

Gardienne de la meute

{2}{G}{G}

Créature : loup et esprit

U

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

Quand la Gardienne de la meute arrive sur le champ de bataille, vous pouvez vous défausser d’une carte de terrain. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup à aiguilles

{1}{G}

Créature : loup

C

{5}{G} : Le Loup à aiguilles gagne +4/+4 jusqu’à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup à aiguilles

{1}{G}

Créature : loup

C

{5}{G} : Le Loup à aiguilles gagne +4/+4 jusqu’à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loups au pelage épineux

{4}{G}

Créature : loup

C

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loups au pelage épineux
{4}{G}

Créature : loup
C

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messagère des routes secondaires
{2}{G}

Créature : humain et éclaireur
C

Quand la Messagère des routes secondaires meurt, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messagère des routes secondaires
{2}{G}

Créature : humain et éclaireur
C

Quand la Messagère des routes secondaires meurt, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patrouille du Pont de Bruyère
{3}{G}

Créature : humain et guerrier
U

À chaque fois que la Patrouille du Pont de Bruyère inflige des blessures à au moins une créature, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Au début de chaque étape de fin, si vous avez sacrifié au moins 3 indices ce tour-ci, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patrouille du Pont de Bruyère

{3}{G}

Créature : humain et guerrier

U

À chaque fois que la Patrouille du Pont de Bruyère inflige des blessures à au moins une créature, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Au début de chaque étape de fin, si vous avez sacrifié au moins 3 indices ce tour-ci, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taupe du graf

{2}{G}

Créature : taupe et bête

U

À chaque fois que vous sacrifiez un indice, vous gagnez 3 points de vie.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scrutatrice de la toile

{4}{G}

Créature : araignée

C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

La Scrutatrice de la toile peut bloquer sept créatures supplémentaires à chaque combat.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taupe du graf

{2}{G}

Créature : taupe et bête

U

À chaque fois que vous sacrifiez un indice, vous gagnez 3 points de vie.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueuse infatigable

{2}{G}

Créature : humain et éclairé

R

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, enquêtez.
À chaque fois que vous sacrifiez un indice, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchiqueteur suturé

{2}{U}

Créature : zombie et horreur

C

Le Déchiqueteur suturé arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Déchiqueteur suturé arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veuve obscure

{2}{G}

Créature : araignée

U

Portée

La Veuve obscure ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchiqueteur suturé

{2}{U}

Créature : zombie et horreur

C

Le Déchiqueteur suturé arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Déchiqueteur suturé arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôns lunaires de Néphalie

{5}{U}{U}

Créature : drakôn

R

Vol

Quand les Drakôns lunaires de Néphalie arrivent sur le champ de bataille, la créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{4}{U}{U}, exilez les Drakôns lunaires de Néphalie depuis votre cimetière : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le vol jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorateurs du cimetière marin

{3}{U}

Créature : humain et sorcier

C

Quand les Explorateurs du cimetière marin arrivent sur le champ de bataille, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorateurs du cimetière marin

{3}{U}

Créature : humain et sorcier

C

Quand les Explorateurs du cimetière marin arrivent sur le champ de bataille, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Illuminateur de l'Erdwal

{1}{U}

Créature : esprit

U

Vol

À chaque fois que vous enquêtez pour la première fois à chaque tour, enquêtez une fois de plus.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Illuminateur de l'Érdaur

{1}{U}

Créature : esprit


U

Vol

À chaque fois que vous enquêtez pour la première fois à chaque tour, enquêtez une fois de plus.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exhortation inquisitoire	{1}{U}
	
Rituel	C
<p>Engagez une créature ciblée. Elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.</p>	
<p>Enquêtez. (Créez un jeton Indice. C&#039est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)</p>	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Déloger
{2}{G}

Rituel
C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Enquêtez. (Créez un jeton Indice. Cest un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ponté disparu
{4}{U}

Rituel
C

Mettez un permanent ciblé au dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porté disparu

{4}{U}

Rituel

C

Mettez un permanent ciblé au dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

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

Loupe

{3}

Artefact

C

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T} : Enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affronter l'inconnu

{G}

Éphémère

C

Enquêtez, puis une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque indice que vous contrôlez. (Pour enquêter, créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affronter l'inconnu

{G}

Éphémère

C

Enquêtez, puis une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque indice que vous contrôlez. (Pour enquêter, créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Viser haut

{1}{G}

Éphémère

U

Dégagez une créature ciblée. Elle gagne +2/+2 et acquiert la portée jusqu'à la fin du tour. (Elle peut bloquer les créatures avec le vol.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affronter l'inconnu

{G}

Éphémère

C

Enquêtez, puis une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque indice que vous contrôlez. (Pour enquêter, créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Examen de Jace

{1}{U}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -4/-0 jusqu'à la fin du tour.
Enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystères d'Ulvenwald

{2}{G}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, enquêtez.
À chaque fois que vous sacrifiez un indice, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enquête en cours

{1}{U}

Enchantement

U

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)
{1}{G}, exilez une carte de créature depuis votre cimetière : Enquêtez. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailes évanescentes

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 et a le vol.
Défaussez-vous d'une carte : Renvoyez la créature enchantée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enquête en cours

{1}{U}

Enchantement

U

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)
{1}{G}, exilez une carte de créature depuis votre cimetière : Enquêtez. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

