

Alhammarret, grand arbitre

{5}{U}{U}

Créature légendaire : sphinx

R

Vol

Au moment où Alhammarret, grand arbitre arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire révèle sa main. Vous choisissez le nom d'une carte non-terrain révélée de cette manière.

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts du nom choisi (tant que cette créature est sur le champ de bataille).

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barrière de Nivix

{3}{U}

Créature : illusion et mur

C

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

Quand la Barrière de Nivix arrive sur le champ de bataille, une créature attaquante ciblée gagne -4/-0 jusqu'à la fin du tour.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barrière de Nivix

{3}{U}

Créature : illusion et mur

C

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

Quand la Barrière de Nivix arrive sur le champ de bataille, une créature attaquante ciblée gagne -4/-0 jusqu'à la fin du tour.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scélérate færie

{U}

Créature : peuple fée et gredin

C


Vol

Quand la Scélérate færie arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez une autre créature appelée Scélérate færie, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scélérate færie {U}



Créature : peuple fée et gredin C


Vol

Quand la Scélérate færie arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez une autre créature appelée Scélérate færie, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon chargeur {3}{W}



Créature : griffon C

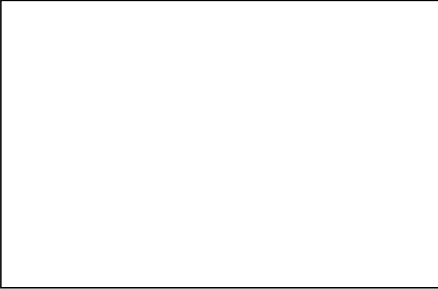
Vol

À chaque fois que le Griffon chargeur attaque, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scélérate færie {U}



Créature : peuple fée et gredin C

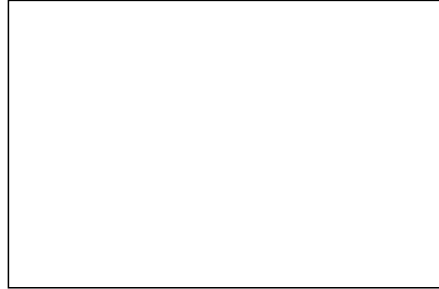
Vol

Quand la Scélérate færie arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez une autre créature appelée Scélérate færie, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon chargeur {3}{W}



Créature : griffon C


Vol

À chaque fois que le Griffon chargeur attaque, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtre de bataille avemain {5}{W} C




Créature : oiseau et clerc C

Vol (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)
 Quand le Prêtre de bataille avemain arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 3 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mains curatives {2}{W} C

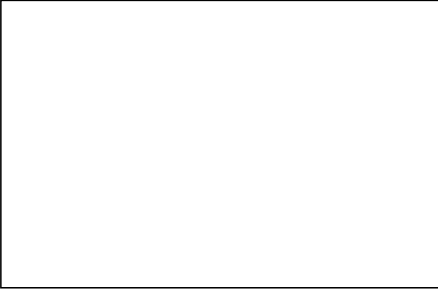


Rituel C

Un joueur ciblé gagne 4 points de vie.
 Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mains curatives {2}{W} C

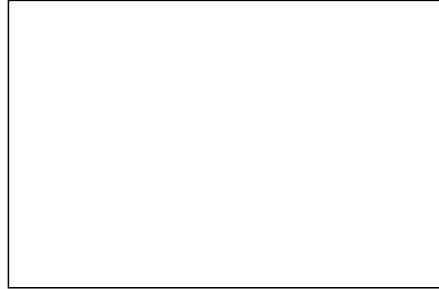


Rituel C

Un joueur ciblé gagne 4 points de vie.
 Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :
 Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

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

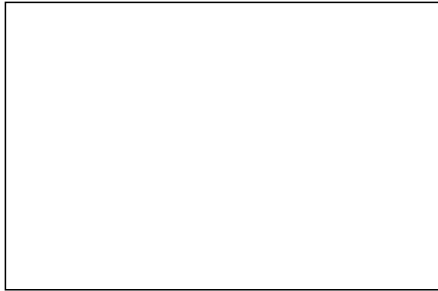


Terrain de base : île
{U}

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

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

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

Hydrofouet

{2}{U}

Éphémère

U

Les créatures attaquantes gagnent -2/-0 jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

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

Hydrofouet

{2}{U}

Éphémère

U

Les créatures attaquantes gagnent -2/-0 jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flamboiemment céleste

{W}{W}

Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature attaquante ou bloqueuse.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Claustrophobie

{1}{U}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand la Claustrophobie arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.

La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enquête pour meurtre

{1}{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : une créature que vous contrôlez

Quand la créature enchantée meurt, créez X jetons de créature 1/1 blanche Soldat, X étant sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Claustrophobie

{1}{U}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand la Claustrophobie arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.

La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast