

Annonciateur de Yanling {3}{U}{U}



Créature : oiseau R

Vol

Quand l'Annonciateur de Yanling arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Mu Yanling, brise céleste, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'air {3}{U}{U}



Créature : élémental U

Vol

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciateur de Yanling {3}{U}{U}



Créature : oiseau R

Vol

Quand l'Annonciateur de Yanling arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Mu Yanling, brise céleste, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'air {3}{U}{U}



Créature : élémental U

Vol

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde de l'île d'Evos {2}{U}



Créature : oiseau et sorcier U

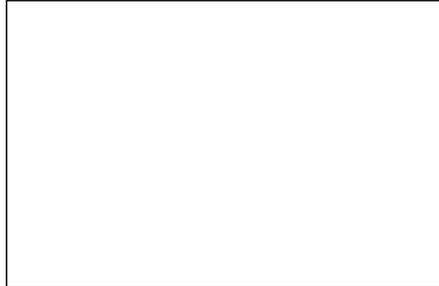
Vol

Les sorts de créature avec le vol que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde de l'île d'Evos {2}{U}



Créature : oiseau et sorcier U

Vol

Les sorts de créature avec le vol que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde de l'île d'Evos {2}{U}



Créature : oiseau et sorcier U

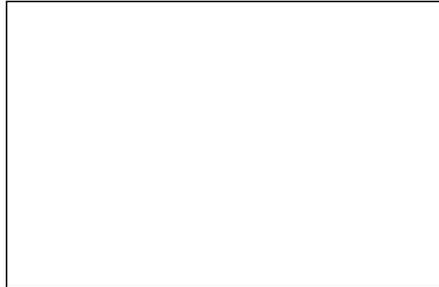
Vol

Les sorts de créature avec le vol que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geists de donjon {2}{U}{U}



Créature : esprit R

Vol

Quand les Geists de donjon arrivent sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant l'étape de dégageement de son contrôleur tant que vous contrôlez les Geists de donjon.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lynx de gel {2}{U}



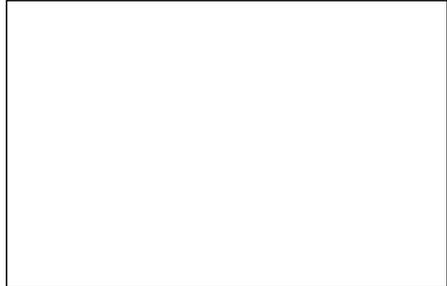
Créature : élémental et chat **C**

Quand le Lynx de gel 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.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marin spectral {U}



Créature : esprit et pirate **U**

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)  
Vol  
{3}{U} : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lynx de gel {2}{U}



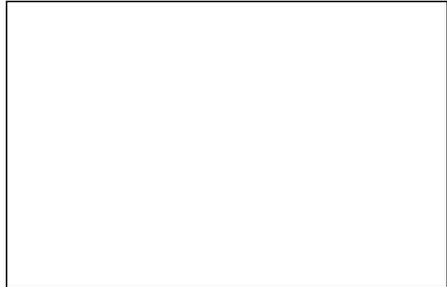
Créature : élémental et chat **C**

Quand le Lynx de gel 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.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marin spectral {U}



Créature : esprit et pirate **U**

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)  
Vol  
{3}{U} : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Marin spectral** {U}



Créature : esprit et pirate U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)  
Vol  
{3}{U} : Piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Messageur céleste** {2}{U}{U}



Créature : oiseau et esprit C

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)  
Vol  
Le Messageur céleste gagne +1/+1 tant que vous contrôlez un planeswalker Yanling.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Messageur céleste** {2}{U}{U}



Créature : oiseau et esprit C

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)  
Vol  
Le Messageur céleste gagne +1/+1 tant que vous contrôlez un planeswalker Yanling.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Messageur céleste** {2}{U}{U}



Créature : oiseau et esprit C

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)  
Vol  
Le Messageur céleste gagne +1/+1 tant que vous contrôlez un planeswalker Yanling.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messenger céleste

{2}{U}{U}

Créature : oiseau et esprit

C

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

Vol

Le Messenger céleste gagne +1/+1 tant que vous contrôlez un planeswalker Yanling.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane sangreau

{1}{U}

Créature : élémental et shaman

U

À chaque fois qu'une créature avec le vol arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Shamane sangreau gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane sangreau

{1}{U}

Créature : élémental et shaman

U

À chaque fois qu'une créature avec le vol arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Shamane sangreau gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane sangreau

{1}{U}

Créature : élémental et shaman

U

À chaque fois qu'une créature avec le vol arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, le Shamane sangreau gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinge maîtresse des énigmes

{4}{U}{U}



Créature : sphinx

R

Vol

Quand la Sphinge maîtresse des énigmes arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une créature ciblée qu'un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineur né des embruns

{1}{U}



Créature : ondin et pirate

U

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

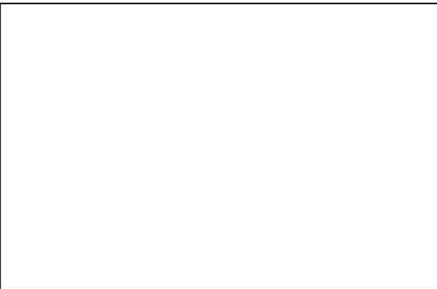
À chaque fois que vous lancez un sort pendant le tour d'un adversaire, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineur né des embruns

{1}{U}



Créature : ondin et pirate

U

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

À chaque fois que vous lancez un sort pendant le tour d'un adversaire, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineur né des embruns

{1}{U}



Créature : ondin et pirate

U

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

À chaque fois que vous lancez un sort pendant le tour d'un adversaire, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyante sanguuage {2}{U}



Créature : élémental et sorcier **C**  
 Vol  
 Quand la Voyante sanguuage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyante sanguuage {2}{U}



Créature : élémental et sorcier **C**  
 Vol  
 Quand la Voyante sanguuage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyante sanguuage {2}{U}



Créature : élémental et sorcier **C**  
 Vol  
 Quand la Voyante sanguuage arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrits ailés {2}{U}



Rituel **C**  
 Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez une créature avec le vol.  
 Piochez deux cartes.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrits ailés

{2}{U}



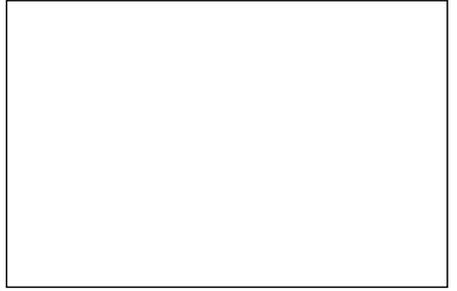
Rituel

C

Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez une créature avec le vol.  
Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

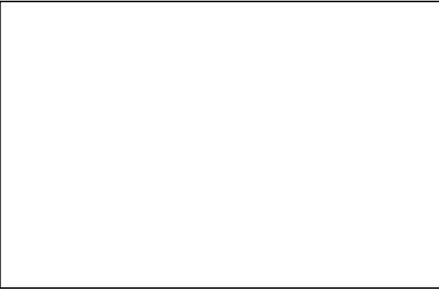
C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrits ailés

{2}{U}



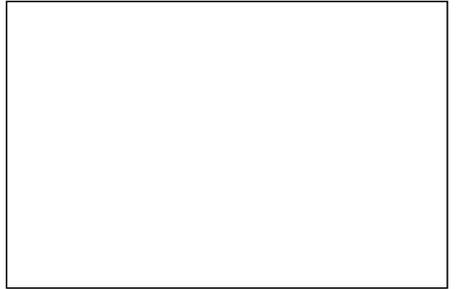
Rituel

C

Ce sort coûte {1} de moins à lancer si vous contrôlez une créature avec le vol.  
Piochez deux cartes.

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

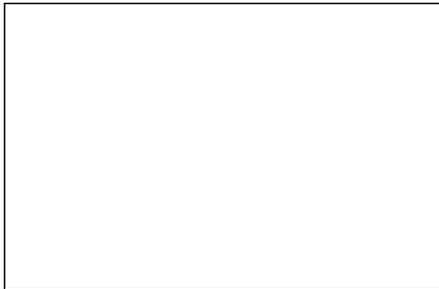


Terrain de base : île  
{U}

**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

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



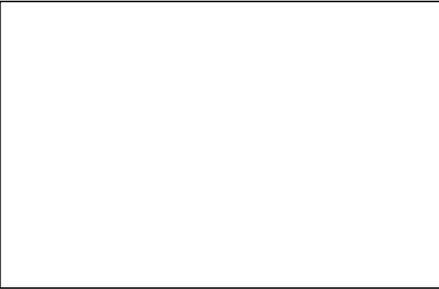
Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



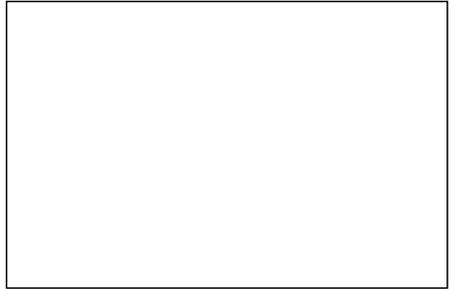
Terrain de base : île

**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  
{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

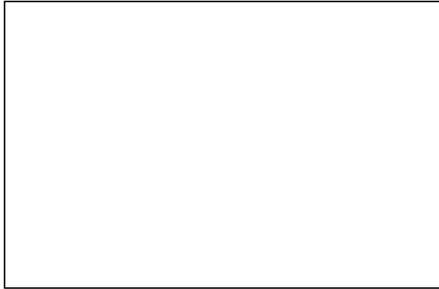


Terrain de base : île  
{U}

**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 **C**  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île **C**  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

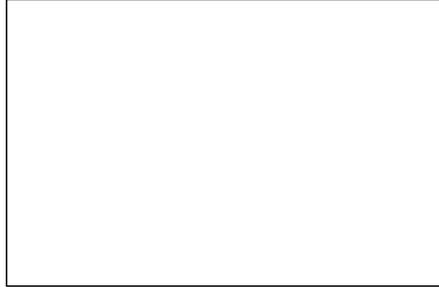
île



Terrain de base : île **C**  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mu Yanling, brise céleste **{4}{U}{U}**



Planeswalker légendaire : Yanling **M**

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, jusqu'à une créature ciblée gagne -5/-0.

{-3} : Renvoyez jusqu'à deux créatures ciblées dans les mains de leurs propriétaire.

{-7} : Les créatures avec le vol que vous contrôlez gagnent +5/+5 jusqu'à la fin du tour.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinvocation

{U}



Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinvocation

{U}



Éphémère

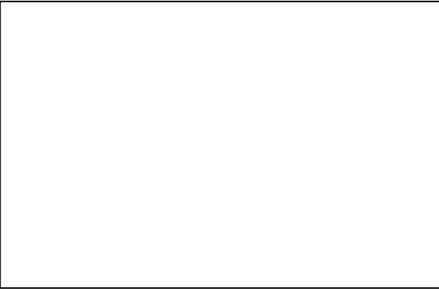
C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinvocation

{U}



Éphémère

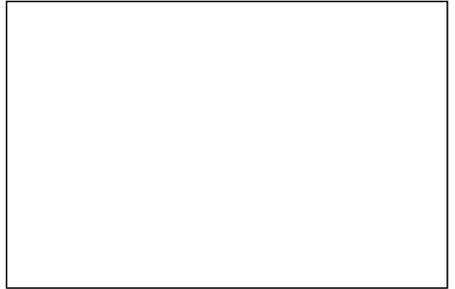
C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinvocation

{U}



Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

