Esprit lanterne {2}{U}

Créature : esprit U

Vol
{U} : Renvoyez l'Esprit lanterne dans la main de son propriétaire.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist de champ de bataille {4}{U}

Créature : esprit U

Vol
Les autres créatures Esprit que vous contrôlez gagnent +1/+0.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit lanterne {2}{U}

Créature : esprit U

Vol
{U} : Renvoyez l'Esprit lanterne dans la main de son propriétaire.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héron lunaire {3}{U}

Créature : esprit et oiseau C

Vol

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héron lunaire {3}{U}

Créature : esprit et oiseau C

Vol

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange du vol d'albâtre {4}{W}

Créature : ange R

Vol
Au début de votre entretien, renvoyez une carte d'esprit ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héron lunaire {3}{U}

Créature : esprit et oiseau C

Vol

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalier spectral {W}{W}

Créature : esprit et chevalier U

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalier spectral {W}{W}

Créature : esprit et chevalier U

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit sans voix {2}{W}

Créature : esprit C

Vol, initiative

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit sans voix {2}{W}

Créature : esprit C

Vol, initiative

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde de la potence {4}{W}

Créature : esprit U

Vol
Les autres créatures Esprit que vous contrôlez gagnent +0/+1.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du mausolée {3}{W}

Créature : humain et éclaireur U

Quand le Garde du mausolée meurt, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist de chapelle {1}{W}{W}

Créature : esprit C

Vol

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du mausolée {3}{W}

Créature : humain et éclaireur U

Quand le Garde du mausolée meurt, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist de chapelle {1}{W}{W}

Créature : esprit C

Vol

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moine honoré par les geists {3}{W}{W}

Créature : humain et moine R

Vigilance
La force et l'endurance du Moine honoré par les geists sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.
Quand le Moine honoré par les geists arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné {W}

Créature : humain et soldat C

Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur damné {W}

Créature : humain et soldat C

Quand le Voyageur damné meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

1/1

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

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

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

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

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

Désinvocation {U}

Éphémère **C**

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinvocation {U}

Éphémère **C**

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perdue dans la brume {3}{U}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé. Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blâme {2}{W}

Éphémère **C**

Détruisez une créature attaquante ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blâme {2}{W}

Éphémère **C**

Détruisez une créature attaquante ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hantise de minuit {2}{W}

Éphémère U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hantise de minuit {2}{W}

Éphémère U

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

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

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

Faveur divine {1}{W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
Quand la Faveur divine arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.
La créature enchantée gagne +1/+3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur divine {1}{W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
Quand la Faveur divine arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.
La créature enchantée gagne +1/+3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien de vie {W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée a le lien de vie. (Les blessures infligées par la créature font aussi gagner autant de points de vie à son contrôleur.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau d'esprits {1}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a la protection contre les créatures.

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

Pacifisme {1}{W}

Enchantement : aura C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Possession fantomale {2}{W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée a le vol.
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast