


Ange de la sérénité {4}{W}{W}{W}



Créature : ange M

Vol


Quand l'Ange de la sérénité arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler jusqu'à trois autres créatures ciblées du champ de bataille et/ou cartes de créature des cimetières.

Quand l'Ange de la sérénité quitte le champ de bataille, renvoyez les cartes exilées dans les mains de leurs propriétaires.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de fielleux {1}{W}{W}



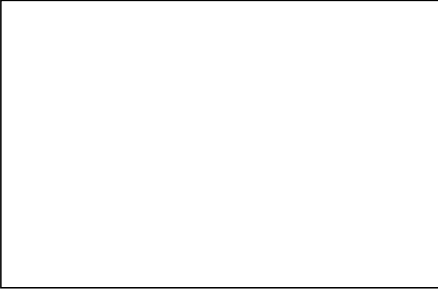
Créature : humain et clerc U

Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une autre créature ciblée. Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la sérénité {4}{W}{W}{W}



Créature : ange M

Vol

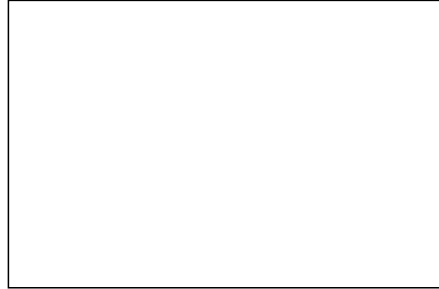
Quand l'Ange de la sérénité arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler jusqu'à trois autres créatures ciblées du champ de bataille et/ou cartes de créature des cimetières.

Quand l'Ange de la sérénité quitte le champ de bataille, renvoyez les cartes exilées dans les mains de leurs propriétaires.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de fielleux {1}{W}{W}




Créature : humain et clerc U

Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une autre créature ciblée. Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de fielleux {1}{W}{W}




Créature : humain et clerc U

Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une autre créature ciblée.
Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière céleste de Lyev {1}{W}{U}



Créature : humain et chevalier U


Vol

Quand la Chevalière céleste de Lyev arrive sur le champ de bataille, détenez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle. (Jusqu'à votre prochain tour, ce permanent ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de fielleux {1}{W}{W}




Créature : humain et clerc U

Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une autre créature ciblée.
Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière céleste de Lyev {1}{W}{U}



Créature : humain et chevalier U

Vol

Quand la Chevalière céleste de Lyev arrive sur le champ de bataille, détenez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle. (Jusqu'à votre prochain tour, ce permanent ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière céleste de Lyev

{1}{W}{U}

Créature : humain et chevalier

U

Vol

Quand la Chevalière céleste de Lyev arrive sur le champ de bataille, détenez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle. (Jusqu'à votre prochain tour, ce permanent ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée

Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière céleste de Lyev

{1}{W}{U}

Créature : humain et chevalier

U

Vol

Quand la Chevalière céleste de Lyev arrive sur le champ de bataille, détenez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle. (Jusqu'à votre prochain tour, ce permanent ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée

Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

{T} : Ajoutez {W} ou {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

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

Dissipation

{1}{U}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort 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

Dissipation

{1}{U}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort 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

Dissipation

{1}{U}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort 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

Dissipation

{1}{U}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort 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

Éclipse fantomale

{2}{U}

Éphémère

C

Exilez deux cibles, artefacts, créatures et/ou terrains que vous contrôlez, puis renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclipse fantomale

{2}{U}

Éphémère

C

Exilez deux cibles, artefacts, créatures et/ou terrains que vous contrôlez, puis renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclipse fantomale

{2}{U}

Éphémère

C

Exilez deux cibles, artefacts, créatures et/ou terrains que vous contrôlez, puis renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclipse fantomale

{2}{U}


Éphémère

C

Exilez deux cibles, artefacts, créatures et/ou terrains que vous contrôlez, puis renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changenuage {W}




Éphémère C

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changenuage {W}




Éphémère C

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changenuage {W}




Éphémère C

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changenuage {W}



Éphémère C

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de détention

{1}{W}{U}



Enchantement

R

Quand la Sphère de détention arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé qui n'est pas nommé Sphère de détention et tous les autres permanent ayant le même nom que ce permanent.
Quand la Sphère de détention quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de leur propriétaire, les cartes exilées sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de détention

{1}{W}{U}



Enchantement

R

Quand la Sphère de détention arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé qui n'est pas nommé Sphère de détention et tous les autres permanent ayant le même nom que ce permanent.
Quand la Sphère de détention quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de leur propriétaire, les cartes exilées sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de détention

{1}{W}{U}



Enchantement

R

Quand la Sphère de détention arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé qui n'est pas nommé Sphère de détention et tous les autres permanent ayant le même nom que ce permanent.
Quand la Sphère de détention quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de leur propriétaire, les cartes exilées sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de détention

{1}{W}{U}



Enchantement

R

Quand la Sphère de détention arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé qui n'est pas nommé Sphère de détention et tous les autres permanent ayant le même nom que ce permanent.
Quand la Sphère de détention quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de leur propriétaire, les cartes exilées sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

