


Mur de gel {1}{U}{U}



Créature : mur U


Défenseur

À chaque fois que le Mur de gel bloque une créature, cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

0/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirène attirante {1}{U}




Créature : sirène U

{T} : Une créature ciblée qu'un adversaire contrôle vous attaque ce tour-ci si possible.

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

Chercheur de gloire {1}{W}




Créature : humain et soldat C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chien de garde d'Affa {2}{W}



Créature : chien U


Flash

Quand le chien de garde d'Affa arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +0/+3 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escorte de caravane {W}



Créature : humain et chevalier C

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

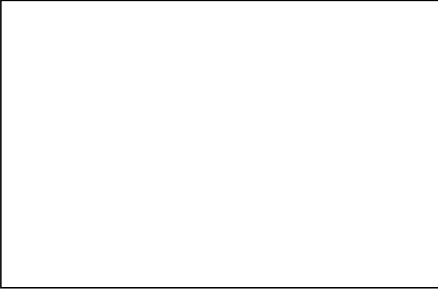
[Niveau 1-4> (2/2)

[Niveau 5+> Initiative (5/5)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escorte de caravane {W}



Créature : humain et chevalier C

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

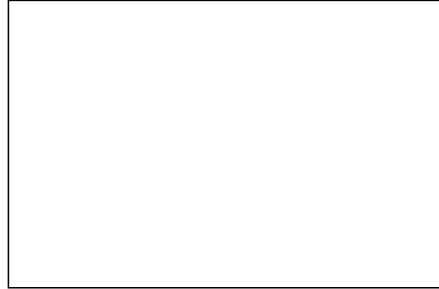
[Niveau 1-4> (2/2)

[Niveau 5+> Initiative (5/5)

1/1

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

Griffon des Makindi {3}{W}

Créature : griffon C
 Vol

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Missionnaire solitaire {1}{W}

Créature : kor et moine C
 Quand le Missionnaire solitaire arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon des Makindi {3}{W}

Créature : griffon C
 Vol

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puristes du champ d'hèdrons {2}{W}

Créature : humain et clerc R
 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 1-4> Si une source devait infliger des blessures à vous ou à une créature que vous contrôlez, prévenez 1 de ces blessures. (1/4)

[Niveau 5+> Si une source devait infliger des blessures à vous ou à une créature que vous contrôlez, prévenez 2 de ces blessures. (2/5)

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigiles aux âmes liées

{4}{W}



Créature : kor et esprit

U

Défenseur, vol

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voir plus loin

{1}{U}



Rituel

C

Piochez deux cartes, puis mélangez une carte de votre main à votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommeil

{2}{U}{U}



Rituel

U

Engagez toutes les créatures qu'un joueur ciblé contrôle. Ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de ce joueur.

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

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distraction fugace

{U}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -1/-0 jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte.

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

Négation

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miséricorde des anges

{2}{W}{W}

Éphémère

C

Vous gagnez 7 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narcolepsie

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Au début de chaque entretien, si la créature enchantée est dégagée, engagez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Domestication

{2}{U}{U}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Vous contrôlez la créature enchantée.

Au début de votre étape de fin, si la force de la créature enchantée est supérieure ou égale à 4, sacrifiez la Domestication.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narcolepsie

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Au début de chaque entretien, si la créature enchantée est dégagée, engagez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sillage lumineux

{2}{W}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée attaque ou bloque, vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast