

Chantre de guerre de Mogis

{3}{B}{B}

Créature : minotaure et shaman

C

&lt;i>Inspiration</i> ? À chaque fois que le Chantre de guerre de Mogis devient dégagé, une créature ciblée que vous contrôlez acquiert l'intimidation jusqu'à la fin du tour. (Une créature avec l'intimidation ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chêne noir d'Odounos

{2}{B}

Créature : zombie et sylvain

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

Chêne noir d'Odounos

{2}{B}

Créature : zombie et sylvain

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

Minotaure Fangepeau {2}{B}



Créature : minotaure C

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phalange réparue {1}{B}



Créature : zombie et soldat C

Défenseur  
 {1}{U} : La Phalange réparue peut attaquer ce tour-ci comme si elle n'avait pas le défenseur.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phalange réparue {1}{B}



Créature : zombie et soldat C

Défenseur  
 {1}{U} : La Phalange réparue peut attaquer ce tour-ci comme si elle n'avait pas le défenseur.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pseudomère désespérée {3}{B}



Créature : zombie U

Intimidation  
 &lt;i>Inspiration&lt;/i> ? 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

Servant de Tymaret {2}{B}

Créature : zombie C

&lt;i>Inspiration</i> ? À chaque fois que le Servant de Tymaret devient dégagé, chaque adversaire perd 1 point de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

{2}{B}: Régénérez le Servant de Tymaret.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adoratrices de l'aérain {3}{U}

Créature : humain et clerc U

&lt;i>Inspiration</i> ? À chaque fois que les Adoratrices de l'aérain 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

Servant de Tymaret {2}{B}

Créature : zombie C

&lt;i>Inspiration</i> ? À chaque fois que le Servant de Tymaret devient dégagé, chaque adversaire perd 1 point de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

{2}{B}: Régénérez le Servant de Tymaret.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adoratrices de l'aérain {3}{U}

Créature : humain et clerc U

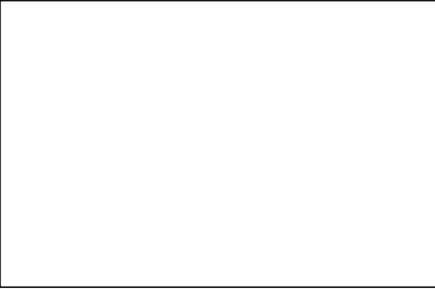
&lt;i>Inspiration</i> ? À chaque fois que les Adoratrices de l'aérain deviennent dégagées, vous pouvez payer {2}{U}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature-enchantement 2/2 bleue Oiseau avec le vol.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arbitre de l'Idéal

{4}{U}{U}



Créature : sphinx

R

Vol

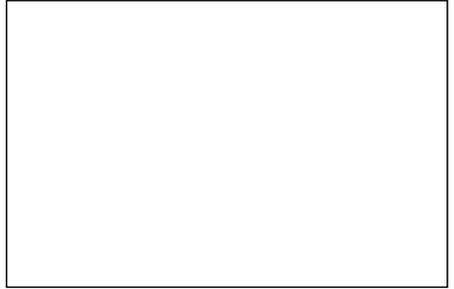
À chaque fois que l'Arbitre de l'Idéal devient dégagée, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte d'artefact, de créature ou de terrain, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille avec un marqueur « manifestation » sur elle. Ce permanent est un enchantement en plus de ses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

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple du sphinx

{3}{U}{U}



Créature : humain et sorcier

C

Vol

À chaque fois que le Disciple du sphinx devient dégagé, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple du sphinx

{3}{U}{U}



Créature : humain et sorcier

C

Vol

À chaque fois que le Disciple du sphinx devient dégagé, piochez une carte.

2/2

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

Hippocampe jaillissant

{3}{U}



Créature : cheval et poisson

C

Flash

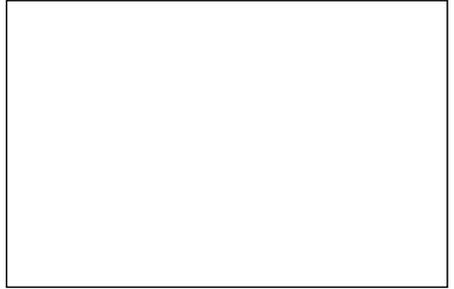
Quand l'Hippocampe jaillissant arrive sur le champ de bataille, dégagez une autre créature ciblée que vous contrôlez.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hypnotiseuse des grands fonds

{1}{U}



Créature : ondin et sorcier

C

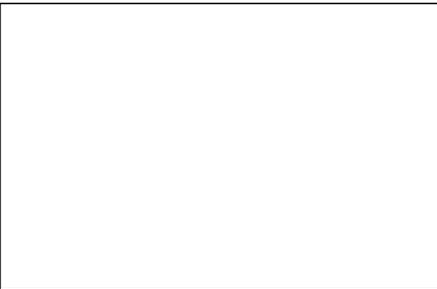
À chaque fois que l'Hypnotiseuse des grands fonds devient dégagée, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -3/-0 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hypnotiseuse des grands fonds

{1}{U}



Créature : ondin et sorcier

C

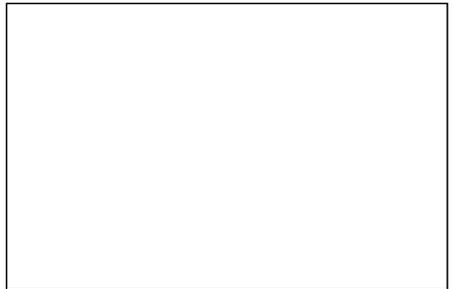
À chaque fois que l'Hypnotiseuse des grands fonds devient dégagée, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -3/-0 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voleuse des rivages tritonne

{U}



Créature : ondin et gremlin

C

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chanteuse de naufrage

{U}{B}



Créature : sirène

U

Vol

{1}{U} : Une créature ciblée qu'un adversaire contrôle attaque ce tour-ci si possible.

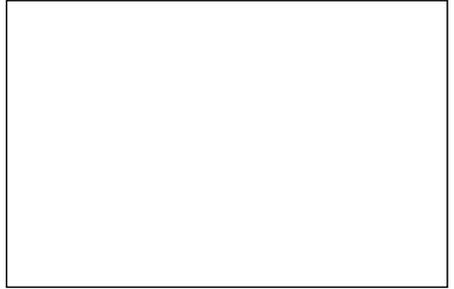
{1}{B}, {T} : Les créatures attaquantes gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorgée de ciguë

{4}{B}{B}



Rituel

C

Détruisez une créature ciblée. Son contrôleur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirène au chant silencieux

{1}{U}{B}



Créature : zombie et sirène

U

Vol

&lt;i>Inspiration</i> ? À chaque fois que la Sirène au chant silencieux devient dégagée, chaque adversaire se défait d'une carte, puis chaque adversaire meule une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de Thassa

{5}{U}



Rituel

C

Piochez trois cartes. Un joueur ciblé meule trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction du porceau

{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

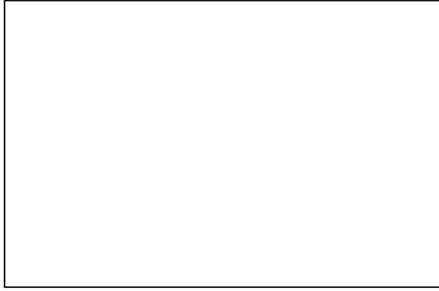


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

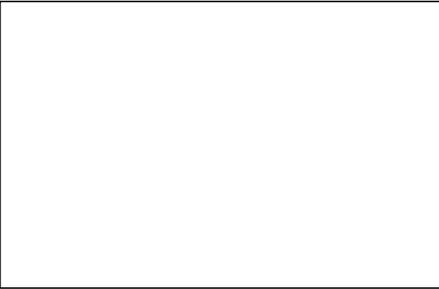


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

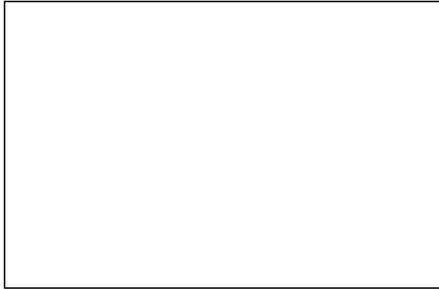


Terrain de base : île  
{U}

**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

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

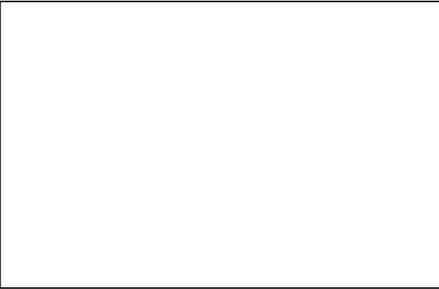


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

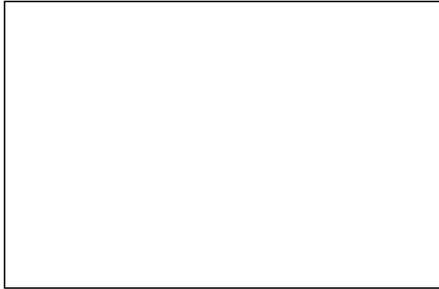


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



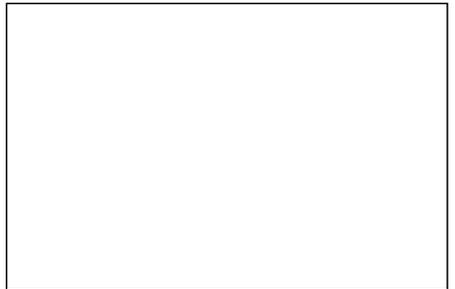
Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lyre du chant des sirènes

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a « {2}, {T} : Engagez une créature  
ciblée. »  
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tambour de sautefeuille

{1}



Artefact

U

{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez :  
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice de rétraction

{U}



Éphémère

C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acquiert « {T} :  
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de  
son propriétaire. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice de rétraction

{U}



Éphémère

C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acquiert « {T} :  
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de  
son propriétaire. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Turbulences

{3}{U}



Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Turbulences

{3}{U}

Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intellect évanescent

{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intellect évanescent

{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspicacité 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

