moins à activer. Cet effet ne peut pas réduire le mana dans ce coût à moins d'un mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sans une égratignure {W}

Éphémère U

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrains d'entraînement {U}

Enchantement R

Les capacités activées des créatures que vous contrôlez coûtent jusqu'à {2} de moins à activer. Cet effet ne peut pas réduire le mana dans ce coût à moins d'un mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temps des héros {1}{W}

Enchantement U

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur « niveau » sur elle gagne +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temps des héros {1}{W}

Enchantement U

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur « niveau » sur elle gagne +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temps des héros {1}{W}

Enchantement U

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur « niveau » sur elle gagne +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temps des héros {1}{W}

Enchantement U

Chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur « niveau » sur elle gagne +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn de champion {1}{U}

Créature : drakôn **C**

Vol
Le Drakôn de champion gagne +3/+3 tant que vous contrôlez une créature avec au moins trois marqueurs « niveau » sur elle.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn de champion {1}{U}

Créature : drakôn **C**

Vol
Le Drakôn de champion gagne +3/+3 tant que vous contrôlez une créature avec au moins trois marqueurs « niveau » sur elle.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn de champion {1}{U}

Créature : drakôn **C**

Vol
Le Drakôn de champion gagne +3/+3 tant que vous contrôlez une créature avec au moins trois marqueurs « niveau » sur elle.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier blanc {W}{W}

Créature : humain et chevalier **U**

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)
Protection contre le noir (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de noir.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier blanc {W}{W}

Créature : humain et chevalier U

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)
Protection contre le noir (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de noir.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé mirran {1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier R

Double initiative, protection contre le noir et protection contre le vert

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé mirran {1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier R

Double initiative, protection contre le noir et protection contre le vert

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême {1}{W}{W}{U}

Rituel R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict suprême {1}{W}{W}{U}

Rituel R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Propagande {2}{U}

Enchantement U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Propagande {2}{U}

Enchantement U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast