


Chêne noir d'Odounos {2}{B}




Créature : zombie et sylvin U

Défenseur
 {B}, engagez une autre créature dégagée que vous contrôlez : Le Chêne noir d'Odounos gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harpie insatiable {2}{B}{B}




Créature : harpie U

Vol, lien de vie

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chêne noir d'Odounos {2}{B}




Créature : zombie et sylvin U

Défenseur
 {B}, engagez une autre créature dégagée que vous contrôlez : Le Chêne noir d'Odounos gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure Fangepeau {2}{B}



Créature : minotaure C

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pseudomère désespérée

{3}{B}



Créature : zombie

U

Intimidation

À chaque fois que la Pseudomère désespérée devient dégagée, vous pouvez payer {2}{B}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature-enchantement 2/2 noire Zombie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adoratrices de l'aérial

{3}{U}



Créature : humain et clerc

U

À chaque fois que les Adoratrices de l'aérial deviennent dégagées, vous pouvez payer {2}{U}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature-enchantement 2/2 bleue Oiseau avec le vol.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adoratrices de l'aérial

{3}{U}



Créature : humain et clerc

U

À chaque fois que les Adoratrices de l'aérial deviennent dégagées, vous pouvez payer {2}{U}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature-enchantement 2/2 bleue Oiseau avec le vol.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbitre de l'Idéal

{4}{U}{U}



Créature : sphinx

R

Vol

À chaque fois que l'Arbitre de l'Idéal devient dégagée, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte d'artefact, de créature ou de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille avec un marqueur « manifestation » sur elle. Ce permanent est un enchantement en plus de ses autres types.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Érudit de l'horizon

{5}{U}



Créature : sphinx

U

Vol

Quand l'Érudit de l'horizon arrive sur le champ de bataille, regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hypnotiseuse des grands fonds

{1}{U}



Créature : ondin et sorcier

C

<i>Inspiration</i> ? À chaque fois que l'Hypnotiseuse des grands fonds devient dégagée, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -3/-0 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hippocampe jaillissant

{3}{U}



Créature : cheval et poisson

C

Flash

Quand l'Hippocampe jaillissant arrive sur le champ de bataille, dégagez une autre créature ciblée que vous contrôlez.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hypnotiseuse des grands fonds

{1}{U}



Créature : ondin et sorcier

C

<i>Inspiration</i> ? À chaque fois que l'Hypnotiseuse des grands fonds devient dégagée, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -3/-0 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du pourceau

{X}{U}{U}

Rituel

R

Exilez X créatures ciblées. Pour chaque créature exilée de cette manière, son contrôleur crée un jeton de créature 2/2 verte Sanglier.

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

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

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Turbulences {3}{U} **C**



Éphémère
Mettez une créature ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Intellect évanescent {U} **C**



Enchantement : aura
Enchanter : créature
La créature enchantée a « {1}{U}, {T} : Un joueur ciblé meule trois cartes. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Turbulences {3}{U} **C**



Éphémère
Mettez une créature ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intellect évanescent {U} **C**



Enchantement : aura
Enchanter : créature
La créature enchantée a « {1}{U}, {T} : Un joueur ciblé meule trois cartes. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspécité de l'oracle

{3}{U}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Regard 1, puis piochez une carte. » (Pour appliquer regard 1, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast