Niblis du crépuscule {2}{U}

Créature : esprit C

Vol
Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aumônier de Prochelande {3}{W}

Créature : humain et clerc U

Lien de vie
{2}{W}, exilez l'Aumônier de Prochelande depuis votre cimetière : Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niblis du crépuscule {2}{U}

Créature : esprit C

Vol
Prouesse (À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aumônier de Prochelande {3}{W}

Créature : humain et clerc U

Lien de vie
{2}{W}, exilez l'Aumônier de Prochelande depuis votre cimetière : Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cathare intrépide {2}{W}

Créature : humain et soldat **C**

{1}{W}, exilez la Cathare intrépide depuis votre cimetière : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalerie du drogskol {5}{W}{W}

Créature : esprit et chevalier **R**

Vol
À chaque fois qu'un autre esprit arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 2 points de vie.
{3}{W} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cathare intrépide {2}{W}

Créature : humain et soldat **C**

{1}{W}, exilez la Cathare intrépide depuis votre cimetière : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire des éveillés {4}{W}

Créature : esprit **C**

Vol
Quand l'Émissaire des éveillés arrive sur le champ de bataille, si une créature est morte ce tour-ci, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire des éveillés {4}{W}

Créature : esprit **C**

Vol
Quand l'Émissaire des éveillés arrive sur le champ de bataille, si une créature est morte ce tour-ci, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist apothicaire {3}{W}

Créature : esprit **C**

Vol
Quand le Geist apothicaire arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez un autre esprit, vous gagnez 3 points de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist apothicaire {3}{W}

Créature : esprit **C**

Vol
Quand le Geist apothicaire arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez un autre esprit, vous gagnez 3 points de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étude des pages {3}{U}{U}

Rituel **U**

Piochez trois cartes, dégagez jusqu'à deux terrains, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédiction de l'aumonière {W}

Rituel C

Vous gagnez 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jamais oublié {1}{W}

Rituel U

Mettez une carte ciblée depuis un cimetière au-dessus ou en-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jamais oublié {1}{W}

Rituel U

Mettez une carte ciblée depuis un cimetière au-dessus ou en-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

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

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

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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catalogue {2}{U}

Éphémère C

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flux d'essence {U}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Si c'est un esprit, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni d'existence {2}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort de créature ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière perforante {1}{W}

Éphémère C

Détruisez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée de force inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière perforante {1}{W}

Éphémère C

Détruisez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée de force inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entravé par l'argent de lune {2}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchanté ne peut ni attaquer, ni bloquer, si se transformer.
Sacrifiez un autre permanent : Attachez Entravé par l'argent de lune à une créature ciblée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel et qu'une seule fois par tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entravé par l'argent de lune {2}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchanté ne peut ni attaquer, ni bloquer, si se transformer.
Sacrifiez un autre permanent : Attachez Entravé par l'argent de lune à une créature ciblée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel et qu'une seule fois par tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast